

Sport hos kelterne?

Morten Warmind

I det skotske højland støder man på flere besynderlige og egenartede sportsgrene. Mest iøjnefaldende er nok 'tossing the caber', der går ud på, at man løfter en lidt tilspidset træstamme af omtrent samme dimensioner som en telefonpæl og kaster den op i luften, således at spidsen rammer jorden, og den slår en kolbøtte. Det er sært og svært nok i sig selv, men det er ikke engang den sportslige pointe. Pointen er, at stammen skal kastes med en kraft så præcis, at den lægger sig nøjagtigt ud for kasteren, i det øjeblik han kaster. Derfor går der mindst én dommer lige bag kasteren, når han vakler rundt med stammen og lægger an til kast. Sjovt og eksotisk ser det ud, men også meget krævende, og sporten har ikke grebet om sig.¹

Højlandssport rummer andre sportsgrene, hvor man skal løfte eller kaste med mere almindelige tunge ting på den mest korrekte måde. Det er karakteristisk, at der ikke er tale om holdsport, men at hver udøvers præstation alene måles mod de andres – selv i et karakteristisk boldspil. I dette typiske og ganske besynderlige boldspil fra højlandet skal man prøve på at få en ganske lille bold ned i et fjerntliggende tilsvarende lille hul i en græsplæne, udelukkende ved hjælp af kølleslag. Netop denne eksotiske højlandssportsgren er mærkeligt nok slået an i den store verden og spilles overalt. Måske skyldes det blandt andet, at den i lighed med de øvrige kræver præcision og omhu, men derimod ikke den overvældende råstyrke, som er forudsætningen for at kaste med telefonpæle.

Sportsgrenene opfattes i Skotland som 'nationale', og de udøves ved stævner af unge mænd i tartan-ternet kilt og opfattes også gerne som 'keltiske'. Vi skal i det følgende se på, hvad vi overordnet kan sige om sport hos kelterne.

1. Se evt. dette fine kast: <https://www.youtube.com/watch?v=xb0FU8rSisU>.

Kelterne?

Det er ikke længere siden end den 1. juli 2022, at en ny bog, der hævder at kelterne aldrig har eksisteret, blev anmeldt i *The Times Literary Supplement*.² Det er blevet nærmest trendy at hævde, at der aldrig har eksisteret keltere, eller at de ikke har eksisteret i noget større omfang, eller at de ikke havde noget (eller særligt meget) til fælles med de nulevende irere, skotter, walisere, bretoner osv. Disse bøger bliver så mødt med skepsis og afvisning af kelterforskernes 'establishment' – hvilket også var tilfældet med Patrick Sims-Williams' anmeldelse i TLS.³

Lad os slå fast, at alt andet lige er der en række sprog i Europa, der kan klassificeres sammen, og at disse sprog er relaterede til sprog, der blev talt både i Middelalderen og Oldtiden i de områder, som romere og grækere opfattede som keltiske eller galliske eller galatiske. Det er det hele, men det er også ret meget. Der har aldrig været et keltisk folk – altså et folk, der opfattede sig som keltere. Keltere er i den sidste ende en bekvem fællesbetegnelse for de – sikkert meget forskellige – folk som talte/taler et af disse sprog.

Kilderne til sprogene er for oldtidens vedkommende næsten kun sted- og personnavne. Fra Middelalderen har vi tekster fra Irland og Wales nedskrevet med latinske bogstaver på keltisk, et meget tidligt eksempel på at disse bogstaver bruges til et helt andet sprog. De irske tekster kendes næsten kun i senere afskrifter og sammenredigeringer fra ca. 1100, men mange kan sprogligt dateres til vikingetidens første århundrede (800-900), og det er foreslået, at vikingernes invasioner har været blandt årsagerne til at skrive dem ned, som en hævde af irskheden. De walisiske tekster er for de flestes vedkommende noget yngre (fra ca. 1200?), og nogle af dem refererer endda muligvis til de irske fortællinger.

Både oldtidens forfattere og arkæologiske fund giver et billede af keltisk kultur, der på mange måder passer forbløffende til middelalderkilderne, og det er dette sammenfald, der gør det mindre urimeligt at tale om 'keltere'. Én måde at fastslå et eller andet

2. Jenkins (2022).

3. Sims-Williams (2022). Se evt. også Warmind (2001) 8-13.

som 'keltisk' er altså at konstatere, om det findes i flere forskellige slags kilder til folkeslag som talte keltiske sprog.

