

# Sumôn estetiikkaa

Minna Eväsoja

Meillä sumô herättää ihmetystä ja hämmennystä: se on outo urheilun muoto, jossa reippaasti ylipainoiset miehet vähissä vaatteissa puskevat toisiaan kohti kehässä. Sumô on perinteinen japanilainen paini, jossa pyritään saamaan vastustaja pois kehästä tai koskettamaan maata. Silti se on samalla mitä suurimmassa määrin rituaaleja, teatteria. Eri tapoja voittaa ottelu on jopa 70, mutta tekniikan hienoudet jäävät usein asiaan vihkiytymättömille epäselviksi, sillä itse fyysinen ottelu on ohi muutamassa sekunnissa.

TIETEESÄ  
TAPAHTUU  
38

Sumôn teatterimaisuuteen on kiinnittänyt huomiota esimerkiksi Yamaguchi Masao, joka etsii ja osoittaa yhtäläisyyksiä sumôn ja melodramaattisen kabuki-teatterin välillä. Lisäksi Clyde Newton kuvailee sumôn esteettisiä piirteitä esimerkiksi hiustyylin ja vaatetuksen kautta.

Saksalainen filosofi Wolfgang Welsh on todennut artikkelissaan *Sport Viewed Aesthetically, and even as Art* (2005), että tämän päivän urheilua tulisi pitää yhtenä erityisenä taidemuotona, tai ainakin populaarikulttuurin piirteenä. Urheilun estetiikka tulee Welshin mukaan ilmi mm. vaatetuksessa sekä pyrkimyksenä täydelliseen suorituksen että vartaloon.

Welshin argumenttien perusteella myös sumôta on mahdollista tarkastella esteettisestä näkökulmasta ja pohtia sen asemaa populaarikulttuurin ja perinteisten taidemuotojen välissä. Tässä artikkelissa tarkoitukseni on tarjota lukijalle muita näkökulmia kuin urheilu, katsoa ja ymmärtää sumôta: se voidaan käsittää myös erityiseksi taiteen muodoksi, jossa yhdistyvät vaatetuksen, vartalon ja ulkomuodon estetiikka, draaman keinoihin sekä rituaaleihin. Ja ennen kaikkea, sumô on suurta viihdettä.



## Hedelmällisyysriitistä brutaaliksi katutappeluksi

Sumôn alkuperästä on useita selityksiä. Useimmiten sumô yhdistetään Japanin panteistiseen alkuperäiskulttiin, *Shintô*, ja sitä kautta varhaisen agraariyhteiskunnan hedelmällisyysriitteihin: voittajalle ja hänen kannattajilleen povattiin hyvää satovuotta. Heian-kaudella (794–1191) sumôta harrastettiin keisarin hovissa ja siitä muodostui uskonnollis-poliittinen riitti. Tilaisuudet olivat salaisia ja läsnä oli vain keisari ja hänen lähimmät neuvonantajansa.

Muromachi-kaudella (1393–1602) sumôn poliittinen valta vaihtui sotilasvallaksi ja sumôta muodostui yksi samuraiden perustaidoista. Sumô-otteluiden avulla kerättiin myös rahaa pyhätille. Myöhemmin Edo-kaudella (1603–1867) isännättömät samurait alkoivat järjestää omia epävirallisia ja maksullisia otteluita pyhättöjen ulkopuolella, kaduilla. Nämä ottelut olivat brutaaleita ja päättyivät toisen osapuolen kuolemaan. Tokugawa-hallinto kielsi lopulta ottelut vuoteen 1684 saakka. Vuoteen 1791 mennessä sumôsta oli muodostunut esteettis-rituaalinen seremonia ja urheilumuoto, jona se tänä päivänäkin tunnetaan [1].

Sumôsta on yritetty tehdä myös olympialajia. Ensimmäisillä japanilaisilta pyydettiin suostumusta eri painoluokkiin, vaikka heille yksi sumôn viehäytys piilee juuri siinä, että suurin ja vahvin ei automaattisesti voita. Pieni voi kaataa suuren ketteryydellä ja nopeudella. Viimeinen pisara saattoi olla naisten osallistumisen salliminen: Japanissa ammattisarjan turnauksiin naiset eivät saa osallistua. Naiset eivät saa tosi asiassa edes koskea sumô-areenaa, sillä sen katsotaan tuovan epäonnea ottelijoille.

