

Jyrki Korpua ja Juho Longi

Jyrki Korpua, FT, yliopistonlehtori (ma), Oulun yliopisto

Juho Longi, KM, erityisopettaja, Hailuoto

# FACE VASTAAN HEEL

## Hyvän ja pahan vastakkainasettelu yhdysvaltalaisessa showpainissa



VERTAISARVIOITU  
KOLLEGIALT GRANSKAD  
PEER-REVIEWED  
www.tsv.fi/tunnus

*Tämä artikkeli käsittelee ”hyvän” ja ”pahan” vastakkainasettelua yhdysvaltalaisessa showpainissa, joka on kamppailulajeja ja teatteria yhdistävä suosittu viihdemuoto. Artikkelitarkastelee showpainia tapausesimerkin kautta, jossa Shinsuke Nakamura, niin sanottu hyvä painija (eli face), kohtasi Samoa Joen, niin sanotun pahan painijan (eli heel), sarjassa otteluita, jotka televisioitiin suurelle yleisölle ja joihin liittyi lajille tyypillisesti runsaasti oheismateriaalia internetissä. Artikkelimme taustoittaa lukijalle showpainin maailmaa ja rakennetta sekä purkaa lähianalyyysissä kerronnan tutkimuksen keinoin vaihe vaiheelta, kuinka esimerkkitapauksemme kokonaisuus rakennettiin.*

1 Tämä koskee lähinnä World Wrestling Entertainmentin eli WWE:n toimijoita. Pro Wrestling -termi on edelleen vahvasti käytössä muissa kuin WWE:n promoatioissa.

Showpaini on urheiluviihdettä, jossa osanottajat kamppailevat liveyleisön edessä näytösluontoisissa otteluissa. Urheilua se on siinä mielessä, että se noudattaa painin säännönmukaisuuksia ja siinä jaetaan palkintoja. Viihdettä se on siksi, että se on tarkoitettu viihdyttämään ja tuottamaan huvia suurelle yleisölle. Viihteenä showpaini on monipuolista, sillä sitä voi seurata passiivisesti katsojana tai aktiivisesti ottaen osaa verbaalisesti sekä painitapahtumissa että esimerkiksi verkkokeskusteluissa. Lajin suosituimman yhdysvaltalaisen organisaation World Wrestling Entertainmentin eli WWE:n seuraajat käyttävätkin ammattipainin (*pro wrestling*) sijaan lajista itsestään termiä ”urheiluviihde” (*sports entertainment*)<sup>1</sup>. Termi sai alkunsa 1980-luvulla yhdysvaltalaisen promoottori Vince McMahonin (s. 1945) yrityksenä erottua nimenomaisesti *urheilusta*, sillä amerikkalaistyylinen showpaini ei ole urheilua todellisessa kilpailullisessa merkityksessä, vaan se on yhtä aikaa käsikirjoitettua teatraalista viihdettä olematta varsinaisesti teatteria (Mazer 1998, 2–3). McMahon onkin merkittävin yksittäinen vaikuttaja yhdysvaltalaisen showpainin lähihistoriassa (Beekman 2006, 142–145).

Showpaini on hyvä esimerkki nykypäivän maailman monimediaalisesta menestystuotteesta, globaalista viihteestä (ks. Couldry, Hepp & Krotz 2010). Ottelut televisioidaan ja esitetään lisäksi internetissä, mikä mahdollistaa suuret yleisöt ja on tehnyt lajin valtavan suosituksi. Yhdysvalloissa showpaini nousi jo ennen internetin yleistymistä 1990-luvulla suosituimmaksi kaikista televisioiduista urheiluviihteen muodoista keräten yli 50 miljoonaa viikoit-

taista tv-katsojaa (Campbell 1996, 127–128; ks. Greenberg 2000).<sup>2</sup> Sittemmin katsojamäärät ovat laskeneet huippuvuosista, ja viime vuosina lajin suosion osittaisesta laskusta televisiossa on puhuttu ajoittain (Bridge 2020).

Toisaalta laji on samalla saavuttanut merkittävän roolin uusmedian puolella. Esimerkiksi vuonna 2020 WWE:llä oli YouTubeissa 55,5 miljoonaa tilaajaa, sen verkkovideoita katsottiin peräti 40 miljardia kertaa ja se oli YouTube-verkkosivuston viidenneksi suosituin ei-automatisoitu sisällöntuottaja (Sahay 2020). YouTube-tilaajien maantieteelliset sijainnit osoittavat, että showpaini on erittäin suosittua myös Yhdysvaltojen rajojen ulkopuolella. Lajilla on myös Suomessa omat seuraajansa ja harrastajansa (Sanaksenaho & Heimolehto 2020). Suurin suosio lajilla on kuitenkin edelleen Yhdysvalloissa, jossa WWE-organisaatio pyörittää lajin suosituimpia promootioita SmackDownia ja RAW:ta.<sup>3</sup> Showpainimaailmassa on huomioitava, että *promootio* tarkoittaa lajin sisällä kahta erilaista asiaa. Ensinnäkin promootiolla voidaan tarkoittaa painijoiden esittämiä monologeja ennen otteluita. Toiseksi promootio tarkoittaa tietyn yhtiön tai toimijan vetämää tuotemerkkiä, jonka sisällä painitapahtumat järjestetään.

Showpaini on yhdistelmä kamppailulajeja ja esittävää viihdettä. Teknisesti laji muistuttaa antiikin Kreikan vapaata kamppailulajia *pankrationia*, jossa sallittiin painiotteiden lisäksi muun muassa lyöminen, potkiminen ja kuristaminen, mutta se on kehittynyt vapaaotteluista nykyiseen näyteltyyn muotoon. Showpainissa kamppailu ei ole ”todellista” siinä mielessä, että painijat eivät taistele toisiaan vastaan urheilullisin perustein, vaan paini on ennalta suunniteltua yksittäisiä kohtauksia ja lopputulemiaan myöten. Tämän vuoksi showpainissa korostuu sananmukaisesti *show* eli esitys, joka näyttyy painijoiden koristeellisena pukeutumisena, mahtipontisina painijananiminä sekä fiktiivisinä taustatarinoina. Kyseessä on näyttävä, speaktaakkelinen kulttuurimuoto, joka korostaa jatkuvaa tarinaa kamppailun taustalla ja leikittelee yleisön jännityksellä, odotuksilla ja ennakkoluuloilla. Speaktaakkelinen viittaa tässä tapauksessa yhtä aikaa näyttävään ja suurelliseen latinan sanan *spectāculum* mukaisesti.

Nykykulttuurissa speaktaakkelin rakentaminen on tyypillistä, kuten jo Guy Debord huomautti kapitalismikriittisessä teoksessaan *La société du spectacle* (suom. *Speaktaakkelin yhteiskunta*) vuonna 1967. Showpaini on Debordin (1998; 2012) termin mukainen ”keskitetty speaktaakkelin”, sillä tapahtumien järjestävä taho valvoo sitä, millaisen maailman ja kuvan painitapahtuma katsojalleen esittää. Showpainiin sopii siten myös Sami Kolamon (2014, 15) jalkapallomaailmaan sovittama speaktaakkelin ja ”kameratietoisen performatiivisuuden” käsite, sillä audiovisuaalisena lajina showpaini on mediaspeaktaakkelin, jossa esiintyminen kameroille, tilanteiden performatiivisuus ja esityksen hallinta on tärkeää (ks. myös Hietala 2003, 6–7). Kameroita ja esitystä hallitaan, vaikka tapahtuisi odottamattomia tilanteita, kuten tapausesimerkkimme käsikirjoittamaton loukkaantuminen osoittaa.

Esteettisesti rakennettu kuva ja teksti ovat showpainissa keskeisessä roolissa. Katsojalle tarjotaan fiktiivisiä kamppailuita, joissa tarina muodostuu stereotyyppisen, lähes myyttisen vastakkainasettelun varaan, kuten Veijo Hietala (2003) huomioi. Showpaini on tarinankerrontaa, jossa teksti – laajasti ymmärrettyinä – rakentuu itse painiotteluiden, esiintyjien puheiden ja tekojen sekä yleisön osallistumisen varaan. Showpainiin liittyy myös oma sanastonsa ja termistönsä, joka kuvaa lajin omalakisuuutta. Esimerkiksi otsikossamme mainittu *face* tarkoittaa painimaailman hyvää hahmoa ja *heel* pahaa. Englannin kielestä ammentava sanasto on omanlaistaan ja lajilla on oma diskurssinsa,

2 Jeffery K. Mondak (1989, 139) huomauttaa, että ammatipainin suosio on Yhdysvalloissa aiemminkin vaihdellut rajusti ollen erityisen suosittua 1930-, 50- ja 80-luvuilla. Vastaavista historiallisista suosion käännteistä puhuvat myös Morton ja O'Brien (1985, 3–45).

3 WWE on maailman suurin showpainiorganisaatio ja omistaa useita promootioita, joita se osti itselleen 1900-luvun loppupuolella tai perusti, kuten RAW, SmackDown ja NXT. WWE:n ulkopuolisia menestyneitä showpainipromootioita ovat mm. Impact Wrestling, Ring of Honor, Lucha Libre -promootiot ja New Japan Pro-Wrestling (ks. Lehtinen 2018).

puhetapansa. Showpainissa *face* voi esimerkiksi tehdä *heel turnin* eli kääntyä hyvästä pahaksi.

