

Veijo Hietala

PAINII MYYTTIEN KANSSA – Urheilu modernissa ja postmodernissa mediakulttuurissa

¹ Michael R. Real, "MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport". Teoksessa Lawrence A. Wenner (ed.), *MediaSport*. London: Routledge 1998, 15.

Mediaurheilun väheksyminen tänä päivänä merkitsisi samaa kuin kirkon roolin väheksyminen keskiajalla tai taiteen roolin väheksyminen renessanssissa; suuri osa yhteiskuntaa on mukana mediaurheilussa ja käytännössä mikään elämän osa-alue ei vältty siltä.

Michael R. Real¹

Katsojille on annettava, mitä he haluavat – mitä ikinä se sitten onkin.

Vince McMahon, Wrestling-tuottaja

² Tv-dokumentti "Beyond the Mat". Es. 20.10.2002 Canal+. USA 2001.

Me teemme elokuvia!

Vince McMahon²

Useimmat elokuvaharrastajat muistanevat Leni Riefenstahlin *Olympia*-elokuvan (Saksa 1936-1938) vaikuttavat ensiminuutit. Olemme Kreikassa, olympialaisten syntysijoilla. Aluksi kamera kuvaa viipyillen osittain raunioituneita muinaisia temppeleitä, mutta "löytää" sitten antiikin urheilijapatsaat. Kameran silmä hyväilee nostalgisesti liikkumattomia, suoritukseen jähmettyneitä lihaksikkaita vartaloita. Kunnes ne yhtäkkiä, taidokkaan leikkaustrikin ansiosta alkavat herätä henkiin! Ne alkavat muuttua nykypäivän eläviksi, hengittäviksi ja toimiviksi urheilijaruumiiksi. Viesti on tietysti selvä: virkoavien patsaiden myötä koko antiikki herää samalla henkiin silmiemme edessä. Ja koko tuon valtavan kulttuurisen perinnön kantajaksi osoittautuu urheilijan ruumis!

Urheilu – modernin mytologiaa

Tuota *Olympian* alkukohtausta kannattaa pohtia hieman pitempäänkin, sillä siinä tiivistyvät varsin monet 1900-luvun alkupuoliskon – eli modernin aikakauden viime vaiheen – urheiluun liittämät myytit. Samalla tuo kohta, kuten koko kaksiosainen elokuvakin, on rakentanut sekä välittömästi että

välillisesti paitsi olympialaisten myös ylipäättään urheilun mytologiaa 1900-luvun ihmisten tajuntaan. Olihan teos ensimmäinen pitkä elokuva olympialaisista ja niinpä se loi perustan mediaurheilun audiovisuaalisille konventioille jatkossa.³

Saksa oli aloittanut myös tv-lähetykset ensimmäisenä maailmassa vuonna 1935 ja niinpä Berliinin kisatkin televisioitiin – tosin kuvan laadussa ja esteettisessä ilmaisussa lienee ollut filmitallenteista päätellen toivomisen varaa.⁴ Joka tapauksessa *Olympia*-elokuva ja kisojen televisiointi merkitsivät elävän kuvan peruuttamatonta tunkeutumista urheiluun, ja käytännössä nykyaikaisen mediaurheilun katsotaankin alkaneen juuri Riefenstahlin elokuvasta.⁵ Vaikka jotkut tutkijat⁶ jättävät – ilmeisesti natsismin ihannoinnin pelosta tai silkkaa tietämättömyyttään – Berliinin kisojen av-pioneerit huomiotta, Riefenstahl-vaiutteita on kenen tahansa helppo nähdä niin myöhemmissä olympielokuvissa (esim. Hannu Lemisen *Maailmat kohtaavat*, 1952) kuin jopa suurkilpailujen nykyisissä tv-esityksissä.

Riefenstahlin teos näytti siis suuntaa tv-urheilun mediaestetiikalle, mutta jo alkujaksossaan myös sen mediamytologialle.⁷ Myyttisiä ja muita kulttuurisia selitysmalleja todella tarvitaankin, sillä itse urheilusuorituksethan ovat etenkin yksilölajeissa useimmiten niin allistytävän yksinkertaisia, että asiaan vihkiytymättömien vähättelevät kommentit fanien fanaattisuudesta on helppo ymmärtää. (”Jo muinaiset kiinalaiset tiesivät, että jotkut juoksevat kovempaa kuin toiset.”)

Lapset heittelevät keppejä, kiviä ja palloja, hyppivät, tappelevat, painivat ja juoksevat pihaleikeissään jo pienestä pitäen, joten ei ihme, että näiden ”lapsellisten” lajien huippujen palvontaa (ja palkkioita) tai voittoihin ja häviöihin liittyviä suuria tunteita on ulkopuolisen vaikea ymmärtää. Vaikka esimerkiksi itämaisia taistelulajeja pidetään tavallisesti hyvinkin henkisinä ja filosofisina järjestelminä, ainakin japanilaisen sumopainin filosofia näyttää länsimaisin silmin asettuvan jonkin poikien pukkitappelun tasolle.

TV2:n 1990-luvun viihdesarja *Kummeli* parodioi tätä urheilun äärimmäistä yksinkertaisuutta eräässä sketsissään osuvasti. Siinä esiteltiin urheilumuoto nimeltä tamppaus (=sivuttain eteneminen suksilla esim. jyrkässä rinteessä) sekä lajin suuri suomalaistoivo. Tämä treenasi olympialaisiin tamppaamalla kokopäiväisesti edestakaisin suunnilleen hiekkalaatikon kokoista harjoitusreittiään. Sketsi riemasutti oivaltavuudellaan, sillä voi hyvinkin kysyä, onko esimerkiksi kuulantyyttö tai kolmiloikka suorituksena juuri tamppausta kummempaa...