## Suurta viihdettä

Sumô on ollut kiinteä osa japanilaista populaarikulttuuria sen syntyajoista, Edo-kaudelta, lähtien. Edo-kaudella vaurastuva kauppiasluokka kaipasi kepeämpää ajankulua kuin mitä aristokraattinen *nô*-teatteri pystyi tarjoamaan, ja ”Kelluvan Maailman” (*ukiyo*) hengessä muodostuivat melodramaattinen *kabuki*-teatteri sekä sumô kansan huveiksi. Sumô painijat olivat jo tuolloin idoleita ja paljon käytettyjä hahmoja *ukiyo-e* puuriiroskuvissa *kabuki*-näyttelijöiden ohella. Kuvat toimivat eräänlaisina fanikortteina, joita saattoi ostaa ja kerätä, tai lainata kotiin kiertäviltä kuvien ja kuvakirjojenlainaajilta.

Sumô on edelleenkin Japanissa suurta viihdettä ja se kerää hallin täyteen ihmisiä kuusi kertaa vuodessa. Sumoa on nähty Japanissa TV:stä jo vuodesta 1952 lähtien ja se on yksi pitkäkestoisimmista Japanin TV:ssä näytetyistä lähetyksistä. Nykyään NHK lähettää sumôta suorana lähetyksenä turnauksen, *basho*, jokaisena päivänä sekä illalla vielä parhaimpaan katselu aikaan koosteen päivän otteluista. Sumô on pitänyt pintansa Japanissa kolmen suosituimman urheilun joukossa heti baseballin ja jalkapallon jälkeen [2].

Sumôssa yleisö elää otteluissa vahvasti mukana ja osoittaa niin suosiotaan kuin pettymystään äänekkäästi. Tunnelma tiivistyy ohjelman edetessä ja ylemmänsarjan *rikishi*en astuessa areenalle. Päivän päättökseen ottelevat suurmestarit, *Yokozuna*(t), ja onnekas on se *rikishi*, jolle lankeaa kunnia otella *Yokozunan* kanssa: se on tilaisuus oppia mestarilta jotain ainutlaatuista. Hyvän päätösottelun jälkeen suosiota ja tyytyväisyyttä osoitetaan tyyntyä heittelemällä.

*Rikishit* ovat myös mediahenkilöitä, jotka esiintyvät mainoksissa ja osallistuvat hyväntekeväisyyteen. Esimerkiksi vuoden lopussa he esiintyvät TV:ssä hyväntekeväisyys-gaalassa, jossa he laulavat suosituimpia *enka*-lauluja eli japanilaisia iskelmiä, ennakkoluulottomasti pinkkeihin ja pastellisävyyisiin kimonoihin pukeutuneita. *Rikishi* ei kuitenkaan missään tilanteessa tee itsestään pelleä, vaikka uskaltaakin nauraa, ja antaa myös muiden nauraa, itselleen julkisesti.

Nykyään sumô *rikishillä* voi olla myös oma fanisivustonsa, ja monenlaista oheistuotetta myydään heidän nimellä, kuvalla, tai kädenjäljellä varustettuna, kuten esimerkiksi kahvikuppeja, lautasia, pyyhkeitä ja seinäkoristeita. Suosituimmat *rikishit* ovat myös monen nuoren tytön haave ihanneviomiehestä: he ovat kuuluisia, rikkaita ja vaikutusvaltaisia.

## Alaston kauneus

Siinä missä länsimaisesta urheilusta puhuttaessa mainitaan vaatetuksen esteettisyys, voidaan sumôn yhteydessä puhua alastomuuden kauneudesta. Sumôssa alastomuutta ei tule pitää kuitenkaan seksuaalisena symbolina, muuten kuin sen varhaisessa merkityksessä, jolloin sumô yhdistettiin hedelmällisyyteen ja sato-onneen. Alastomuus kuvastaa pikemminkin viatonta, puhdasta ja ’jumalaista’.