Tässä artikkelissa kysymme, miten ja millaisista osista televisioitu showpaininarratiivi rakentuu. Artikkelimme tapausesimerkki esittelee showpainille tyypillistä ”hyvän” ja ”pahan” vastakkainasettelua yhdysvaltalaisen WWE-organisaation NXT-promootiossa 13.7.–14.12.2016 käydyssä Shinsuke Nakamuran ja Samoa Joen välisessä otteluserjassa (NXT, jaksot 344–368, Yhdysvallat). Valitsimme otteluserjan sen tarinallisen monimuotoisuuden vuoksi, mutta myös siksi, että se sai tapahtumavuonna runsaasti huomiota showpainimaailmassa. Mike Chiari (2016) kutsui otteluserjaa ”katkerimmaksi vastakkainasetteluksi painissa” (”the bitterest rivalry in all of wrestling”). Keskityimme televisioituihin ja internetiin ladattuihin materiaaleihin, mutta seurassimme tutkimuksemme ajan myös aktiivisesti aiheeseen liittyviä verkkokeskusteluja ja -sivustoja, etenkin yhdysvaltalaista WrestlingINC- ja WhatCulture-kanavia. Olemme kuitenkin rajanneet verkkokeskustelut pääosin tämän artikkelin tapaustutkimuksen ulkopuolelle, vaikkakin viittaamme myös verkossa esitettyihin reaktioihin muutamassa kohden silloin kun se on itse ottelutapahtumien kannalta relevanttia. Aktiivinen yleisön osallistuminen ja painitapahtuman vastaanotto olisivat mielenkiintoisia jatkotutkimuksen aiheita.

Käytämme tutkimuksessamme metodina painitekstin kerronnan tutkimusta, jossa rakenteita tulkitaan irrallisina elementteinä, mutta myös kokonaisuutta hahmottaen. Pilkoimme analyysissämme painitapahtuman osiin ja tarkastelimme sitä tarinankulun, rakenteen ja esitystavan mukaan. Rakenneanalyysissä keskityimme sekä yksittäisiin tapahtumaketjun osiin, että laajaan kokonaisuuteen, jota kautta pystyimme piirtämään kuvan koko tarinakaaresta. Tätä kautta hahmotimme tarinan rakenteen ja pyrimme samalla havainnoimaan showpainin sisäistä maailmaa. Oletuksena oli ennen rakenneanalyysiä, että pystymme havaitsemaan kuinka showpainin laajempi tapahtumakaari rakentaa odotuksia, esittelee tarinaa ja viihdyttää katsojaansa.

## Showpainin estetiikkaa

Showpainia on etenkin yhdysvaltalaisessa kontekstissa lähestytty erityisesti massasuositun viihdemuotona. Tutkimuksissa (mm. Morton & O’Brien 1985; Atkinson 2002; Schmy 2002; Archer & Svint 2005; Beekman 2006) on pohdittu erityisesti *mitä* showpaini on, mikä on sen historia ja miksi se on suosittua, ei niinkään showpainin otteluiden rakennetta. Toisaalta ranskalainen kirjallisuudentutkija Roland Barthes lähestyi showpainin tarinallisuutta ja kertomuksellisuutta jo klassisessa analyysissään painin maailmasta teoksessaan *Mythologies* (1957). Nykyään, toisin kuin Barthesin aikaan, jolloin showpaini ei ollut suureellinen mediatapahtuma, showpaini on mielenkiintoinen myös live-esiintymisen ja kuvatun audiovisuaalisen mediamuodon yhdistelmänä. Jeff Archer ja Joseph Svinth (2005) näkevät artikkelissaan ”Professional Wrestling: Where Sports and Theater Collide” showpainin kiinnostavana urheiluviihteen ja teatterin yhdistelmänä, johon televisio ja internet ovat tuoneet oman uuden vivahteensa. Ne ovat laajentaneet lajin suurelle kansainväliselle yleisölle ja muuttaneet sen performatiivista luonnetta. Esimerkiksi painijat edustavat nykyään lukuisia kansallisuuksia ja kulttuureita, kuten tapausesimerkkimme japanilainen ja polynesianlaislähtöinen painija osoittavat.

Showpaini on lähtökohdiltaan speaktaakkelinen laji. Sekä yksittäinen ottelu, painin televisiolähetyks, että laajempi tarinankaari on luotu suuripuitteiseksi ja näyttäväksi esitykseksi. Showpaini on tehty palvelemaan käyttäjänsä eli katsojan ja kuluttajan tarpeita. On huomioitava, että speaktaakkeleita voidaan terminä ymmärtää moniselitteisesti. Guy Debordin mukaan länsimaaisessa yhteiskunnassa elämästä on tullut – 1960-luvun kontekstissa, mutta nykyään yhä osuvammin – silkkaa representaatiota, jossa ”olemista” on siirretty ”omistamiseen” ja lopulta omistamisesta ”näyttämiseen” (Debord 2012, 36–38; ks. myös Crary 1999, 73; Kellner 2003, 2; Kolamo 2014). Visuaalinen showpaini on tästä erinomainen esimerkki (ks. Morton & O’Brien 1985; Hietala 2003). Debordia seuraten Jonathan Crary (1999, 74–76, 184) näkee nyky-yhteiskuntamme juuri tällaisten visuaalisten speaktaakkelisten rakenteiden hallitsemana. Mediatutkija Douglas Kellnerin (2003, 2) mukaan mediaspektaakkelit ovat kulttuurimme ilmiöitä, joihin sisältyy yhteiskunnan yleisiä arvoja ja jotka tutustuttavat yksilöt näihin arvoihin ja dramatisoivat yhteiskunnan sisältämiä vastakkainasetteluja ja taisteluita, mutta myös esittävät näiden ongelmien ratkaisumalleja. Kellnerille (Kellner 2003, 2, 67–69) juuri urheilutapahtumat ovat yksi esimerkki tämän ajan mediaspektaakkeleista (ks. myös Kolamo 2014).

Speaktaakkeleita rakentuu tietyn estetiikan mukaisesti. Chris Mueller nostikin vuonna 2012 esiin showpainin ja taiteen yhteydet populaarisissa artikkeleissaan ”A New WWE Debate: Is Pro Wrestling A Form of Art?”, jossa Mueller erotteli showpainista taiteesta esiintyviä elementtejä, kuten ennalta sovitut koreografiat, näyttelemisen ja komiikan (ks. myös Fisher 2012). Barthes (1972, 15) samasti analyysissään painin maailmasta showpainin vuorostaan ranskalaisessa kontekstissa teatteriin. Ranskalainen painikulttuuri keskiaikaisine *commedia dell’arte* -taustoineen ja selkeän teatraalisena performanssina eroaa toki historiansa vuoksi monin osin yhdysvaltalaisen showpainin kulttuurista, mutta Barthes’in näkemykset lajin yleisestä estetiikasta ovat muutoin osuvia myös yhdysvaltalaisessa kontekstissa (ks. myös Kellner 2003, 28). Euroopassa kamppailulajien jo antiikista ja keskiajalta ulottuva perinne (ks. Lehmusto & Laitinen 1924, 5–20) yhdistyi teatteriin ja tuotti Barthesin (1972, 15–25) kuvailmaa speaktaakkelista näytelmää. Yhdysvalloissa tämä teatraalisuus nosti lajin suureksi tuotteistetuksi ja markkinoiduksi showviihteeksi, joka valloitti alati laajenevat yleisömäärät sekä paikan päällä painitapahtumissa, että monissa mediameissa kuten televisiossa ja myöhemmin internetissä.

Voidaan todeta, että showpaini on osa viihde- ja erityisesti urheiluviihteen kulttuuria. Dalbir Schmy (2002) näkee sen osana populaarikulttuuria eli suurelle yleisölle suunnattuna kulttuurimuotona.<sup>4</sup> David Shoemaker (2013) nimittää showpainia niin ikään osaksi populaarikulttuuria, mutta huomioi teoksessaan *The Squared Circle: Life, Death, and Professional Wrestling* myös lajin rajuuden ja osin vaietun historian, sillä suuri joukko esiintyjistä kuolee nuorena useista syistä. Viihteen takana on siten myös raaka todellisuus. Kuten jo erikseen ranskalaisesta ja yhdysvaltalaisesta painimaailmasta puhuttaessa saattoi huomata, on tärkeää huomioida myös showpainimaailman moninaiset kulttuuriset kontekstit. Artikkelimme tapausesimerkki edustaa yhdysvaltalaisista showpainia, sillä juuri Yhdysvallat on lajin todellinen suurmaa, jossa showpaini on merkittävä osa kansankulttuuria (Mazer 1998, 2). Showpainia on kutsuttu rituaaliseksi ja tyypillisen amerikkalaiseksi, sillä se dramatisoi hahmoja ja vastakkainasetteluja, jotka ovat erityisen merkittäviä nykypäivän yhdysvaltalaiselle kulttuurille (Morton ja O’Brien 1985, 156).