Ja kuitenkin näihin yksinkertaisiin ”tamppauksiin” liittyy suuria tunteita, kansalliskiihkoa, valtavia yleisöjä ja taloudellisia panostuksia (sekä nykyisin huomattavaa kaupallista potentiaalia).⁸ Tosiasiassa itse urheilusuoritus on vain pintataso, merkki, joka merkityksellistetään monenlaisten kulttuuristen myyttien kautta. Urheilu on syvällisesti symbolista ja ideologista toimintaa, jossa liikutaan ihmistä ja kulttuuria koskevien peruskysymysten äärellä.

Mytologioita: ruumis – yksilö – kansakunta – sukupuoli

Riefenstahlin *Olympian* alkujaksossa vahvistetaan ja rakennetaan niin ruumiin, yksilön ja sukupuolen kuin kansakunnankin kulttuurimyyttejä. Henkiin heräävät patsaat fokuoivat huomion aivan ensiksi urheilun tärkeimpään agenttiin: ihmisruumiiseen. Kuten olen aikaisemminkin esittänyt, koko urheiluideologian perusmyyttinä voi pitää näkemystä ruumiista instrumenttina,

³ Ks. näistä konventioista esim. Veijo Hietala, *Ruudun hurma*. – *Johdatus tv-kulttuuriin*. Helsinki: YLE-opetuspalvelut 1996, 108 eteenpäin.

⁴ Ks. tv-dokumentti ”Televisio Hitlerin Saksassa”. Es. 18.8.1999 MTV3. Saksa 1999.

⁵ Vrt. Real 1998, 19.

⁶ Esim. Brookes ei mainitse sen paremmin Riefenstahlia kuin Berliinin kisojen televisiointiakaan, vaan nostaa 1937 Wimbledonin tennisturnauksen tv-esityksen av-urheilun uranuurtajaksi. Rod Brookes, *Representing Sport*. London: Arnold 2002.

⁷ Myytillä tarkoitin nykyisen kulttuurintutkimuksen barthesvaiikutteeseen tapaan uskomusjärjestelmää, jota ihmiset pitävät – usein tiedostamattaan – totena ja joka siksi muokkaa heidän identiteettiään ja ohjaa heidän toimintaansa. Mytologia on puolestaan vuorovaiikutteisten myyttien ryvä – kuten juuri urheilu kokonaisuudessaan.

⁸ Ks. lähemmin esim. Toby Miller and Alec McHoul, *Popular Culture and Everyday Life*. London: Sage 1998, 62 eteenpäin.

⁹ Vrt. myös John Hargreaves, *Sport, Power and Culture*. Cambridge: Polity Press 1986, 161 eteenpäin.

¹⁰ Sit. Miller and McHoul, *Popular Culture*, 69.

¹¹ Vrt. myös John Fiske, *Television Culture*. London: Routledge 1987, 248. Fiske näkee – Richard Dyeriin tukeutuen – ”ruumiin problematiikan” sidoksissa kapitalismin ideologiaan.

¹² Margaret Morse, ”Sport on Television: Replay and Display”. Teoksessa E. Ann Kaplan (ed.), *Regarding Television*. Los Angeles: AFI/University Publications of America 1983, 46.

¹³ Esim. Brookes, *Representing Sport*, 128.

joka voidaan trimmata sen arkiset kyvyt ylittäviin suorituksiin.⁹ Toisin sanoen ruumista pyritään kehittämään pohjimmiltaan hyvin stereotyyppisissä ja yksinkertaisissa performansseissa maksimaaliseen tehoon vastustajien voittamiseksi, henkilökohtaisen maineen (ja nykyisin taloudellisen edun) saavuttamiseksi ja/tai kunnian tuottamiseksi isänmaalle. Tuo perusmytologia konstruoi samalla tietynlaista ihmiskäsitystä: inhimillisen suorituskyvyn rajattomuutta. Nykyaikaisten olympialaisten latinankielinen motto *altius, citius, fortius* (korkeammalle, nopeammin, voimakkaammin) alleviivaa tuon filosofian fyysistä aspektia: kaikki ennätykset voidaan rikkoa. Samalla tämä myytti vahvistaa kuitenkin valituksesta alkanutta, modernille aikakaudelle tyypillistä ideologiaa (ns. modernin projekti) ihmisen, ts. koko kulttuurin, jatkuvasta kehityksestä ja edistyksestä. Ja samalla myös ihmisen itsekurista, päämäärätietoisuudesta ja moraalista kasvusta tuon prosessin edellytyksenä. Eli kuten Norbert Elias huomauttaa, urheileva subjekti ruumiillistaa modernin ajan Euroopan vaatimusta, että sen kansalaiset yhdistävät ”säännönmukaisuuden ja erottautumisen” päivittäisessä käytöksessään.¹⁰ Esimerkiksi länsimaisten hyvinvointivaltioiden talouden perustana oleva jatkuvan kasvun ideologia voidaan palauttaa samaan myyttiin.¹¹ Näin ollen urheileva ruumis on sekä konkreettisesti että symbolisesti modernin aikakauden ihanneruumis, urheilija moderni ihanneihminen.