Alastomuuden kauneudesta on osattu myös nauttia antiikin Kreikassa, jossa urheilijat ottelevat ilman vaatteita, jotta täydellisen vartalon

kauneudesta pystyttiin nauttimaan esteettä. Sumōssa täydellisen vartalon kriteerit ovat erilaisia kuin antiikin Kreikassa, vaikka molemmissa uskottiinkin, että voittaja on se, kenen vartalo miellytti jumaluuksia eniten. Parhaimmillaan *rikishi* on suurikokoinen, tasaisen pyöreä, mutta kiinteitä, sekä erittäin notkea. Erikoisesti vatsan kaarevaa muotoa ihaillaan, joka parhaimmillaan muistuttaa buddhalaisuudesta tunnetun vaurauden symbolin Hotein pyöreää vatsaa.

Täydellisimmillään *rikishin* vartalo muistutaakin ehkä Amida Buddhan (Heian-kauden jälkipuoliskolta) patsasta muotojensa pyöreässä pehmeudessa, joka viestittää lempeyttä, mutta myös voimaa, ja miksei vaurautta. Ulkoisten vaatimusten lisäksi *Yokozunalta* vaaditaan buddhamaista elämänasennetta sekä kaiken kattavaa tyyneyttä. *Yokozunan* tai hyvän *rikishin* kasvoista ei voi lukea tyytyväisyyttä, kuten ei myös petty-  
mystä – hän on niiden yläpuolella.

Sumō *rikishillä* on ottelun aikana yllään vain 6–7 m pitkä silkkinen vyö, *shimekomi*, joka voi painaa 6–10 kg [3]. Vyöstä riippuu edessä jäykkiä tikkumaisia puikkoja, jotka ovat samaa väriä kuin itse vyö. Silkkinen vyö muistuttaa *shimenawa*-köyttä, jolla *Shintōssa* osoitetaan jumalaisia paikkoja, kuten puita tai kiviä, joissa uskotaan jumaluuksien olevan läsnä. Köydestä riippuu valkoisia paperisia, zig-zagin muotoisia suikaleita, nimeltään *gohei*.

Päivän avajaisseremonian aikana *rikishillä* on vyön lisäksi päällään painava käsin kirjailtu brokardiessu, *keshōmawashi*, joka painaa 7–8 kg. Sekä vyö että essu ovat kalliita ja ne ovat yleensä lahjoituksia sponsoreilta. Yleensä *rikishi* omistaa yhden essun, mutta suosittu *Yokozuna* voi omistaa jopa 30 essua eri sponsoreiden lahjoittamina. *Keshōmawashi* maksaa keskimäärin noin miljoona yeniä, lähes 7000 euroa. Seremoniallisten essujen kuvioinnissa näkyy usein yritysten logoja tai *rikishin* kotipaikkakunnan luonnon-  
symboleita [4].

Vain *Yokozuna* voi kantaa seremoniallisen esunsa päällä *tsuna*-köyttä, joka muistuttaa *Shintōsta* tuttua *shimenawa* köyttä. Köysi sidotaan takaa korieellisesti joko yhdelle silmukalle, *Unryū*-tyyli, tai kahdelle silmukalle, *Shiranui*-tyyli [5]. *Unryū*-tyylin sanotaan kuvastavan puolustusasemaa, sillä avausseremonian aikana *Yokozuna* avaa vain toisen kätensä sivulle pitäen toisen kupeellaan. *Shiranui*-tyylissä valkoinen köysi muodostaa takana kaksi rinnakkaista silmukkaa. Samoin seremonian aikana *Yokozuna* avaa molemmat kätensä sivuille kuvastaen haastavaa asennetta.

Avajaisseremonian yhteydessä areenalle nousee *Yokozunan* lisäksi hänen kaksi avustajaansa, josta toinen kantaa *Yokozunan* miekkaa, joka on historiallinen jäännös samurai-ajoista [6]. Asetelma muistuttaa buddhalaisuudesta tuttua kolmoisasetelmaa, jossa yleensä keskellä on *Amida Nyorai* ja hänen molemmilla puolillaan *Kannon* ja *Seishi Bosatsu*. Näin *Yokozunan* avajaisseremonia-asetelmassa ja vaatetuksessa yhdistyvät *Shintōn* ja buddhalaisuuden piirteet korostaen *Yokozunan* jumalaisuutta. Jumalaisuudella ei tarkoiteta tässä yhteydessä, että *rikishit* ja etenkin *Yokozuna* mielletäisiin jumaluudeksi, vaan että hän – tässä hetkessä ja paikassa on tiettyjen jumaluuksien ”pyhättö” eli ruumiillistuma.