Painin estetiikasta, historiasta ja painikulttuurien eroista on kirjoitettu useita teoksia. Varhainen kotimainen esimerkki on Armas Laitisen ja Heikki

4 Tämä artikkeli ei keskity showpainiyleisöön, mutta yleisön ollessa keskeinen osa tapahtumaa myös yleisö- ja vastaanottotutkimus on noussut esiin showpainitutkimuksissa. Esimerkiksi Christian Norman (2016) huomioi opinnäytetyössään, että showpainiyleisö on ”viisastunut” viime vuosien aikana. Yleisörakenteen muutoksen eri historiallisissa vaiheissa nostaa esiin myös Beekman (2008, 105–110).



Lehmuston *Painiskeluopas. Ranskalais-suomalaisen ja vapaapainin oppikirja* (1924), joka osasi tyylikkäästi huomioida etenkin yhdysvaltalaisen ja eurooppalaisen painikulttuurin erot, mutta myös laaja-alaisen lajihistorian länsimaiden ulkopuolelta esimerkiksi Intiasta, Mongoliasta ja Japanista. Juuri länsimaiden ja Aasian kulttuurierot näkyvät myös nykyisessä yhdysvaltalaisessa showpainissa.

Myös myöhempi klassikkoteos Donn E. Draegerin ja Robert W. Smithin *Comprehensive Asian Fighting Arts* (1980, aiempi versio julkaistu vuonna 1969 nimellä *Asian Fighting Arts*) korostaa aasialaisen kamppailukulttuurin omaleimaisuutta. Esimerkiksi intialaisessa ja mongolialaisessa kontekstissa paini on merkittävä symbolinen laji, jonka mestarit ovat suuria sankareita ja vaikuttajia (Draeger & Smith 1980, 147, 149). Itäisessä Aasiassa paini on ollut jatkuvassa suhteessa paikallisiin taistelu- ja kamppailulajeihin, ja esimerkiksi Japanissa painin vaikutus on nähtävissä lähikamppailulaji jūjutsun kehityksessä (ibid. 49).

Dan Glenday julkaisi vuonna 2013 Barthesin speaktaakkelin lähtökohdista vertailun showpainikulttuurin keskeisistä maista Yhdysvalloista, Kanadasta, Isosta-Britanniasta, Meksikosta ja Japanista. Glendayn (2013) huomio on kuitenkin erityisesti kulttuurieroissa ja -yhteyksissä sekä historiallisessa kontekstissa. Yhdysvaltojen ulkopuolella showpainilla ja ammattipainilla on erityinen lajihistoriansa Ranskan lisäksi ennen kaikkea Meksikossa<sup>5</sup> ja Japanissa<sup>6</sup>.

Nyky muodossaan showpaini on kauttaaltaan visuaalinen laji. Se on media-viihdettä, joka on erityisesti tehty katsottavaksi ja koettavaksi. Jo ennen internetin aikaa John Fiske (1987, 199, 201) kutsui lajia televisiokeskeiseksi viihteeksi, joka voi väistää, vastustaa ja skandalisoida ideologiaa ja sosiaalista kontrollia. Fiske (ibid.) näkee painin eräänlaisena postmodernin ajan bahtinilaisen karnevalismin muotona, jossa nauru, yliampuvat ilmiöt, huono maku, ruumiillisuus ja loukkaavuus nousevat esiin (ks. Campbell 1996, 127). Tämä on totta nykypäivänäkin, showpaini on monessa mielessä ”koko kansan” viihdettä ja burleskia show’ta Toisaalta väkivaltaisen sisällön ja juonenkänteiden lisäksi perinteisesti showpainille on ollut tyypillistä maskuliininen eetos (Mazer 1998, 4–5). Miesoletetun yleisön ”suosimista” on kuitenkin pyritty pehmentämään esimerkiksi 2010-luvulla niin sanotussa ”naisten evoluutiossa” (*Women’s Evolution*), kuten WWE-promootio ilmiötä kutsuu, vaikkakin *revoluutio*, *kumous*, voisi olla tapahtuneelle parempi termi. Naisvetoisen ammattipainin yleistymisessä ja tasa-arvoistumisessa on näkynyt vahvasti pyrkimys ulos painimaailmaa aiemmin vaivanneesta seksismistä ja yltiömaskuliinuuudesta.<sup>7</sup> Naisten hyväksyminen osaksi painimaailmaa näkyi muun muassa WWE:n päätöksessä hyväksyä naispainijat lajin suur tapahtumaan Royal Rumbleen ensi kertaa vuoden 2018 alussa. Esimerkkitapauksemme käsittelee kuitenkin showpainikohtaamisia kahden eri koulukunnan miespainijan kesken, joka on edelleen ottelutapahtuman tyypillisin muoto.

### Tarinan alku: johdatus speaktaakeliseen urheiluviihteeseen

Roland Barthes huomauttaa, että ammattipaini ei ole vain urheilua, vaan kokonaisvaltainen yliampuva speaktaakeli, englanniksi käännettynä ”spectacle of excess” (Barthes 1972, 15; ks. Beekman 2006, 73). Yllätyksiin tähtäävällä käsikirjoituksella on merkittävä rooli tapahtumakaaren suhteen. Painitapahtumaa kuvaa osuvasti juuri speaktaakelinen semiotiikka, sillä itse painin tarina on enemmän myyttinen kuin ”todellinen” (Mazer 1998, 8; ks. Hietala 2003). Showpainin tarinamaailma muodostaa myyttisen tekstikokonaisuuden

5 Meksikolaisen vapaapainin omaleimaisuudesta, ks. Levi 2008.

6 Showpainista Japanissa ks. Chun 2007; Ford 2007. Japanissa showpaini on läheisessä suhteessa länsimaalaisittain omalaatuiseen japanilaiseen televisiovihteeseen, jonka yliampuvuutta pohtii Jayson Makoto Chun teoksessaan ”A Nation of a Hundred Million Idiots”? A social history of Japanese television, 1953–1973.

7 Huolimatta selvästä mieskeskeisyydestä ja aikoinaan jopa seksistisestä maineestaan lajin parissa työskentelee paljon naisia sekä esiintyjinä että johtajina. Esimerkiksi WWE:n johdossa toimii naisia, muun muassa keskeisimpänä *co-president* Michelle D. Wilson. Aiemmin keskeisessä asemassa oli myös yksi WWE:n perustajista Linda McMahon, joka sittemmin vaikutti muun muassa Donald Trumpin hallituksessa pk-yritysten hallinnon päällikkönä ja myöhemmin muutoin hänen kannattajatoiminnassaan (mm. America First Action -ryhmässä).

(*mythos*), jossa yhdistyy juoni (*plot*) ja kertomus (*narrative*) (ks. Frye 1967, 365). Tarinakokonaisuudella on juonensa ja kronologinen kaarensa. Kertomus rakentuu siten lukuisista erillisistä osista, jotka muodostavat tarinankaaren. Showpainissa kahden tai useamman hahmon vastakkainasetteluilla eli niin sanotuilla *feudeilla* (englannin sanasta *feud*, vihanpito) on siten selkeä juonensa alusta loppuun, mutta itse kertomus polveilee monimuotoisesti ja sisältää muun muassa takaumia (*analepsis*). Näin tapahtuu myös esimerkkitarinassamme, jossa takaumilla rakennetaan tarinan jännitteitä.

Showpainitarinat sisältävät arkkityypisiä hahmoja, joissa tietyt piirteet esiintyvät alkuperäismuodoissa, jopa karikatyyrimäisesti (ks. Frye 1951; 1967, 365). Painimaailmassa tämä näkyy hyvän ja pahan stereotyyppisenä kohtaamisena. Showpainin maailma on myös sankareiden ja heidän vihollistensa taistelulenttä. Painin tarinallisuutta voidaan siis lähestyä tyyppillisenä viihdemaailman suosimana hyvän ja pahan kamppailuna. Japanilaisen hyvän Shinsuke Nakamuran ja yhdysvaltalaisen pahan Samoa Joen kohtaaminen kuvaa yhdysvaltalaisen ammattipainin rakennettua tarinallisuutta, reaalisen urheilutapahtuman hallitsemattomien tekijöiden aiheuttamaa muutoksille taipuvaa narratiivisuutta (esimerkiksi odottamattomien loukkaantumisten vuoksi), koko lajin speaktaakkeliutta sekä sitä, kuinka tämä kokonaisuus rakennetaan. Esimerkkitarinamme sankari Nakamura on näyttäväeleinen, edesmenneiden rock- ja pop-idolien Freddie Mercuryn ja Michael Jacksonin manöövereillä ja tyyleillä leikittelevä esiintyjä. Hänen urheilullisen leikittelevää painityyliään kutsutaan lajin sisällä nimellä *strong style* eli ”vahva tyyli”. Tyyli on vaikuttava sekä tanssista että itämaisistä taistelulajeista. Nakamuran tyyli on viekoittelevaa, tanssimaista, Fraleighin (1987, 49) sanoin ”esteettistä liikettä”, mutta samalla tarvittaessa hyökkävää ja aggressiivista.

Tarinan vihollisena toimii samoalaiseksi itseään kutsuva, sukujuuriltaan polynesianalainen yhdysvaltalaispainija Samoa Joe (oik. Nuufolau Joel Seanoa) (Tnawrestling 2005). Samoa Joe edustaa etenkin kaunoeleiseen Nakamuraan



Kuva 1. Shinsuke Nakamuran eleitä. Lähde: NXT: TakeOver: Brooklyn II, es. 20.8.2016.