Erityisen tehokkaasti Riefenstahl myyttistää sukupuolen. Elokuvan urheilevat ruumiit ovat aurinkoisessa maisemassa alasti, siis luonnontilassa ja luonnossa, mikä alleviivaa ihmisen, urheilun ja luonnon ykseyttä, mutta korostaa samalla sukupuolieroa. Miehet kuvataan yksinään alakulmasta taivasta vasten erilaisissa voimaa vaativissa suorituksissa. Naiset puolestaan ryhmissä pääosin yläkulmasta tai silmän korkeudelta taustanaan myyttiset luonnon elementit maa, vesi, ilma ja tuli (=viljapelto, meri, pilvet, liekit) liikehtimässä siroasti aaltojen tai huojuvien tähtkien rytmiä myötäillen. Nämä kuvalliset metaforat antavat kummallekin sukupuolelle oman kulttuurisen tehtävän. Maskuliinisuus merkitsee yksilöllisyyttä ja riippumattomuutta, miehen fyysinen voima myös henkistä voimaa. Miehen tehtävänä on tavoitella taivaita, kuljettaa kulttuurin soihtua yhä korkeampiin henkisiin sfääreihin ”vain taivas rajanaan”. Tässä kuten muussakin urheilun mytologisoimisissa Riefenstahl pyrkii tietysti vain elvyttämään antiikin ideaaleja. Kytkevähän jo muinaiset kreikkalaiset kauniin miesruumiin sosiaaliseen ja poliittiseen valtaan.¹² Naisen *Olympia* sen sijaan esittää osana ryhmää, sosiaalisista suhteista riippuvaisena; hän edustaa luontoa, maata ja hedelmällisyyttä. Vanha dikotomia saa siis myös Riefenstahlilta vahvistuksen: urheileva miesruumis on sekä fyysinen että henkinen, naisruumis vain ruumiillinen, lihallinen.

Vaikka naisten osuus ja naisille ”sopivien” urheilulajien määrä on mediassa etenkin 1990-luvulla kasvanut, urheilu käsitteenä koetaan edelleenkin kiistämättä miesten sfäärinä. Yksittäisissä urheilutapahtumissa – olympialaiset, Suomi–Ruotsi -yleisurheilumaaottelut – naisurheilun osuus mediassa saattaa yltyä jopa puoleen, mutta kokonaisuutena se kattaa yhä vain kymmenisen prosenttia esimerkiksi television urheilutarjonnasta.¹³ Tämän voi helposti todeta vaikkapa kotoista *Urheiluruutua* katsomalla: monena iltana naisurheilua ei noteerata lainkaan. Lisäksi monet lajit ovat edelleen niin mediassa kuin muuallakin kulttuurissa likimain puhtaasti miehisiä tai naisten rooli niissä on marginaalinen.

Tämä koskee selvimmän moottoriurheilua (formula, ralli) sekä kaikkein aggressiivisimpia kamppailulajeja (paini, nyrkkeily). Rod Brookes väittääkin,

että mediassa naisille sopivat (female-appropriate) urheilumuodot ovat sellaisia, joissa vaadittavat ominaisuudet – tyyli, sulokkuus – liittyvät steroottisesti feminiinisyyteen ja jotka korostavat seksuaalisuutta.¹⁴ Urheilukommentaattorit myös selittävät tutkimusten mukaan naisten ja miesten voittoja ja tappioita eri tavalla. Miehet esitetään aktiivisina agentteina, jotka menestyvät lahjakkuutensa, voimansa, älykkyytensä ja riskinottonsa ansiosta. Sen sijaan naiset nähdään kommentteissa usein passiivisina: menestyskin riippuu ulkopuolisista tekijöistä kuten onnesta ja perheen tuesta.¹⁵ Eivätpä ole riefenstahlilaiset modernit ”antiikin” myytit siis paljонkaan muuttuneet postmodernissa mediakulttuurissa.

Erityisen selvästi tämä sukupuolimytoologia näkyy kansakunnan myytin ja mediaurheilun suhteessa. Brookesin mielestä naisia ei etenkaan joukkuelajeissa nähdä miesten veroisina kansakunnan edustajina.¹⁶ Tuskinpa esimerkiksi naisten jalkapallon maailmanmestaruus saisikaan missään aikaan samanlaista monipäiväistä katukarnevaalia ja kansallista huumaa kuin miesten mestaruus vääjäämättä synnyttää voittajamaassa. Kansakunta rakentuu edelleen miehen harteille.

Mediaurheilun tärkein myyttinen tehtävä liittyikin epäilemättä edelleen juuri kansakunnan konstruointiin, ja tutkimusten mukaan ”kansakunnan myytin rakentaminen urheilun avulla on tavallista kaikissa maanosissa”.¹⁷ Benedict Andersonin popularisoimaa ”kuvitteellisen yhteisön” (imagined community)¹⁸ teesiä seuraten kulttuurintutkijat näkevät kansakunnan fiktiivisenä rakennelmana, myyttinä, jolla on – kuten muillakin tässä käsitellyillä myyteillä – itse kenenkin identiteetille aivan olennainen merkitys etenkin kansallisvaltio-ideologiaan nojaavissa länsimaissa. Jopa niin suuri, että mediaurheiluyhteisön on täällä vaikea ymmärtää, että esimerkiksi jotkut Afrikan maiden urheilijat kokevat enemmän edustavansa tiettyä heimoa kuin kansakuntaa.¹⁹ (Kun tv-selostaja Mauri Myllymäki puhui 1990-luvun puolivälissä kenialaisjuoksijoista ”nandi-heimon miehinä”, puhetta pidettiin likimain rasistisena, vaikka juoksijoiden oman identiteetin kannalta luonnehdinta oli luultavasti täysin oikea.)

Olympiakisat ovat tietysti selvin esimerkki urheilun roolista kansakuntien rakentamisessa, ja eri valtiot sijoittavat suunnattomia summia olympiamenestyksen takaamiseen. Ennen sosialismin romahtamista 1990-luvun alussa olympialaiset nähtiin pitkälle talousjärjestelmien välisenä ideologisena kamppailuna paremmuudesta. Muistan jonkun Neuvostoliiton huippupoliitikon sanoneen suoraan, että he haluavat urheilumenestyksen keinoin ”osoittaa sairaalle lännelle” sosialismin ylivertauisuuden. Näin urheilijan ruumis muuttui siis mediassa ideologiseksi merkiksi, sosialismin tai kapitalismin myyttiseksi symboliksi.