Sumō *rikishit* ovat kautta aikojen olleet idoleita suuren kokonsa, voimansa, sekä lempeän pyöreän nallemaisuutensa tähden. Sumōja ei enää pelätä, vaan kunnioitetaan lähes puolijumalaisina olentoina. Tämä näkyy siinä, että japanilaisilla on tarve koskettaa *rikishiä*, jos he näkevät hänen kävelevän kadulla tai ottelupaikalla. Samalla tavalla, kun he haluavat kosketella pyhiä patsaita toivoen saavansa niistä voimaa, tai tulla osaksi jumalaisesta viisaudesta tai hyvydestä.

Vastapainona *rikishin* alastomalle kauneudelle sumō-kehässä on aina läsnä myös tuomari, *gyoji*, jonka vaatetus on sitä peittävämpi mitä korkeampi arvoasema hänellä on. *Gyojin* brokardiasu muistuttaa Heian-kauden hovinvaatetusta ja musta päähine saman aikakauden *Shintō* papin päähinettä [7]. Nuoret aloittelevat tuomarit ovat areenalla paljain jaloin ja heidän asunsa jättää niin ikään sääret paljaksi [8]. Otteluiden erotuomareiden arvoasteikko ja sumō-ottelijoiden status kulkevat käsi kädessä. Mitä alempi sarja sitä nuorempi ja kokemattomampi on myös erotuomari. *Yokozunan* ottelun tulkitsee aina korkea-arvoisin erotuomari.

## Sumō-draama

Sumōn draamanomaisuus tulee esille lavassa, rituaaleissa ja erityisissä sumō-nimissä. Sumōn ”näyttämö”, *dōhyō*, on korotettu neliönmuotoinen alue, joka on tiiviiksi hakattua, kosteaa maa-aineksestä. Lavan reunoilla kiertää neliön muodossa osittain upotetut olkiset riisipaalit, jotka muistuttavat paksua köyttä. Myös korotetun *dōhyōn* ulkoseinustalla on upotettuja riisipaaleja, joille voi tarvittaessa astua. Neliön keskellä on samanlaisilla riisipaaleilla merkattu ottelukehä, jonka keskellä on aloitusviivat ottelijoita var-

ten. Riisipaalit ovat jääne agraariyhteiskunnan *Shintô*-riiteistä.

Korkealla *dôhyôn* yläpuolella riippuu *yakata*-katto, joka muistuttaa *Shintôn* pääpyhätön, Isen, ulomman pyhätön kattoa. Katto oli tuettu pilarein neljästä kulmasta vuoteen 1952 saakka, mutta pilarit poistettiin, sillä ne estivät näkyvyyttä lavalle. Pilarein tuettu katollinen sumô-lava luo mielikuvan *nô*-näyttämön lavasta, joka on niin ikään neliön muotoinen ja sen päällä on pilarein tuettu katto. Myös *nô*-näyttämöiden katto muistuttaa *Shintô*-pyhättöjen kattoa, sillä vanhastaan näyttämöt sijaitsivat pyhättöjen yhteydessä. Nykyään sumô-näyttämön katto riippuu korkealla hallin katosta ja kuvitteellisia pilareita symboloivat punainen, vihreä, musta ja valkoinen silkkinen tutpsu, jotka roikkuvat *yakata*-katon kulumista.

Sumô-draamassa henkilöillä on erityiset runolliset nimet, kuten esim. *Takanohana*, ”*Ylevä Kukka*”, joita he käyttävät vain niin kauan kuin ovat mukana sumôn maailmassa tavalla tai toisella [9]. Myös erityinen vaatetus, vaikkakin niukka, on osa sumôn rituaalin omaista näytelmää. Hiukset on kammattu taidokkaasti *oichômage*-tyylillä [10] löysälle nutturalle niin, että hiusten latvat muodostavat puoliympyränmuotoisen kaaren, joka näkyy päälaen yläpuolella kuin nouseva aurinko. Kun sumô *rikishiä* kammataan ja puetaan ottelua varten, hän muuttuu ”tavallisesta tanakasta” *rikishi*ksi, jumalaiseksi *Takanohanaksi*, *Kaiôksi* tai *Mainoumiksi*. Sumôssa vallitsee armoton kilpailu koko turnauksen 12 päivän ajan, sillä vain voittajat saavat jatkaa ja voivat nousta ylempiin sekä paremmin maksettuihin sarjoihin. Koska *Yokozunan* arvoa ei voi kuitenkaan menettää, häviökierteeseen joutunut *Yokozuna* joutuu jossain vaiheessa luopumaan urastaan ja ”jäämään eläkkeelle”.