Kuva 2. Samoa Joen uhoava monologi. Lähde: NXT jakso numero 344, es. 13.7.2016.

verrattuna klassista fyysisen, vahvan ja pelottavan painijan tyyppiä. Ulkoisesti hän on todellinen brutaali voimamies. Samoa Joe on arkkityyppinen paha hahmo eli heel ja Nakamura arkkityyppinen hyvä hahmo eli face. Showpainimaailmassa hyvää hahmoa kutsutaan faceksi, joka viittaa englannin kielen sanaan *babyface* eli ”lapsenkasvoinen ihminen”. Facejä voidaan kutsua myös termeillä ”tarkka toimija” tai ”tieteellinen toimija” (*scientific performer*) (Mazer 1998, 27). Paha hahmoa taas kutsutaan heeliksi, joka viittaa englannin kielen sanaan *heel* eli korko tai kanta. Heel-sanan synonyyminä käytetään myös termejä ”paha hahmo” (*bad guy*) tai ”sääntöjen rikkoja” (*rule-breaker*) (ibid.). Ranskalaisessa kontekstissa Barthes puhuu nimikkeellä *salaud*, paha hahmo, mutta viittaa erityisesti hahmon epämiellyttävään ulkonäköön (Barthes 1972, 17).

Tapausesimerkissämme Nakamura näyttää esteettisesti ”hyvältä”, kun taas Samoa Joe pyrkii näyttämään tyllyltä ja pahantahtoislta. Heelin ”pahuuden” tärkein määre on kuitenkin hänen toimintansa. Hän suututtaa vastustajiaan, yleisöä ja vaikuttaa moraalisesti epäilyttävältä, esimerkiksi rikkoessaan näytävästi sääntöjä. Suomalaisessa kontekstissa showpainin heeliä on verrattu television saippuaopperan pahaan hahmoon. Heelin pyrkimys on saada yleisö vihaamaan häntä ja buuaamaan hänelle (Sanaksenaho & Heimolehto 2020).

Showpainin keskeinen tapahtuma on aina painiottelu, mutta ottelut ovat silti vain osa painimaailman draamaa. Suuri osa vastakkainasettelua luovasta diskurssista käydään otteluiden välien puhetilaisuuksissa, mainoksissa, haastatteluissa ja promootioissa. Erityisen tärkeitä näistä ovat uhoavat monologit eli niin kutsutut promootiot, joissa painija itse korostaa omaa asemaansa ja vähättelee tai haastaa vastustajaansa yleisön kannustaessa tai vastustaessa esitettyjä näkemyksiä. Vastakkainasettelu rakennetaan askel askeleelta ja yleisöllä on oma roolinsa näiden rakenteiden kokoamisessa. Facet pyrkivät puheillaan miellyttämään yleisöä ja saamaan heidän puolelleen. Heelit taas yleensä loukkaavat vastustajiaan sanallisesti ja nostattavat myös yleisön



aggressioita. Toisaalta heeleillä on yleisössä myös omat tukijansa, sillä showpainiyleisössä löytyy aina kannattajia sekä hyville että pahoille hahmoille. John W. Campbell (1996, 127) huomauttaa, että toisin kuin yleensä urheilumaailman myyteissä painissa pahat voittavat usein ja pahat painijat kuten Samoa Joe voivat olla erityisen suosittuja yleisön keskuudessa. WWE-organisaatio on merkittävästi vaikuttanut Samoa Joen suosioon arvostettuna pahana painijana (Oestriecher 2017).

Showpainin ottelusarjojen tarina muodostuu johdannonomaisesta taustoituksesta, itse kamppailuista ja niiden oheisesityksistä sekä finaalista. Toisaalta showpainin tarinan purkamiseen liittyy haaste löytää alkua- ja loppupistettä, sillä painimaailma jatkuu toistuvina rinnakkaisina tarinoina, jotka limittyvät ja linkittyvät. Käytännössä painimaailmassa on käynnissä yhtä aikaa useita tarinakokonaisuuksia, jotka voivat myös risteytyä. Kyseessä on tietyllä tavalla spiraalinomainen rakenne, joka jatkuu avaten useita tarinoita yhtä aikaa. Olemme paikallistaneet kohdetarinallamme kuitenkin selkeän alkupisteen, sillä Samoa Joen ja Nakamuran välinen feud alkaa takaumassa NXT:n jaksosta numero 344 (es. 13.7.2016), jolla rakennetaan jännitettä katsojille.

Tarinan alku on kameratietoista, keskitettyä viihdettä, jossa tulevan tapahtumasarjan tausta esitellään. Feudin ensimmäinen jakso alkaa haastattelulla, jossa Nakamura kertoo haluavansa NXT:n mestariksi. Oikeuttaakseen itsensä haastajaksi, Nakamura haluaa kohdata entisen NXT-mestari Finn Bálorin, joka on menettänyt mestaruutensa aiemmin juuri tulevan feudin toiselle osapuolelle Samoa Joelle. Nakamura kertoo haluavansa voittaa Bálorin, valovoimaisen NXT-ikonin, jotta hän voisi osoittaa kyvykkyytensä mestariksi. Tarinassa tämä tarkoittaa sitä, että sankarin tulee kasvaa mestariksi koettelemusten (*challenges*) kautta kuin konsanaan Joseph Campbellin (2008, 28–30) klassisessa monomyyttiteoriassa ”sankarin matkasta”. Takaumassa Bálor myös ilmoittaa suostuvansa kohtaamaan Nakamuran ja painijat tekevät herrasmiessopimuksen, jossa voittaja on oikeutettu haastamaan vuorostaan nykyisen mestarin Samoa Joen. Tämän analeptisen kerronnan tarkoitus on näyttää seuraajille, että kentälle on astunut uusi haastaja. Nakamura osoittaa kyvykkyytensä ja kukistaakin Bálorin myöhemmin jaksossa. Samalla osoitetaan myös Nakamuran rooli hyvänä painijana, sillä hän kunnioittaa entistä mestaria, lajia ja lajin hierarkiaa. Haastattelussa Nakamura on korostetun kohtelias ja miellyttävä, juuri kuten facen on tarkoitus showpainimaailmassa ollakin (ks. Mazer 1998).

Päähahmojen Samoa Joen ja Namamuran lisäksi ottelusarjaan liittyy useita painijoita, mikä on showpainissa tyypillistä. Painijoiden lisäksi tarinankehitykseen osallistuu merkittävästi myös NXT-ohjelman toimitusjohtaja (*general manager*) William Regal, joka päättää ottelut ja niiden panokset. Tällaisten taustavaikuttajien mukana olo showpainissa on tarkoituksellista, sillä lajin tietynlainen kapitalistinen viihteellinen perusmuoto vaatii tätä. Näin yleisöllekin on alusta alkaen selvää, että pelaajat ovat vain osa laajaa show'ta, jota ”pukumiehet ja -naiset” pyörittävät. On kuitenkin huomioitava, että toimitusjohtaja Regal on entinen tähtipainija ja yleisön keskuudessa kunnioitettu. Tätä asemaa käytetään myös osana tarinan kaarta, sillä Samoa Joe ei tarinassa kunnioita Regalia, mikä entisestään korostaa hänen asemaansa pahana hahmona.

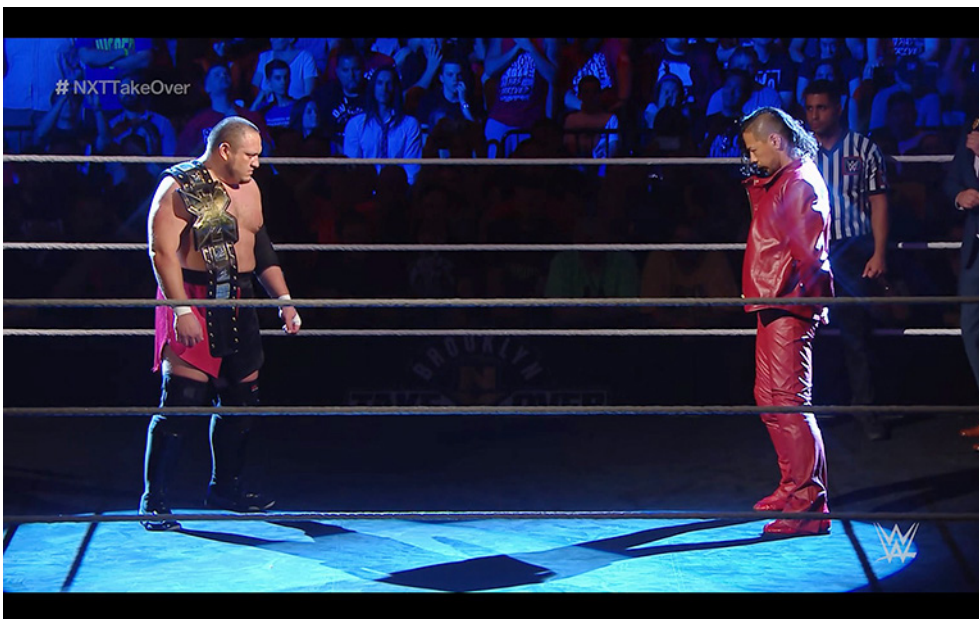
Takauman jälkeen tarinan alkujakso keskittyy Samoa Joen promotioon, joka on Nakamuran vastaavaan verrattuna aggressiivinen ja uhoava. Samoa Joen mielestä häntä ei kunnioiteta tarpeeksi. Hän myös moittii omia fanejaan eli häntä kannustavaa yleisöä tekopyhäksi, sillä hänen mielestään samat ihmiset kannustavat yhtä lailla Nakamura. Tämä asettuu vahvaan kontrastiin Nakamuran kohteliaan esiintymisen kanssa ja korostaa Samoa Joen roolia.