Myös Riefenstahlin *Olympia* korostaa heti kisojen avajaisista lähtien kansakuntien eroja: kiinnostavaa on esimerkiksi tarkkailla, minkä kansakuntien edustajat tekevät natsitervehdyksen aitiössään seisovalle Hitlerille. (Italialaiset ja itävaltalaiset ovat tässä suhteessa erityisen innokkaita!) Mutta jo elokuvan alkujakso kytkee mielenkiintoisella tavalla olympia-aatteen ja (tietyn) kansakunnan. Henkiin heränneistä patsaista leikataan näet ensin olympiatulen sytyttämiseen – perinteiseen tapaan auringonvalosta Kreikassa – ja sen jälkeen seurataan soihdun matkaa miesjuoksijoiden kuljettamana eri maiden halki. Maat esitetään karttapiirrosten sekä näiden ”tyypillisiä” näkymiä esittävien kuvien avulla.

Lopulta kamera syöksyy pilvien välistä Berliiniin ja ”tyypillisten” kau-

¹⁴ Ibid., 129.

¹⁵ Margaret Carlisle Duncan and Michael A. Messner, “The Media Image of Sport and Gender”. Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 177.

¹⁶ Brookes, *Representing Sport*, 130.

¹⁷ David Rowe et al., “Come Together: Sport, Nationalism, and the Media Image.” Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 121.

¹⁸ Benedict Anderson, *Imagined Communities*. London: Verso 1983. Kansakunta yhteisönä on kuvitteellinen, sillä “edes pienimmän kansakunnan jäsenet eivät koskaan opi tuntemaan suurinta osaa yhteisön muista jäsenistä, tapaa heitä tai edes kuule heistä” (s. 16).

¹⁹ Ks. tästä problematiikasta lähemmin esim. Brookes, *Representing Sport*, 88 eteenp. sekä Garry Whannel, *Fields in Vision. – Television Sport and Cultural Transformation*. London: Routledge 1992, 135 eteenpäin.

²⁰ Vrt. Matti Salakka, "Kestävyyssuoksu kansallisena tarinana". *Lähikuva* 3-4/1993.

²¹ Ks. Veijo Hietala, "Joka kuuseen kurkottaa..." – Televisio, olympialaiset ja kansallinen psykohistoria." *Lähikuva* 3-4/1993.

punkikuvien jälkeen olemme määränpäässä, olympialaisten avajaistungoksen täyttämällä Berliinin stadionilla. Kun muistetaan, että elokuvan alkukuvissa nähtiin käytännöllisesti katsoen koko antiikin havahtuvan pitkästä unestaan, ja sen jälkeen olympiasoihtu kuljetetaan suoraan Hitlerin hahmon hallitsemalle, eri kansakuntien täyttämälle Berliinin stadionille, Olympian alkujakson voisi katsoa sisältävän vahvan ideologisen viestin. Vasta nyt, Berliinin kisoissa aito antiikin maailma on herännyt henkiin, ja sen on saanut aikaan Führerin natsi-Saksa. Tämän perinnön velvoittamana korkeasta aitiostaan jalkojensa juuressa marssivia kansakuntia tarkasteleva Hitler näyttäytyy siis kuin "luonnostaan" koko maailman johtajana. Juuri olympiatulen reitittämiin maihinhan Hitler hyökkäsikin sitten muutaman vuoden kuluttua. Vahvasti myytteihin nojaava kuvitteellinen natsi-Saksa sai näin puhtia myyttisestä (olympia)urheilun ideologiasta.

Kuviteltu Suomi

Myös kuvitteellisen suomalaisuuden voi katsoa rakentuvan keskeisesti kolmen mytologian varaan: Kalevalan, sotien ja urheilun. Karkeistaen: Kalevala loi "suomalaisuudelle" sankarillisen ja samalla omankielisen korkeakulttuurisen menneisyyden, sodat ja urheilu sankarillisen nykyisyyden. Ainakin minun ikäpolveni kansallinen identiteetti perustuu vakaumukseen, että Hannes Kolehmainen "juoksi Suomen maailmankartalle" voittamalla 5000 metrin, 10 000 metrin juoksut sekä vielä murtomaajuoksun vuoden 1912 olympiakisoissa. Nämä saavutukset nivoivat tämän näkemyksen mukaan lopullisesti yhteen sen kansallisen tietoisuuden ja kuvitteellisen yhteisöllisyyden, joka johti Suomen itsenäistymiseen viisi vuotta myöhemmin. Kun siis (yleis)urheilu ja etenkin pitkänmatkanjuoksu merkitsevät suomalaisessa psykohistoriassa käytännöllisesti katsoen kansakunnan syntyä, on ymmärrettävää, että niihin sitoutuu tavallistakin enemmän kansallisia merkityksiä: yleisurheilun tarina on samalla suomalaisuuden tarina, sen Suuri Kertomus.²⁰ Ja tämä tarina on tietysti rakennettu 1900-luvun medioissa, aluksi lehdistössä, kirjallisuudessa ja radioissa, sittemmin yhä keskeisemmin televisiossa.

Olen toisaalla pohtinut tarkemmin (mies)yleisurheilijan ruumiiseen liittyviä kansallisia, psykohistoriallisia merkityksiä.²¹ Siinä yhteydessä esitin, että kestävyysjuoksijan laihan ja piinatun ruumiin kuva mediassa edustaa suomalaisen itsenäisyyden kipeitä nuoruus- ja kasvuvuosia, modernismiin sopivaa, päämäärätietoista masokistista tarinaa, jossa pienen ja halveksitun Suomen on jatkuvasti lunastettava paikkansa kansakuntana kahden pelottavan Toiseuden, sodalla uhkaavan Neuvostoliiton ja ylimielisen hyvinvointi-Ruotsin välissä. Koska kuvitteellinen kansakunta ei ole mikään kiinteä konstruktio vaan prosessi, kestävyysjuoksijan myyttisenä tehtävänä oli juosta Suomi yhä uudestaan maailmankartalle.