Sport hos kelterne generelt?

For at kalde et kulturfænomen som sport 'keltisk' er det altså nødvendigt at påvise det både i kilder fra oldtiden og middelalderen. Desværre er der næsten ingen referencer til sport hos kelterne fra oldtiden. Athenaios nævner i *Deipnosophisterne* at den stoiske filosof Poseidonios (ca. 135 – ca. 51 f.v.t.) berettede, at kelterne havde sparringskampe i forbindelse med deres måltider. Det er nok det tætteste på sport, som findes i en oldtidskilde. Der er dog adskillige kilder, der fremhæver kelternes konkurrencementalitet. De romerske og græske forfattere bemærker med undren, at de foretrak at kæmpe på samme måde som heltene hos Homer, nøgne og helst med individuelle dueller. Det tyder på, at de også har betragtet kamphandlinger som en slags sport. Forstået på den måde, at det var en lejlighed for enkeltpersoner at vise sig frem i konkurrence med deres egen side i mindst lige så høj grad som modpartens. Selve kampen har muligvis været mindst lige så vigtig som dens overordnede strategiske øjemed – det antydes i de klassiske kilder, og det er i hvert fald særdeles tydeligt i de irske kilder, på trods af de ca. 1000 år der skiller dem ad.

Sport på Irland!

En stor del af de tekster på irsk som vi har, er love og lovkommentarer, og en enkelt af disse drejer sig om afgørelser angående skadegodtgørelser i forbindelse med spil og lege og giver dermed lidt indsigt i sport. Teksten er udredt og kommenteret i 1968 af D. A. Binchy, der var specialist i oldirsk lov og ret. Ifølge teksten, der muligvis er fra 900-tallet eller endnu ældre og kun kendes fragmentarisk, er der en serie spil eller lege, der er undtaget fra regler om erstatning – formentlig fordi de er børnelege eller bare opfattes som ufarlige: “ ‘ring’ (nogle tror det er et boldspil med et ringformet mål), bold, ‘grænsesten’, ‘udgrave huse’, spring, svømning, brydning (?), *brandub*, *fidchell*, *buanfach* (tre brætspil), skjul?, ‘det fortabte lille lam’, jonglere med bolde.” Andre spil eller lege har andre regler, hedder det: “ ‘voldsom svingning’, hestevæddeløb, stenkast-

ning, klatring, spring, kaste til måls.”⁴ Et andet fragment af skriftet oplyser, at der er fire forbudte former for lege: “få imod mange, kaste efter hinanden, ‘at skjule sig på en høj’, ‘[at kaste] et træspyd i et møde.” Det er uvist, hvad de forskellige betegnelser dækker, og jeg har valgt betydninger, som jeg synes giver mening, idet jeg i hovedsagen har ladet mig lede af Binchys tolkninger. Binchy mener at, de forbudte former er forbudte, fordi de giver en stor risiko for personskade, enten hos udøverne eller hos tilskuerne.

I en artikel fra 1992 har middelalderforskeren William Sayers gennemgået teksten meget grundigt. Han erklærer sig i bund og grund enig med Binchy om tolkningerne af de forskellige sportsgrene, men han foreslår yderligere at se en systematik i materialet i forhold til udøvernes alder. Han opstiller følgende taksonomi:⁵

Risikoniveau	Aldersgruppe	Instrumenter	Juridisk status	Ansvar
I	Mindre børn	Bolde og stave, spillebræt	Tilladt	Intet ansvar, undtagen sygepleje
II	Større børn	Dyr, strukturer, vægte, våben?	Tilladt	Begrænset ansvar
III	Unge	Våben; offentlige steder	Ikke tilladt	Fuldt ansvar

Taksonomien giver et overblik, men den opklarer ikke alle spørgsmål. For eksempel optræder brætspillene altid som meget alvorlige voksen-spil i de fortællinger hvor de nævnes. Det forhold at det er de unges lege, der er forbudte, kan muligvis forklares med tekstens udgangspunkt i strafansvar. For at få mere viden om sportens indhold må vi vende os mod de fortællende kilder.