Välissä Nakamuran ja Samoa Joen hahmoja rakennetaan yleisölle toisistaan pääosin riippumattomissa kohtaamisissa, koettelemuksissa ennen todellista keskinäistä koitosta. Esimerkiksi seuraavassa jaksossa 345 (es. 20.7.2016), Samoa Joe vuorostaan ”hautaa” (*bury*) Rhynon, eli voittaa hänet ylivoimaisesti. Suurelle yleisölle Samoa Joen selvä voitto lajissa arvostetusta Rhynosta vahvistaa tämän ansiot pelottavana ja hallitsevana mestarina.

Jaksossa 346 (es. 27.7.2016) on vuorostaan Nakamuran vuoro näyttää omaa osaamistaan ja ”ostaa” yleisö puolelleen. Nakamura kohtaa näytösottelutyylisiin haastaja Wesley Blaken. Kohtaamisessa Blakella on myös oma agendansa, sillä hän yrittää todistaa tiimipainijalleen (*tag team partner*) paremmuuttaan voittamalla Nakamuran. Nakamura voittaa Blaken selvästi, mutta kunniallisesti teatraalisella tyyllillään. Ottelun on tarkoitus jälleen korostaa Nakamuran hahmon keskeisiä ominaisuuksia ja tehdä aiemmin sangen tuntematonta hahmoa tutuksi NXT:n katsojille. Nakamuran voiton jälkeen toimitusjohtaja Regal myös yllättäen ilmoittaa Nakamuran pääsevän titteliotteluun mestari Samoa Joeta vastaan. Myöhemmin katkelmana näytetään, kuinka NXT:n haastattelijä löytää Samoa Joen ja kysyy hänen ajatuksiaan julkistetusta titteliottelusta. Samoa Joe on ymmällään ja vihastuu häneen kohdistetusta epäkunnioituksesta, sillä hänen tuleva ottelunsa on julistettu ilman hänen suostumustaan. Samoa Joen diskurssissa halki tarinan on keskeistä, että hän mestarina vaatii vastustajiltaan kunnioitusta, mutta ei omasta näkökulmastaan saa sitä riittävästi. Myös pahalla hahmolla on selvästi oma koodinsa, jota hän noudattaa. Samoa Joen tapauksessa se on kunnioittamiseen ja hierarkiaan nojaava painietiketti.

Vielä samaisessa jaksossa (346) Samoa Joe saapuu ottelukehään mestaruusvyönsä kanssa ja kertoo yleisölle ajatuksistaan yleisön osoittaessa mieltään. Samoa Joen riitaisa käyttäytyminen on omiaan vahvistamaan hänen kuvaansa pahana hahmona, sillä hän julistaa suoraan, ettei pidä Nakamura arvoisenaan vastustajana. Katsoja voi tehdä tilanteessa ikään kuin moraalisen valinnan siitä kannattaako hän pahantahtoista Samoa Joeta vai hyveellisemmäksi esitettyä



Kuva 3. Tarinan päähenkilöiden ”tuijotus” (*staredown*) ennen ottelua. Lähde: NXT: TakeOver: Brooklyn II, es. 20.8.2016.

Nakamuraa. Tämän kaltaisilla kansanomaisilla moraalin koettelemuksilla on pitkä historiansa painiotteluissa. Esimerkiksi Sharon Mazer (1998, 3) vertaa showpainia tältä osin keskiajan allegorisiin moraalinäytelmiin (*moral play*), joihin liittyi vahva teatraalisuus ja yleisön osallistuminen. Yleisön huudattamisen jälkeen vastakkainasettelua rakennetaan myös perinteisellä kamppailulajien, esimerkiksi ammattinyrkkeilijöiden, harjoittamalla ”tuijottamisilla” (*stare-down*). Nakamura saapuu paikalle oman tunnusmusiikkinsa saattelemana ja tuijottaa Samoa Joeta merkitsevästi välimatkan päästä. Kamppailulajeille tyypillisesti jännitettä ja odotuksia on näin nostatettu katsojille jo kuukausia ennen varsinaista ottelua. Mediaspektaakkelille ominaisesti yleisöä ikään kuin lämmitetään valmiiksi tuleville tapahtumille (Schirato & Zhang 2015, 112).

Seuraavissa jaksoissa Samoa Joen pahuutta korostetaan hänen tekemillään aiheettomilla hyökkäyksillä. Jaksossa 347 (es. 3.8.2016) hän hyökkää täysin yllättäen ulkopuolisten ottelijoiden kimppeun. Samoa Joe voittaa kamppailut helposti yleisön osoittaessa äänekkäästi mieltään tapahtunutta kohtaan. Jaksossa 348 (es. 9.8.2016) vuorostaan sivuroolia tarinassa esittävä Mojo Rawley haastaa vihaisena Samoa Joen otteluun, sillä tämä keskeytti hyökkäämällä juuri hänen ottelunsa edellisessä jaksossa. Ottelu toteutuu ja Samoa Joe kukistaa Mojo Rawleyn omalla signatuurisella ”lopetusliikkeellään” (*finishing move*) huutaen samalla raivokkaasti Nakamura paikkalle. Teon on tarkoitus osoittaa yleisölle mitä Samoa Joe aikoo tehdä myös Nakamuralle. Showpainin maailmassa keskinäiset kiistat ratkaistaan väkivallalla. Tutkija Douglas Kellnerin (2003, 67–69) ajatusmallia urheilumaailman tarjoamista yksinkertaisista ongelmanratkaisumalleista voidaan soveltaa myös showpainimaailmaan, joka esittelee yksinkertaistettuja vastakkainasetteluita ja tarjoaa näille ratkaisumalleja suoranaisen (joskin näytellyn) väkivallan kautta. Aggressiivinen lopetusliike on juuri sitä mitä osa yleisöstä tuntuu haluavan, sillä he hurraavat jaksossa hurjasti Samoa Joen uholle.

### Tarinan keskiosa: vastakkainasettelu eskaloituu

Seuraavissa jaksoissa dialogi hahmojen välillä jatkuu vihaisena. Jaksossa 349 (es. 16.8.2016) nähdään haastattelutilaisuus, jossa puhujina ovat Samoa Joe, Nakamura sekä toimitusjohtaja Regal. Jakso on viimeinen pohjustus ennen suurta NXT: TakeOver: Brooklyn II-tapahtumaa, jossa mestari ja haastaja lopulta kohtaavat (es. 20.8.2016). Samoa Joe esiintyy haastattelun alussa yllättävän kohteliaana ja kertoo olevansa innoissaan TakeOver-tapahtumasta, jossa hän on illan pääottelussa. Nakamurakin kertoo olevansa innoissaan, sillä tämä on hänen ensimmäinen pääottelunsa NXT:n suuremmassa tapahtumassa. Myöhemmin haastattelija viittaa Joen ja Nakamuran yhteisiin kokemuksiin vuosia sitten harjoittelun merkeissä. Samoa Joe huomauttaa, että Nakamura on ollut painiuransa alkuaikoina harjoittelemassa hänen harjoituslillaan eli dojolla Los Angelesissa. Itse asiassa Nakamura on tosimaailmassa eli shown ulkopuolella saanut koulutusta aikoinaan juuri Samoa Joelta. Tilanteessa siis sekoitetaan faktaa ja fiktiota, kuten tapahtuu usein showpainissa. Hymyilevä Nakamura ei muista, että dojo olisi ollut juuri Samoa Joen, jolloin Samoa Joe ärsyyntyy jälleen. Myöhemmin haastattelijan kysyessä painijoilta mielipiteitä toistensa kunnioittamisesta Samoa Joe riehaantuu ja turvamiesten täytyy tulla väliin ennen kuin ottelijat pääsevät toisiinsa käsiksi. Kärhämät ja näytellyt kohtaukset toteutetaan kameratietoisesti. Kyseessä on urheiluspektaakkelille tyypillinen organisaation täysin hallitsema performanssi (Kolamo 2014, 15).

Lopulta Samoa Joe ja Shinsuke Nakamura kohtaavat mestaruusottelussa Brooklyniin suorassa lähetyksessä 20.8.2016. Nakamura on selvästi voittanut yleisön puolelleen, sillä suuri osa paikallaolevasta noin 15 000 katsojasta laulaa Nakamuran tunnusmusiikkia tämän astellessa areenalle. Tapahtuma vertautuu suuriin urheilutapahtumiin, esimerkiksi jalkapallo-otteluihin, joissa yleisön yhteisöllisyys lauluissa on merkittävässä roolissa (ks. Kolamo 2014, 173). Nakamuran jälkeen myös hallitseva mestari Samoa Joe saapuu kehään, mutta heelinä hänen hahmonsa näyttää jakavan yleisöä selvemmin.

Rakennettu vastakkainasettelu näkyy myös kehätapahtumissa, sillä ottelijat käyvät toistensa kimppuun jo ennen kuin ottelu on edes alkanut. Ottelussa Samoa Joe ja Nakamura ovat tasaväkisiä, mutta molemmat pääsevät näyttämään parasta osaamistaan ja voimasuhteet vaihtelevat. Ottelussa nähdään samanlaista estetiikkaa kuin tarinan rakentamisessakin: Samoa Joe on uhakas ja voimallinen, Nakamura taitavaliikkeinen ottelija, joka kykenee ärsyttämään Samoa Joeta olemuksellaan.