Sumôn näytelmässä on myös luonnollisesti käsikirjoitus, joita noudatetaan tarkasti rituaaleissa. Yhdessä sumôn turnauspäivässä on kolme näytöstä: 1) *dôhyôiri*: *rikishien* yhteinen avajaisseremonia sekä *Yokozunan(nien)* oma(t) seremonia(t), 2) varsinaiset ottelut, sekä 3) *yumitorishiki*, lopetusseremonia, sekä palkintojen jako. Jokainen sumô-ottelu jakautuu niin ikään kolmeen jaksoon: valmistautumiseen, otteluun ja lopetukseen. Kaikki suoritetaan joka kerta samalla tavalla käsikirjoituksen mukaan – vain lopputulos on arvoitus. Kolmijako on tyypillinen japanilaisille perinteisille esittäville taiteille, sillä esimerkiksi *nô*-teatterissa esitetään nykyään myös kolme näytöstä päivässä. Kolmijako tulee esille niin ikään *chanoyussa*, japanilaisessa tee-

taiteessa, joka rakentuu ruokailusta, tauosta ja teentarjoilusta [11]. *Kabuki*-teatterissa määrä sen sijaan vaihtelee: aamupäivällä näytelmiä voi olla jopa 4 ja iltanäytöksissä 2-3 näytelmää. Sumôlle, *nô*-ja *kabuki*-teatterille on yhteistä se, että niissä voi viettää vaikka koko päivän, jos haluaa katsoa kaikki päivän ohjelmat.

## Kulttuurisen identiteetin ylläpitäjä

Sumô on enemmän kuin urheilua ja pyrkimystä täydelliseen suoritukseen täydellisen vartalon kautta. Sumôssa urheilu on sivutuote, muuttaman sekunnin lisä esteettisessä ja rituaalisessa draamassa näyttämöineen, roolihenkilöineen ja rooliasuineen. Japanilaiselle draamalle tyypilliseen tapaan käsikirjoitusta noudatetaan tarkasti ja sattumalle jää vähän varaa.

Japanissa sumôn sanotaankin olevan enemmän kuin perinteistä urheilua; se on eräänlainen kansallistaito tai tekniikka, *kokugi*, jolla on pitkä historiallinen perinteensä. Sumô otteluita käytiin vuoteen 1909 saakka ulkona, kunnes Tokioon valmistui ensimmäinen Sumô Kokugikan, eli (Kansallinen) Sumô Areena. Nykyinen *kokugikan* on valmistunut Tokioon vuonna 1985 ja se on tehty kestäväksi voimakkainta kuviteltavissa olevaa maanjäristystä, ja toimii siksi myös evakuointikeskuksena luonnonkatastrofien varalta. Rakennuksessa sijaitsevat lisäksi sumô-museo ja sumô-klinikka.

Sumô on eräänlainen perinteinen taidemuoto ja populaarikulttuurin erityispiirre. Sumô kaikine rituaaleineen ja vaatetuksineen, joilla on yhtymäkohtia keisarin hoviin, niin *Shintôn* riiteihin kuin buddhalaisuuteen, on osa japanilaista kulttuuria ja yhteiskuntaa, ja toimii kulttuurisen identiteetin ylläpitäjänä siinä missä muutkin perinteiset taidemuodot. Tässä mielessä liittoutuneet tekivät oikean ratkaisun, mutta ehkä toisista syistä kuin mitä olen esittänyt tässä artikkelissa, kun he toisen maailmansodan päätteeksi kielsivät kaikki perinteiset japanilaiset urheilu- tai taistelulajit (*kendô*, *jûdô*, *karate* yms), jotka rohkaisivat kansallista henkeä, mutta antoivat japanilaisten jatkaa sumô-otteluiden järjestämistä [12]. Sumôta liittoutuneet pitivät vähemmän pelottavana kuin muita.