Oireellista kyllä, suomalaisen kestävyysjuoksun suuruudenaika päättyi 1970-luvulle, jolloin Suomi oli urbanisoitunut ja siirtynyt postmodernin mediaurheilun aikakauteen. Tämän teknologisen hyvinvointi-Suomen mediaikoneja ovat erilaiset välineurheilijat: keihäänheittäjän tai jääkiekkoilijan massiivisen hedonistinen tai formulakuljettajan kiiltäviin, runsain logoin varustettuun ajohaalariin verhottu ruumis. Toisin kuin toistuvasti pitkänmatkanjuoksijoita näitä urheilijoita ei medioissa esitetä juuri koskaan piinaamassa itseään yksinäisillä harjoituslenkeillä – tai edes salilla – tuskainen irtistys

kasvoillaan, vaan kalastamassa, loikoilemassa (keihäänheittäjät), jakamassa nimikirjoituksia automessuilla tai luksuslomailmassa miljoonapurren kannella (formulakuljettajat).

Tästä näkökulmasta vuosituuhannen vaihteen mediakuvat hiihtäjä Mika Myllylän tuskaisesta suoharjoittelusta kuuluvat menneeseen aikaan ja heijastavat nostalgista modernin aikakauden ja sen Suurten Kertomusten kaipuuta. Toisaalta, kuten Myllylän ja kumppaneiden ns. doping-skandaalin yhteydessä kävi jokaiselle ajattelevalle ihmiselle selväksi, postmodernin urheilijan ruumis on ainakin yhtä paljon lääketieteellisen manipulaation kuin ankaran harjoittelun tuote.

²² Brookes, *Representing Sport*, 5.

²³ Ks. tv-dokumentti "Beyond the Mat". Dokumentin mukaan yksi ohjelmassa seuratuista aloittelevista vapaapainijoista halvaantui kuvauksia seuraavalla viikolla.

Wrestling – postmodernin mediaurheilun huipentuma

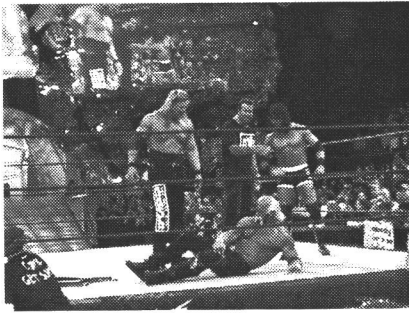
Wrestlingin – eli ammattilaisvapaapainin, amerikkalaisen vapaapainin – suosio on 1990-luvulla kasvanut räjähdysmäisesti. Vaikka lajilla on jo pitkä historia, vasta satelliitti-tv on tehnyt siitä suuren luokan viihdebisnestä. Aikaisemmin vain McMahonin sukuyrityksenä toiminut ja lajia suvereenisti Yhdysvalloissa hallitseva WWF (World Wrestling Federation) kirjautui pörssiin vuonna 1999, jolloin yritys noteerattiin miljardin dollarin arvoiseksi.²² Suomessa wrestlingiä nähtiin laajamittaisemmin ensimmäisen kerran 1980-luvulla satelliittikanava Sky Channelillä ja uudelleen 2000-luvun alussa, jolloin nuorison suosima kaapelikanava SubTv otti sen ohjelmistoonsa (*Smackdown*, *Raw*). Lajin suosio alkoi nopeasti herättää huolta kasvattajissa, koska lapset ryhtyivät matkimaan wrestlingin hurjimpia temppejuja jopa koulujen välitunneilla. Lasten kannalta lajia voi todella pitääkin vaarallisena, sillä siinä faktan ja fiktion rajat sekoittuvat poikkeuksellisella tavalla.

Ensimmäistä kertaa wrestlingiä katsovalle aikuisellekin kokemus on taatusti hämmäntävä, kenties järkyttäväkin. Ensisilmäyksellä kyse näyttäisi olevan perinteisestä kamppailu-urheilutapahtumasta (paini, nyrkkeily, potkunyrkkeily tms.), jossa ottelijat ottavat mittaa toisistaan erotuomarin valvovan silmän alla. Alun speaktaakkelimaisuus ei vielä häiritse, sillä nykyisin esimerkiksi ammattinyrkkeilyssä – kenties juuri wrestlingin innoittamina – etenkin ottelijoiden sisääntulot ovat muuttuneet melkoisiksi savu- ja valospektaakkeleiksi. Wrestlingin poikkeuksellisuus paljastuu kuitenkin tuota pikaa.

Erikoisesti pukeutuneet ja usein naamioidut suurikokoiset ottelijat käyvät välittömästi toistensa kimppuun ilman virallista aloitusta, ruhjovat ja mukiloivat toisiaan, hyppäävät toistensa niskaan korkealta kehäköysien päältä ja suorittavat mitä ilmiömaisimpiä akrobaattitemppuja. Nykyisin ottelija saattaa asettaa esimerkiksi tikapuut maassa loukkaantuneena makaavan vastustajan päälle, jotta hyppy kehäköysien päältä vammauttaisi tätä mahdollisimman paljon. Tuomari saatetaan tyrmätä tajuttomaksi, ja usein ottelu siirtyy kauas kehän ulkopuolelle, ulkokäytävään tai jopa parkkipaikalle. Kaikkea tätä säestävät kilpailijoiden toisilleen syytämät solvaukset, selostajien eläytyneen ihailevat tai paheksuvat kommentit sekä ennen muuta kommentoivien plakaatein varustautuneen salintäyteisen yleisön fanaattiset tunteenpurkaukset. Periaatteessa tämä kaikki on lavastusta, simulaatiota: aggressiota simuloidaan, pahoinpitelyjä simuloidaan, loukkaantumisia, vammoja ja tuskaa simuloidaan. Tosiasiassa kilpailijat saavat tietysti useimmiten oikeita vammoja – niitä olisi tämäläisyyksissä suorituksissa mahdotonta välttää – mutta nämä pyritään tv-esityksissä kätkemään.²³ Eli oikeat loukkaantumisetkin ja veren valuminen

²⁴ Roland Barthes, *Mythologies*. London: Paladin 1973, 15 eteenpäin.