Itse ottelun lopussa tapahtuu showpainissa sangen yleinen todellinen loukkaantuminen, jonka myös katsojat voivat huomata (Giri 2016). Samoa Joen leuka irtoaa paikaltaan Nakamura potkusta. Virallinen tv-selostaja epäileekin välittömästi Samoa Joen leuan murtuneen. Samoa Joe ja Nakamura pysyvät kuitenkin rooleissaan loukkaantumisesta huolimatta ja ottelevat loppuun asti. Lopulta Shinsuke Nakamurasta tulee uusi NXT-mestari yleisön hurratessa ja iloitessa. Samoa Joe poistuu takahuoneeseen ensiapuhenkilökunnan saattamana. Todellisen loukkaantumisen osoittaa myös se, että ottelun tuomari vilauttaa x-merkkiä takahuonetta kohti. Tämä on showpainissa merkki todellisesta tarinankaaresta poikkeavasta loukkaantumisesta. Painin käsikirjoitus on aina altis muokkauksille, joten myös odottamaton loukkaantuminen voidaan pikaisesti kirjoittaa osaksi tarinaa. Samoa Joen todellista loukkaantumista seuraa vastustaja Nakamuran tarinallinen loukkaantuminen eli niin sanottu *storyline injury*, jolla perustellaan ottelutapahtumien hidasta etenemistä kohti kliimaksiaan ja katarsista. Toisaalta kaikki toden ja tarinan yhtyminen myös auttaa rakentamaan yleisölle lopulliseen kohtaamiseen liittyvää jännitettä, sillä showpaini on ennen kaikkea pitkitettyä jännitysnäytelmää, jonka lopputulokset ovat vain harvojen tiedossa.

Seuraavan kerran Nakamura ja Joe kohtaavat jaksossa 354 (es. 14.9.2016), jossa Samoa Joe pitää promootion vihjaillen yleisölle faceturnista, eli hänen mahdollisesta muuttumisestaan hyväksi. Tässä kohtauksessa yleisö osallistuu tapahtumiin aktiivisesti. Yleisö osoittaa ensin mieltään Samoa Joelle, mutta antaa sitten hieman periksi hänen osoittaessa nöyryyttä pyytäen ikään kuin anteeksi käytöstään ja kertoessa jatkossa edustavansa NXT:tä kunnialla. Samoa Joe haluaa sanoa Nakamuralle jotain henkilökohtaisesti ja kutsuu hänet kehään. Nakamura saapuu kehään ja Samoa Joe tunnustaa hänen olevan mestaruuden arvoinen. Tämän jälkeen Samoa Joe pyytää oikeutettua uusintaotteluaan, johon mestaruuden menettäneellä on lajissa oikeus ja Nakamura suostuu tähän. Samoa Joe ojentaa kätensä Nakamuralle, joka hetken epäröityään vastaa kädenpuristukseen. Tilanteen jo päätyttyä näennäisen rauhallisesti Samoa Joe kuitenkin osoittaa faceturnin ja mahdollisen hyväksi muuttumisen olleen vain harhautusta, sillä hän hyökkää takaapäin Nakamuran kimppuun ja vahingoittaa häntä, kuten pahan hahmon showpainimaailmassa sopiikin (ks. Campbell 1996). Kyseessä on toki vain tarinamaailman sisäinen loukkaantuminen toisin kuin aiemmassa Samoa Joen leukavammassa. Heelin raukkamainen ja suorastaan moraaliton hyökkäys saa yleisön raivoamaan Samoa Joelle, ja samalla yleisön sympatian kohde Nakamura saatetaan niska-



tuen ja parien kanssa takahuoneeseen. Nakamuran kerrotaan olevan pois otteluista 6–12 viikkoa, joka lienee lähellä Samoa Joen aiemman todellisen loukkaantumisaajan kestoa.

### Uusintaottelut ja tarinan päätös: rakentamisesta lopputaisteluun

Pitkän paranemisjakson, odotuksen ja jännityksen rakentamisen jälkeen NXT-takeover Toronto -tapahtuman (es. 19.11.2016) pääottelu on Samoa Joen ja mestari Nakamuran uusintaottelu. Itse ottelu on tasaväkinen ja ottelua hallitsevan rooli vaihtuu useasti, jotta molemmat pääsevät näyttämään osaamistaan ja tekemään painimaneereitaan. Ottelu on varsin brutaali ja osa taistelusta tapahtuu jopa yleisön keskellä. Katsojat otetaan mukaan tapahtumiin konkreettisesti, sillä he joutuvat väistelemään painijoita parhaansa mukaan kuin osallistavassa teatterissa konsanaan (White 2013, 14–15).

Ottelussa Samoa Joe ottaa hetkeksi hallinnan ja Nakamuran häviö näyttää jo todennäköiseltä. Taistelu on teatraalista ja suureellista, juuri kuten yleisö showpainilta parhaimmillaan odottaa. Nakamura herää kuitenkin otteluun uudelleen ja pystyy lähes selättämään Samoa Joen. Hän ei kuitenkaan onnistu ja tämän jälkeen Samoa Joe ottaa tilanteen taas haltuun. Tällaisia voimasuhteiden muutoksia nähdään ottelussa useita ja jopa tasapeli näyttää mahdolliselta. Lopputulos ottelussa on osalle yleisöstä yllätys, sillä hyvä häviää ja hallitseva mestari Nakamura kukistuu. Tämä tapahtuu lopulta kyseenalaisella tavalla, sillä Samoa Joe antaa sääntöjen vastaisen iskun vyön alle tuomarin näkemättä ja Nakamura on tämän jälkeen kykenemätön puolustamaan itseään. Osa yleisöstä huutaa Samoa Joen nimeä, mutta suuri osa on tyrmistynyt hänen voitostaan. Heel on voittanut, ja showpainimaailmassa jälleen kerran paha on voittanut hyvän ja vieläpä sääntöjenvastaisia otteita käyttäen. Myöhemmin paljastuu, että Nakamuran mestaruus jäi lyhyeksi, koska otteluita järjestävä



Kuva 4. Ottelijat mittailevat voimiaan. Lähde: NXT: TakeOver: Brooklyn II, es. 20.8.2016.



organisaatio halusi ylläpitää toimivaa feudia vielä tovin jatkaakseen menestyksekkäitä otteluita kaksikon välillä (Soucek 2016). Yleisölle tämä oli toki yllätys, mutta samalla merkki siitä, että taistelupari jatkaa kamppailujaan edelleen.

Heelin yllätysvoiton jälkeen tarinakokonaisuuden loppuosa yksinkertaistuu muodoltaan huomattavasti. Oheiskerronta jää taka-alalle ja tarinaa viedään vauhdilla eteenpäin. Uusintaottelun päivämäärä 26.11.2016 ilmoitetaan pian NXT-takeover Toronton jälkeen. Ottelutapahtumaan keskittyminen osoittaa, että organisaatio kokee kaivaneensa tarinasta jo riittävästi esiin. Nyt yleisön kiinnostus on taattu myös itse ottelutapahtumaa kohtaan ilman draaman kasaamista hahmojen ympärille promootio- ja haastattelutapahtumissa. Tämä on toisaalta myös merkki siitä, että tarinankaari on lähestymässä loppuklimaksiaan ja katartista puhdistumista.

Toinen uusintaottelu käydään Nakamuran kotikentällä Japanin Osakassa, mutta kohtaamista edeltää huomattavasti vähemmän taustoitusta ja mainostusta kuin aiemmin. Aiemman laajamittaisen speaktaakkelin sijasta tapahtuma on sangen minimalistinen, vaikkakin ottelutapahtuma on ajallisesti pitkä, tasaväkinen taistelu, jossa molemmilla näyttäisi olevan mahdollisuudet voittoon. Lopulta Nakamura voittaa kotiyleisön hurratessa Samoa Joen raskaan noin 17 minuuttia kestäneen ottelun päätteeksi ja hänestä tulee jälleen NXT:n mestari.

Tämän jälkeen edessä on enää vain jo kylmenemässä olevan feudin päättäminen. Tarina saavuttaa finaalin heti seuraavassa NXT-jaksossa 368 (es. 14.12.2016), jossa nähdään vielä viimeinen kohtaaminen eli kuten showpainimaailmassa sanotaan: vielä yksi ottelu, ”one more match”. Jakson alussa Nakamura kertoo saaneensa koston Samoa Joesta ja olevansa onnellinen saavutettuaan voiton kotimaassaan. Jaksossa esitetään takaumana tv-katkelma, jossa toimitusjohtaja Regal kertoo Osakan ottelun päättyttyä takahuoneessa Samoa Joen pyytäneen vielä uusintaottelua ja Regalin suostuneen tähän. Viimeinen taisteluparin välinen ottelu käydään Australiassa Melbournessa painimaailman feudien päätösotteluille yleisellä tavalla kehässä, jonka ympärille on rakennettu teräsverkkohäkki eli kyseessä on *steelcage match*. Yllätyksettömässä ottelussa Nakamura voittaa Samoa Joen. Speaktaakkelia ei enää korosteta ja vastakkainasettelujen aika näyttää olevan ohi. Varsinaisena katarsiksena eli puhdistumisena näyttäytyy hahmojen kulku omiin suuntiinsa sangen tyytyväisinä tarinakaaren etenemiseen. Vaikuttavan esityksen tarinan heelinä tehneen Samoa Joen NXT-ura päättyy ja hän siirtyy WWE:n pääpainijoiden (eli *main roster*) joukkoon Raw-tuotantoon. Tarinan face Nakamura vuorostaan on noussut juhliittuun asemaan NXT-tuotannon suurimpana tähdenä ja hänen mestaruuskautensa jatkuu vielä pitkään. Nakamura siirtyi WWE:n pääpainijoiden joukkoon SmackDown-tuotantoon vasta 4.4.2017.