Toinen maailmansota tuntuu olevan edelleen kipeä aihe niin Euroopassa kuin Aasiassa ja Japanissa. Tämä näkyy myös Japanin-tutkimuksessa ja japanilaisten omissa asenteissa ylivarovaisuutena tulla leimatuksi nationalistiksi myös kulttuurisen kansallisen itsetunnon tai kulttuuristen

erityispiirteiden esille ottamisen myötä. Mielestäni kuitenkin kulttuurinen kansallinen identiteetti ja poliittinen nationalismi ovat eri asioita ja niitä ei tulisi sekoittaa keskenään.

Japanilaisten kyky ylläpitää omia perinteisiä taiteen- ja kulttuurin muotoja yhä elinvoimaisina elävinä kulttuurin muotoina on kulttuurisesti yhä yhdenmukaistuvammassa maailmassa vain positiivista.

## VIITTEET

- [1] Tiivistelmä Light & Kinnaird: 139-159.
- [2] The Japan Almanac 2005: 249. Baseball 54,4%, jalkapallo 24,3% ja sumô 21,5%
- [3] Newton: 45.
- [4] Newton: 43.
- [5] Newton: 44-45.
- [6] Tavan sanotaan juontuvan jo 1500-luvulle, mutta varmaa tietoa on, että Tokugaea Ienari (1773-1841) on lahjoittanut menestyksekkäälle Yokozunalle Tanikazelle jousensa palkinnoksi hyvästä otte- lusta. Kiitokseksi Tanikaze esitti tanssin Ienarille ja tämä on nykyisen lopetusseremonian, *yumitorishikishi*n perustana. Newton: 47.
- [7] Light&Kinnaird: 143.
- [8] Newton: 23.
- [9] Poikkeuksia ovat mm. hawaiilaiset Konishiki ja entinen Yokozuna Akenobo, jotka käyttävät edelleen sumô-nimeään, vaikka Konishiki on nykyään viihteen ammattilainen ja Akebono taistelee Fight Clubissa.
- [10] Epämuodollista kampaustyyliä kutsutaan nimellä *chômage*, joka muistuttaa Edo-kauden jälkipuoliskolla suosittua kampaustyyliä. Newton: 42.

[11] Myös itse teettilaisuus jakautuu kolmeen ”näytökseen”: valmistelu, teen valmistus ja lopetus, eli esineistä keskusteleminen.

[12] Light&Kinnaird:152.

## KIRJALLISUUTTA

*Japan Almanac 2005*. Tökyô: Asahi Shinbunsha.  
Carr Brian and Mahalingam Indira (ed.) (1997): *Companion Encyclopedia of Asian Philosophy*. New York: Routledge.

Light, Andrew and Smith, Timothy M. (ed.) 2005): *The Aesthetics of Everyday Life*. New York: Columbia.

Magdalinski, Tara and Chandler, Timothy J. L. (ed.) (2002): *With God on Their Side: Sport in the service of religion*. London: Routledge.

Martinez, D. P. (ed.) (2001): *The Worlds of Japanese popular Culture: Gender, shifting boundaries and global cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.

Newton, Clyde (2000): *Dynamic Sumo*. Tökyô: Kodan- sha.

Skov, Lise and Moeran, Brian (ed.) (1995): *Women, Media and Consumption in Japan*. Surrey: Curzon Press.

<http://oncampus.richmond.edu/academics/education/projects/webunits/greecerome/Greece-sports1.htm>. Luettu 3.8.2006.

<http://www.historyforkids.org/learn/greeks/games/index.htm>. Luettu 3.8.2006.

[http://members.tripod.com/Barry\\_Stone/gymnasia.htm](http://members.tripod.com/Barry_Stone/gymnasia.htm). Luettu 3.8.2006.

<http://www.japan-zone.com/modern/musashimaru.shtml>. Luettu 23.8.2006.

[http://www.nhk.or.jp/digitalmuseum/nhk50years\\_en/categories/p41/index.html](http://www.nhk.or.jp/digitalmuseum/nhk50years_en/categories/p41/index.html). Luettu 12.9.2006.

*Kirjoittaja on FT ja Suomen Akatemian tutkijatohtori Helsingin yliopiston Estetiikan laitoksella.*