²⁵ Fiske, *Television Culture*, 243 eteenpäin.



tulkitaan yleisön keskuudessa luultavimmin lavastukseksi, minkä seurauksena voidaan puhua kaksinkertaisesta simulaatiosta: oikea vamma muuttuu oikean vamman simulaation simulaatioksi. Postmodernia urheilua parhaimmillaan!

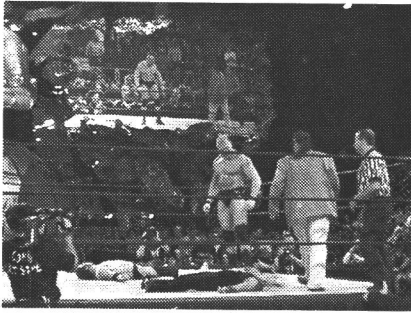
Kulttuurintutkijoista ensimmäisenä wrestlingiin kiinnitti huomionsa Roland Barthes populaarikulttuurin myyttejä tarkastelevassa pioneeriteoksessaan *Mythologies* (1958). Hän analysoi lajia groteskina ja eksessiivisenä ruumiin spehtaakkelinä, joka palautuu pikemminkin *commedia dell'arte*n kuin urheiluun.²⁴ John Fiske puolestaan tarkastelee wrestlingiä (post)modernina esimerkkinä bahtinilaisesta karnevaalista, urheilun parodiana, jossa sosiaalinen kontrolli ja hyvä maku kyseenalaistetaan. Vapaapainissa urheiluun liittyvät ylevät merkitykset ja kurinalaisuus saavat väistyä rahvaanomaisuuden, normien rikkomisen ja alatyylisen kielenkäytön tieltä.²⁵ Tavoilleen uskollisena Fiske näkee tässä kumouksellista ja hallitsevaa ideologiaa kyseenalaistavaa potentiaalia.

Urheilu on leikkiä

Epäilen kuitenkin, mahtavatko wrestlingiin fanaattisten urheiluhullujen tavoin suhtautuvat kannattajat nähdä lajin poliittista vallankumouksellisuutta tai kokevatko sitä urheilun pyhyiden karnevalisointina? Jos vapaapaini onkin ”ontologisesti” pelleilyä, peliä tai leikkiä, kannattaa muistaa, että yhtä hyvin urheilu kokonaisuudessaan voidaan määritellä leikiksi, fiktioksi, johon yleisö suhtautuu ikään kuin se olisi vakavaa, totta. Kyse on vain Johan Huizingan aikoinaan määrittelemästä kulttuurin leikkiluonteen yhdestä ilmentymästä. Toisin sanoen urheilun harrastajalta vaaditaan samaa perusasennetta kuin elokuva- ja teatteriyleisöltä tai romaanin lukijalta: runoilija Coleridgen lanseeraamaa ”epäuskon vapaaehtoista viivyttämistä” (willing suspension of disbelief).

Minun on leikittävä, että esimerkiksi jäällä mailoineen luisteleva leijonapaitainen miesjoukko edustaa jollain tavoin minua tai että minun intressini ovat kysymyksessä, kun Monacossa asuva autokuskimiljonääri kiertää rataa huippunopealla kilpa-autollaan. Mediaurheilun kohdalla käy usein jopa niin, että katsoja joutuu tietoisesti päättämään, ketä urheilijaa tai mitä joukkuetta kannattaa – esimerkiksi jalkapallon MM-loppuottelussa – jos oman maan edustajaa ei ole mukana. Tämän jälkeen katsoja lykkää epäuskoaan ja eläytyy otteluun elokuvakatsojan tavoin: leikkii että valitun joukkueen vaiheet kentällä ovat hänelle aidosti tärkeitä.

Tästä näkökulmasta wrestling ei niinkään karnevalisoi ”oikeaa” urheilua vaan pikemminkin tekee hyvän populaarifiktio tavoin näkyviksi sen olennaiset piirteet ja keskeiset myytit. Olen toisaalla esittänyt, että urheilumytologia



²⁶ Hietala, *Ruudun hurma*, 131-132.

²⁷ Brookes, *Representing Sport*, 8.

pohjautuu ensisijaisesti kahteen peruselementtiin: eksessiin (liioittelu) ja transgressioon (rajojen ylittäminen).²⁶ Eri urheilulajeissa ensinnäkin itse suoritukset ovat useimmiten arjen normaalien fyysisten toimintojen äärimmilleen vietyä liioittelua. Kaikki me kävelemme, juoksemme, hyppelemme, ajamme autoa tai jopa painiskelemme jokapäiväisessä elämässämme, mutta urheilu liioittelee näitä ritualistisesti tavoitteena viime kädessä inhimillisen suorituskuvyn siihen asti oletetun rajan ylittäminen (ennätykset).