Esimerkissämme hyvän/facen ja pahan/heelin taisteluparin tarinankaari on sangen pitkä ja vaihteleva, sillä se muodostuu keskeisesti neljästä ottelusta, joissa ensin hyvä lyö pahan (1.), sitten paha palaa takaisin valtaan epärehellisin keinoin (2.), sitten hyvä saa palkkionsa ja palaa takaisin valtaan (3.) ja viimeisessä kohtaamisessa, jossa tarinankaari päätetään lajille tyyppillisesti ”vielä yksi ottelu” -hengessä (4.). Rajuna, aggressiivisena ja jopa järkyttävänä aluksi edennyt tarinankaari tylpistyy lopulta päätöksensä, joka on kuitenkin samaan aikaan myös katartinen. Paitsi, että hyvä Nakamura voittaa pahan Samoa Joen vielä kerran ja tarina saavuttaa loogisen päätöksensä, molemmat painijat myös siirtyvät eteenpäin ja vastakkainasettelut pyyhitään pöydältä. Seuraajana suuri yleisö vaikuttaa tyytyväiseltä painispeaktaakkelin loppuutulemaan.

## Päätäntö

Showpaini on multimediaalinen muodostuma, jota katsotaan ja kommentoidaan paikan päällä viikoittaisissa painitapahtumissa, televisiolähetyksissä, dokumenteissa, nettilähetyksissä, oheistuotannoissa ja verkkolähteissä monenlaisissa muodoissa. Esimerkkitapauksessamme face-Nakamuran taistelussa heel- Samoa Joeta vastaan toistuu mediaspektaakkelinous ja kukistumisen poetiikka: Vaikka hyvä voittaa ensin ja Nakamura nousee mestariksi, haastaa paha Samoa Joe hänet uudelleen ja kukistaa tämän yllättäen uusintaottelussa. Tämän jälkeen tarinan kaari pyörähtää uudelleen ja kukistettu Nakamura palaa lyötynä mestarina takaisin voittajaksi voittamalla Samoa Joen toistamiseen. Viimeisessä neljännessä kohtaamisessa Samoa Joe ja paha voitetaan, jolloin draaman kaari saavuttaa lopullisen päätöksensä. Tarinankaari finalisoituu ja mestari kääntyy urallaan kohtaamaan uusia vastustajia. Showpainissa on tyypillistä tällaiset toistuvien otteluiden sarjat. Aiemmassa tutkimuksessa showpainia on katsottu lähinnä laaja-alaisesti lajin kokonaisuuden, historian ja muodon kannalta, mutta läheisempi analyysimme yksittäisestä tarinankaaresta näyttää, että myös tällaiset ottelutarjat seuraavat kaavamaisuutta, korostavat vastakkainasetteluja ja rakentavat showpainimaailman omalakisuuksia.

Showpainimaailmassa toisin kuin joissakin viihdemuodoissa paha voi voittaa, mutta heilien valtakaudet ovat yleensä lyhyitä episodeja facien mestaruuksien välissä (Beekman 2006, 103). Toisaalta on olemassa myös esimerkkejä heilien pitemmistä valtakausista. Esimerkiksi kahdeksankertaisen WWE Intercontinental -mestari The Mizin pisin valtakausi kesti 188 päivää vuonna 2016. Naisissa heel-mestari Alexa Bliss on hallinnut vielä pidempään sekä WWE:n SmackDown- että Raw-tuotantojen mestarina. Samoa Joe vuorostaan oli Nakamuran voittojensa välillä itse mestarina vain 14 päivää, joka on todella lyhyt aika showpainimaailmassa.

Tapausesimerkiksemme valitsimme ottelutarjan, jota yhdysvaltalainen urheilukanava ESPN kutsui jo tuoreeltaan vuonna 2016 ”ikoniseksi” (Coyle 2016). Shinsuke Nakamura vastaan Samoa Joe -ottelutarjan (es. 13.7.2016–14.12.2016) tarinankaaren kautta olemme käsitelleet vastakkainasettelun rakenteita, muotoutumista ja hyvän ja pahan kamppailua showpainin maailmassa. Esimerkkimme osoittaa, että tarinankaari rakentuu otteluiden lisäksi myös monologimaisissa promootioissa, haastatteluissa sekä takaumissa. Kaiken tarkoituksena on rakentaa maksavalle yleisölle painispektaakkeli, jossa hyvä ja paha kohtaavat, mutta jonka otteluiden lopputuloksesta tai seuraamuksista ei voi olla varma tai tietoinen. Lopputulemana on sarja otteluita, joissa on yllättäviä käännteitä ja dramaattisia kohtauksia.

Analyysimme ottelutapahtumista ja niiden ympärille rakennetuista tarinan osista osoittaa, että yhdysvaltalainen showpaini on viihdettä, jossa leikitellään yleisön näkemyksillä ja suosiolla, mutta myös reaali maailman tapahtumat kuten todellinen loukkaantuminen ottelussa tuovat tarinan rakentamiseen oman antinsa. Ammattipainijat itse ovat urheilijoina sekä esiintyjinä, näyttelijöinä ja eläytyjinä tässä merkittävässä roolissa, mutta oma tärkeä osansa on taka-alalla pysyttäytyvillä käsikirjoittajilla, tapahtumien tv-tuottajilla, toimitusjohtajalla sekä tapahtumiin eläytyvällä yleisöllä. Kyseessä on kokonaisvaltainen kameratietoinen spektaakkeli, jonka ymmärtämiseen tarvitaan lajin tuntemusta, innokasta katselua sekä tarinamaailmaan uppoutumista.

Kuten esimerkkitapauksemme osoittaa, sekä painijoiden että televisio- ja internetlähetysten globalisoiduttua on mielenkiintoista seurata, minkä

roolin kulttuurimuoto saa tulevilla vuosikymmenillä myös Yhdysvaltojen ulkopuolella. Lajilla on kasvava kansainvälinen seuraaja- ja faniyleisö, jonka seurauksena painin keskeiset ”sankarit” ja ”konnat” ovat kansainvälistyneet. Tästä osoituksena ovat tutkimusesimerkkimme päähahmot, jotka edustavat kasvavaa globaalia painimaailmaa: Nakamura on japanilainen supertähti ja Samoe Joe polynesiaalaista syntyperää oleva yhdysvaltalainen.

Artikkelimme avaa showpainin lainalaisuuksia niin sanotulta ruohonjuuritason tasolta, sillä aiemmassa tutkimuksessa yksittäisiä otteluserjoja on harvemmin analysoitu.<sup>8</sup> Tutkimus yksittäisestä otteluserjasta osoittaa, että showpaini on suurille massoille tuotettu mediaspektaakkeli, jolla on oma logiikkaansa. Se on monimuotoista urheiluviihdettä, joka (esimerkiksi) näytellyn teatterin tavoin toimii klassisen estetiikan keinoin; rakentaen vastakkainasetteluita, odotuksia, aiheuttaen katsojalle sekä pettymyksiä että ilon tunteita. Showpaini on viihteeksi käsikirjoitettua kamppailua, joka aktivoi lajin yleisömassoja. Television ja elokuvan toimintaviihteseen verrattuna showpaini osallistaa yleisöä konkreettisesti ja laittaa heidät, etenkin liveyleisön, suoraan tapahtumien keskelle. Nykyajan urheiluviihteessä rakennetaan odotuksia ja jännitteitä, tehdään spektaakkeleita, luodaan sankareita ja vihollisia sekä nostetaan esiin vastakkainasetteluita. Harva niin sanottu aito urheilulaji kuitenkaan kykenee sellaiseen rajuun estetiikkaan kuin showpaini. Showpainissa yhdistyy kamppailu-urheilun väkivaltaisuus, vauhti, vaarallisuus, uho ja rujous koreografiseen teatraalisuuteen, draamaan, mahtipontiseen ”näyttämötaiteeseen”. Showpaini todellakin tuo yliampuvana spektaakkelinä väkivaltaviihteen suoraan ”iholle” ja verkkokalvoille.

8 Showpainin otteluista tai otteluserjoista on vaikeaa löytää tutkimusta, mutta urheilumuotona painiotteluista löytyy analyysejä, ks. esim. López González 2014 tai Fujiyama ym. 2019.

## Lähteet

Archer, Jeff & Svinth, Joseph (2005) Professional Wrestling: Where Sports and Theater Collide. *Journal of Alternative Perspectives* vol. 6, 1–13.

Atkinson, Michael (2002) Fifty Million Viewers Can't Be Wrong: Professional Wrestling, Sports-Entertainment, and Mimesis. *Sociology of Sports Journal* vol. 19:1, 47–66.