Toisaalta urheilussa lietsotaan ja liioitellaan sellaisia asenteita ja arvoja, joita tosielämässä hillitään tai jotka ovat kiellettyjä. Tosielämässä edistetään demokratiaa ja tasa-arvoa, urheilussa voittamista ja toisen nujertamista mihin hintaan hyvänsä. Normaalielämässä toisen lyöminen on kiellettyä ja rangaistavaa, nyrkkeilyssä sillä tienaa huikeita summia, mainetta ja palkintoja. Arjen maailmassa ihmisiä patistetaan rangaistuksen uhalla ajamaan hiljaa hyvissäkin olosuhteissa, kilpa-autoilussa henkensä kaupalla hurjastelemalla päätyy miljonääriksi. Urheilun huikeasta suosiosta päätellen vaikuttaa siltä, että siinä vain toteutetaan niitä impulsseja, jotka ovat ihmisiin ”sisään rakennettuja” – joko kulttuurisista tai biologisista syistä – kulttuurin sivistävästä vaikutuksesta huolimatta: menestyminen, vastustajan nujertaminen, aggressio sekä rajojen hakeminen ja ylittäminen.

Perinteinen urheilu on kuitenkin ainakin näennäisesti hyvin säännösteltyä ja kurinalaista toimintaa: eksessi ja transgressio tapahtuvat tiukkojen sääntöjen puitteissa. Kuten useat kulttuurintutkijat – mm. Norbert Elias – ovat huomauttaneet, modernin urheilun synty voidaan nähdä osana ”sivistämiss-prosessia”, jonka kautta ruumiillisuutta ja tunteita sekä ilmaistaan että hillitään. Toisin sanoen, urheilussa ”fyysistä ja emotionaalista itseilmaisua rohkaistaan pitäen samalla tämä ilmaisu kuitenkin yhteiskunnan hyväksymissä rajoissa”.²⁷ Näiden näkemysten mukaan urheilu voidaan siis nähdä kulttuurin keinona kontrolloida ja kanavoida ihmisen ”luonnollisia” impulsseja rajaamalla niiden purkaminen tiettyyn valvottuun aikaan ja paikkaan. Kuten teatterin tai elokuvan katsojillekin, urheiluyhteisölle tarjotaan mahdollisuus toteuttaa näitä impulsseja edustajiensa eli varta vasten tehtävään koulutettujen sijaiskokijoiden kautta. Samastumalla urheilijoiden suorituksiin myös katsoja voi toteuttaa ”fyysistä ja emotionaalista itseilmaisuaan”.

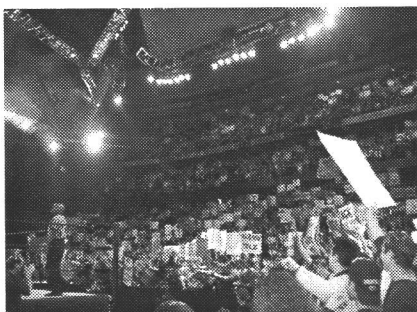
Wrestling nostaa kissan pöydälle

Wrestling ei siis itse asiassa karnevalisoi urheilua fyysis-emotionaalisena ilmaisuna, vaan pikemminkin ns. nostaa kissan pöydälle: tekee postmodernin vakavan parodian hengessä näkyviksi ne urheilun peruspiirteet ja -impulssit, joita virallinen urheiluideologia on yrittänyt ja yrittää valistuksen ja modernin

²⁸ Myös Brookes tarkastelee wrestlingiä parodiana, mutta hänen painotuksensa poik-keavat jonkin verran omistani. Ibid., 9 eteenpäin.

²⁹ Ks. tv-dokumentti "Beyond the Mat" sekä Ibid., 10-11.

³⁰ Jennings Bryant et al., "Violence and the Enjoyment of Media Sports". Teoksessa Wenner, *MediaSport*, 256.



ihmishanteen hengessä juuri kontrolloida. (Vakavalla parodiolla tarkoitan postmodernien fiktioiden mielestäni tyypillistä piirrettä: tärkeistä asioista puhutaan samankaikaisesti vakavissaan ja ns. kieli poskessa à la Aki Kaurismäen elokuvat.) Otan muutaman esimerkin.²⁸

Urheilussa on ensinnäkin säännöt, mutta kaikki urheilunharrastajat tietävät, että niitä pyritään jatkuvasti rikkomaan käyttämällä kiellettyjä aineita, telomalla vastustajaa tuomarin huomaamatta, lyömällä vyön alle jne. Wrestlingissä sääntöjen rikkomisesta tehdään suorastaan spehtaakkeleita. Urheilussa on tuomari, jonka sana on kentällä ja kehässä ehdoton laki. Mutta kuten kaikki tietävät, tuomareita haukkuvat usein niin pelaajat kuin yleisökin – onpa joku jalkapallotuomari silloin tällöin päässyt kentällä hengestänsäkin. Myös wrestlingissä on tuomari, mutta hänestä ei useimmiten juurikaan piitata tai hänet saatetaan tyrmätä tajuttomaksi jo ottelun alkuvaiheessa.

Urheilu perustuu eetokseen, jonka perustana on reilu kilpailu, vastustajan kunnioittaminen sekä motto "tärkeintä ei ole voitto vaan osanotto/jalo kilpa". Tosi asiassa kuka tahansa mediaurheilua seuraava huomaa, että etenkin hävinneelle vastustajan kunnioittaminen onnistuu useimmiten vain hammasta purren, enkä usko ainoankaan urheilijan lähtevän kisaan muuta kuin voitto mielessään. Tekopyhän "osanotto" -moton nimeen vannovalle urheilijalle tuskin valmennusrahoja heruisi yhdenkään maan urheiluliitolta... Wrestlingissä reilun kilpailun ja vastustajan kunnioittamisen periaatteet on jo aikaa sitten nakattu roskakoriin, eikä painijalle ole todellakaan tärkeintä osanotto vaan voitto!

Urheilu tapahtuu yleensä sille erikseen tarkoitettulla, rajatulla alueella kuten kehässä tai kilparadalla. Nykyisen mediaurheilun aikakaudella on kuitenkin tavallista, että kilpakumppanit sanailevat ja "nokittelevat" toisiaan myös kilpa-areenoiden ulkopuolella, mikä tietysti korostaa mediaurheilun draamallisuutta ja "saippuaopperaluonnetta". Moni urheilumuotohan on muuttunut enemmän tai vähemmän jatkuvajuoniseksi draamasarjaksi, jossa lajin sankareiden edesottamuksia ja yksityiselämää seurataan niin kilpailuissa kuin niiden ulkopuolellakin. Kuten aikaisemmin totesin, wrestlingissä ottelu ei kunnioita kehäköysojen rajoja vaan ajautuu tuon tuosta niiden ja jopa talon ulkopuolelle aina parkkipaikalle asti. Lisäksi WWF-wrestlingiin on viime vuosina lanseerattu erilaisia fiktiivisiä kehyskertomuksia, tunnetuimpana omistajaperhe McMahonin bisneksiin ja yksityiselämään liittyvä "saippuaoppera", jossa McMahonin perheenjäsenet esiintyvät "itsenänsä" ja joka liittyy ja heijastuu myös kehätapahtumiin. (WWF:n pääjohtaja Vince McMahon jopa painii välillä itsekin kehässä!)²⁹

Väkivalta on se piirre, jota urheilussa pyritään kaikkein vahvimmin säätelämään, vaikka "verieurheilun" perinteen tiedetään juontavan jo ainakin antiikin Roomasta.³⁰ Useimmat kamppailulajit perustuvat kuitenkin edelleen selkeästi juuri väkivaltaan, vastustajan vahingoittamiseen (nyrkkeily, pot-

kunyrkkeily, thai-nyrkkeily) tai sen simulointiin (paini, miekkailu, useat itämaiset taistelulajit). Myös monissa joukkuepeleissä väkivalta on sallittua ”sääntöjen puitteissa” (jalkapallon ja jääkiekon taklaukset), mutta, kuten edellä totesin, loukkantumisiinkin johtava sääntöjen rikkominen on myös tässä suhteessa on enemmän sääntö kuin poikkeus. Esimerkiksi NHL-jääkiekossa joukkueilla tiedetään olevan pelaajia, joiden tehtävänä on hoitaa ”likainen työ” eli pyrkiä vastustajan pelaajien vahingoittamiseen.

³¹ Ibid., 258 eteenpäin.

Urheiluväkivallan – kuten väkivaltafiktioidenkin – suosiota on yritetty selittää esim. katharsis-teorialla (katsoja vapautuu ”luonnollisista” aggressiivisista impulsseistaan sijaisväkivallan kautta) tai näkemyksellä, jonka mukaan toisen ihmisen hallinta/alistaminen on yksi inhimillisen toiminnan keskeisistä motivaattoreista. Väkivalta on joka tapauksessa niin tutkimusten³¹ kuin kenen tahansa empiirisen havainnonkin perusteella olennainen osa urheilua ja sen katsomisnautintoa.

Suoraan väkivaltaankin perustuvissa urheilulajeissa sitä pyritään säätelemään ja vastustajan vahingoittaminen minimoimaan. Wrestlingissä väkivaltaa sen sijaan liioitellaan aina absurdiuteen asti, kuten edellä oli jo puhetta vastustajan vahingoittaminen pyritään maksimoimaan!

Problemaattisinta mediawrestlingiä erityisesti suosivien nuorten kannalta on sen postmoderni modaliteettien – eli fakta vs. fiktio – hämärtäminen. Alussa siteerasin Vince McMahonia, joka totesi WWF:n ”tekevän elokuvia”, ja aikuiskatsojan on hetken lajia seurattuaan helppo mieltää vapaapaini väkivaltafiktioksi, illuusioksi. Itse asiassa koko wrestlingin ”estetiiikassa” huimine akrobaattiheittoineen ja painovoimaa uhmaavine stunteineen voi nähdä selviä vaikutteita nykyisten action-elokuvien toimintakohtauksista ja digiefekteistä.

Nuorille suomalaiskatsojille kokemus sen sijaan saattaa tuntua moniselitteisemmältä. Vaikka mediamodaliteettien taju kehittyi lapsille melko varhain, wrestlingin semioottinen koodisto saattaa johtaa harhaan. Lajia ei täällä paljontaan tunneta ja toisaalta meiltä puuttuu myös oma showurheilun perinne (pellehyppyjä ja sirkustempuja lukuunottamatta), joten olemme kasvaneet siihen, että tv-urheilu kuuluu faktaviestinnän piiriin ja on siis ”totta”. Media-wrestling soveltaa tv-ilmaisussaan perinteisen tv-urheilun koodeja ja konventioita ”eksessiivisine” selostajineen, joten siitä puuttuvat käytännössä kaikki fiktion tunnusmerkit. Ei siis ihme, jos suomalaislapset ryhtyvät matkimaan painijoiden temppeja helpommin kuin fiktioelokuvan stunteja.

Wrestling nostaa siis esiin kaiken urheilun taustalta löytyvät fantasiat ja myytit ja tekee sen liioitellen, eksessiivisesti. Kun edellä totesin, että urheilu itsessään on jo eksessiä ja transgressiota, postmodernina fiktiona mediavaapaapaini voidaan nähdä tuon liioittelun ja rajojen ylittämisen simulaationa, eksessiivisenä eksessinä ja transgressiivisenä transgressiona...

Kiitokset kummipojalleni Juhana Mrouëlle, joka jo pikkupoikana 1980-luvulla vihi minut vapaapainin saloihin ja joka nyt ystävällisesti toimitti minulle tärkeää wrestling-materiaalia.