Barthes, Roland (1972/1957) The World of Wrestling. Teoksessa Roland Barthes: *Mythologies*. Kääntänyt Annette Lavers. New York: Hill and Wang, 15–25.

Beekman, Scott (2006) *Ringside: a history of professional wrestling in America*. Westport: Praeger Publishers.

Bridge, Gavin (2020) WWE's Mounting Problems: Audience Declines, Saudi Arabia, Andrew Young. *Variety*, September 25, 2020. Saatavilla: <<https://variety.com/vip/wwes-mounting-problems-audience-declines-saudi-arabia-andrew-yang-1234781384/>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Campbell, John W. (1996) Professional Wrestling: Why the Bad Guy Wins. *The Journal of American Culture* vol. 19:2, 127–132.

Campbell, Joseph (2008/1949) *The Hero with a Thousand Faces*. 3. painos. Novato: New World Library.

Chiari, Mike (2016) Shinsuke Nakamura vs. Samoe Joe: NXT TakeOver: Toronto Winner and Reaction. *Bleacher Report* 20.11.2016. Saatavilla: <[https://bleacherreport.com/articles/2675214-shinsuke-nakamura-vs-samoa-joe-nxt-takeover-toronto-winner-and-reaction?fbclid=IwAR0X2yku9LQJ-bHGILSUFcQOH6xo-soBE-5-7E-dGtKh8a\\_0jmNjbbY5o9E](https://bleacherreport.com/articles/2675214-shinsuke-nakamura-vs-samoa-joe-nxt-takeover-toronto-winner-and-reaction?fbclid=IwAR0X2yku9LQJ-bHGILSUFcQOH6xo-soBE-5-7E-dGtKh8a_0jmNjbbY5o9E)> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Chun, Jayson Makoto (2007) *“A Nation of a Hundred Million Idiots”?: A social history of Japanese television, 1953-1973*. New York: Routledge.

Coudry, Nick, Hepp, Andreas & Krotz, Friedrich (2010) *Media Events in Global Age*. London: Routledge.

- Crary, Jonathan (1999) *Suspension of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Debord, Guy (1998) *Comments on the Society of Spectacle*. London: Verso.
- Debord, Guy (2012/1967) *Society of the Spectacle*. Introduction by Tom Vague. Preface by Sam Cooper. London: Bread and Circuses Publishing.
- Draeger, Donn E. & Smith, Robert Robert W. (1980) *Comprehensive Asian Fighting Arts*. Tokyo, New York, London: Kodansha International.
- Ford, Sam (2007) World Wrestling Entertainment, Japanese Culture and Pop Cosmopolitanism, Parts II-VI, *Futures of Entertainment*, MIT. Saatavilla: <[http://www.convergenceculture.org/weblog/2007/06/world\\_wrestling\\_entertainment.php](http://www.convergenceculture.org/weblog/2007/06/world_wrestling_entertainment.php)> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Fisher, John (2012) WWE Dimensions. Wrestling as an Art and Expression. *Bleacher Report*, September 28, 2012. Saatavilla: <<http://bleacherreport.com/articles/1350586-wwe-dimensions-wrestling-as-an-art-and-expression>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Fiske, John (2009/1987) *Television Culture*. London: Routledge.
- Fraleigh, Sondra Horton (1987) *Dance and the Lived Body. A Descriptive Aesthetics*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Frye, Northrop (1951) The Archetypes of Literature. *The Kenyon Review*, Winter 1951, Vol. XIII, No. 1. Saatavilla: <<http://www.kenyonreview.org/kr-online-issue/kenyon-reviewcredos/selections/northrop-frye-656342>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Frye, Northrop (1967/1957) *Anatomy of Criticism. Four Essays by Northrop Frye*. New York: Atheneum.
- Fujiyama, Kotaro; Yamashita, Daichi; Nishiguchi, Shigeki & Ito, Masamitsu (2019) Technical-tactical analysis of the men's wrestling: A case study of the 72<sup>nd</sup> international athletic meet of 2017 in Japan. *International Journal of Wrestling Science* vol. 9:1, 1–6.
- Giri, Raj (2016) Samoa Joe Storyline Injury Update. *Wrestling Inc*, 22.8.2016. Saatavilla: <[https://www.wrestlinginc.com/news/2016/08/samoa-joe-storyline-injury-update-616808/?fbclid=IwAR1g6wR\\_2njMe9c3z5g7e61cDDJazwWFSvy0Xv6cp8ghBWu0gO6xMgoCjM4](https://www.wrestlinginc.com/news/2016/08/samoa-joe-storyline-injury-update-616808/?fbclid=IwAR1g6wR_2njMe9c3z5g7e61cDDJazwWFSvy0Xv6cp8ghBWu0gO6xMgoCjM4)> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Glenday, Dan (2013) Professional wrestling as culturally embedded spectacles in five core countries: the USA, Canada, Great Britain, Mexico and Japan. *Revue de Recherche en Civilisation Américaine* vol. 4. Saatavilla: <<https://journals.openedition.org/rca/548?lang=en>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Greenberg, Keith E. (2000) *Pro Wrestling: From carnivals to cable TV*. Minneapolis: Lerner.
- Hietala, Veijo (2003) Painii myyttien kanssa – urheilu modernissa ja postmodernissa media-kulttuurissa. *Lähikuva* 1/2003, 6–15.
- Kellner, Douglas (2003) *Media Spectacle*. London and New York: Routledge.
- Kolamo, Sami (2014) *Fifan valtapeli. Etelä-Afrikan jalkapallon MM-kisat 2010 keskitettynä mediaspektaakkelina*. Jyväskylä: Nykykulttuuri.
- Laitinen, Armas & Lehmusto, Heikki (1924) *Painiskeluopas. Ranskalais-suomalaisen ja vapaapainin oppikirja*. Helsinki: Otava.
- Lehtinen, Eetu (2018) Showpainiopus. *Smarkside.com*. Saatavilla: <<http://smarkside.com/show-painiopus/>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).
- Levi, Heather (2008) *The World of Lucha Libre: Secrets, revelations and Mexican national identity*. Durham: Duke University Press.
- López González, David Eduardo (2014) Wrestler's Performance Analysis Through Notational Technique. *International Journal of Wrestling Science* vol. 3:2, 68–89.
- Mazer, Sharon (1998) *Professional Wrestling. Sport and Spectacle*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Mondak, Jeffery K. (1989) The Politics of Professional Wrestling. *The Journal of Popular Culture* vol. 23:2, 139–150.
- Morton, Gerald W. & O'Brien, George M. (1985) *Wrestling to Rasslin: Ancient Sport to American Spectacle*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
- Mueller, Chris (2012) A New WWE Debate: Is Pro Wrestling A Form of Art? *Bleacher Report*, 28.10.2012. Saatavilla: <<https://bleacherreport.com/articles/1350677-a-new-wwe-debate-is-pro-wrestling-a-form-of-art>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).



Norman, Christian (2016) *Narrative Change in Professional Wrestling: Audience Address and Creative Authority in the Era of Smart Fans*. Väitöskirja. Georgia State University. Saatavilla: <[https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1079&context=communication\\_diss](https://scholarworks.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1079&context=communication_diss)> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Oestriecher, Blake (2017) WWE Raw Must Protect Samoa Joe During Feud With Brock Lesnar. *Forbes*, June 13, 2017. Saatavilla: <<https://www.forbes.com/sites/blakeoestriecher/2017/06/13/wwe-raw-must-protect-samoa-joe-during-feud-with-brock-lesnar/#668375b247d9>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Sanaksenaho, Jere & Heimolehto, Kasper (2020) Toni Tamminen laskee arkisin palkkoja, mutta viikonloppuisin hän haluaa buuauksia keskisormi pystyssä. *Yle.fi* 26.9.2020. Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-11559756>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Schirato, Tony & Zhang, Noah (2015) Contemporary Sport as Media Spectacle: Mass Media and the Transformation of the Field of Sport. *Journalism and Mass Communication*, Volume 2, 112–119.

Schmby, Dalbir (2002) Wrestling and Popular Culture, *Comparative Literature and Culture* vol. 4:1, 1–12.

Soucek, Andrew (2016) Backstage WWE Reason Why Shinsuke Nakamura dropped NXT Title. *What Culture*, 25.11.2016. Saatavilla: <[https://whatculture.com/wwe/backstage-wwe-reason-why-shinsuke-nakamura-dropped-nxt-title?fbclid=IwAR3fD50dvjkSsQ-a9utldkwK\\_N2CCGoUyLHZd7W0ytcxW1ATOj-YjCLMa2-M](https://whatculture.com/wwe/backstage-wwe-reason-why-shinsuke-nakamura-dropped-nxt-title?fbclid=IwAR3fD50dvjkSsQ-a9utldkwK_N2CCGoUyLHZd7W0ytcxW1ATOj-YjCLMa2-M)> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

Tnawrestling (2005) An Exclusive Interview with Samoa Joe. *TNA Wrestling News*. Saatavilla: <<http://web.archive.org/web/20070927190755/http://www.tnawrestling.com/fullnews.php?home=203>> (linkki tarkistettu 16.2.2021).

White, Gareth (2013) *Audience Participation in Theatre. Aesthetics of Invitation*. New York: Palgrave Macmillan.