4. Binchy (1968) 144-45.

5. Sayers (1992) 118.

De irske sagaer

Foruden religiøse skrifter og lovtekster er der bevaret en større mængde fortællinger på old- og middelirsk. Det er en tilsnigelse at kalde dem for sagaer, for de har kun det narrative element til fælles med de islandske sagaer – og så det mirakuløse forhold, at de er nedskrevet på det lokale sprog.⁶

En gruppe – mange mener den mest centrale – af disse middelalderlige fortællinger har som narrativt udgangspunkt kongsgården i Ulster, *Emain Macha*; kongen Conchobor samt hans forsamling af krigere i *Cráeb Ruad*, 'Den røde Gren', som angives som navnet på kongens drikkehal i *Emain*. Ulsters helte har narrative paralleller i Kong Arthurs riddere, Robin Hoods muntre svende og andre lignende fortællekredse – også Rolf Krakes kæmper. Og fortællingerne drejer sig på lignende vis om de forskellige heltes oprindelse, deres krigeriske og erotiske bedrifter, både sammen og som rivaler. Den ubetinget største helt er den unge Cúchullin hvis navn betyder 'Culands Hund', og som oprindeligt hed Sétanta. Det såkaldte irske nationalepos *Táin Bó Cúalgne*, 'Kvægrovet fra Cúalgne' – historierne om hans barndomsbedrifter – er en del af hans oprindelseshistorie og involverer nogle beskrivelser af sport i irsk middelalder. Historien kendes i to parallelle versioner. Den ene er fragmentarisk overleveret i det håndskrift som hedder *Lebor na-hUidre* fra ca. 1100 og et yngre håndskrift og dateres til sprogligt til 6-700-tallet.

Den anden version regnes for at være yngre, da den bærer præg af redaktionsarbejde og er bedre fortalt; den er overleveret næsten komplet i håndskriftet *Lebor Laignech* fra c. 1160. Da den yngre version er lidt mere detaljeret og oplysende om de forskellige spil, har jeg valgt at holde mig til den i Cecile O'Rahillys udgave fra 1967.

Historien begynder med en beskrivelse af Conchobors dagligdag:

Så snart han står op og har ordnet provinsens forretninger og problemer, deler han sin dag i tre dele. Den første tilbringer han med at se drengene lege færdighedsspil og boldspil, den følgende tredjedel spiller han *brandub*

6. De vigtigste refereres eller citeres i Warmind (2001). Koch & Carey (2003) er en omfattende og fremragende kildesamling.

(‘sort krage’ – et brætspil med brikker) og *fidchell* (‘træ-klogskab’ – endnu et brætspil), og den sidste tredjedel tilbringer han med at spise og drikke indtil søvnen kommer over dem alle.⁷

Det er naturligvis de unges lege, vi retter opmærksomheden mod. Vi får lidt mere at vide om, hvad boldspillet går ud på, fordi den unge helt Sétanta mac Sualtaim som femårig var træt af at være hjemme hos sin mor og begav sig til kongsgården i Ulster. For at underholde sig på den lange vej legede han på en måde, som synes i nogen grad at være en afspejling af det spil der spilles.

Drengen gik ud og tog sine legesager med sig. Han tog sin bronze-slåstav [nok en art bat med den ene ende bøjet] og sin bold af sølv; han tog sin kaste-lanse og sin legetøjsstok [...]. Han slog til bolden med slåstaven og drev den langt væk fra sig. Så, med et nyt slag, kastede han slåstaven, så han drev den afsted i en afstand, der ikke var mindre. Han kastede så sin lanse og sin stok og styrtede så i rasende fart efter dem. Så greb han sin slåstav og sin bold, og han greb sin lanse, og før enden af hans stok havde nået jorden, kunne han holde den op i luften.⁸

Det er tydeligvis en femårig med superkræfter, der her beskrives. Hans udstyr skal lige behandles nøjere. De to første stykker er ikke legetøj, men hører til spillet, som de unge spiller i kongsgården. Kastespiddet er af en let type, og stokken beskrives decideret som en legesag, og de angår ikke spillet.

7. *Táin Bó Cúalgne* 741-46: “[...] mar atraig fó chétóir cеста & cangni in chóicid d’ordugud; in lá do raind i trí asa athli: cétna trian de fó chétóir ic fégad na maccáem ic imbirt chless cluchi & im-mánae, in trian tánaise dond ló ic imbirt brandub & fidchell, & in trian dédenach ic tochathim bíd & lenna conda geib cotlud for cách.”

8. *Táin Bó Cúalgne* 758-66: “Luid in mac remi & gebid a adbena ániusa. Gebid a chammán créduma & a liathróit n-argdide, & gebid a chlettíni díburgthi, & gebid a bunsaign mbaísi mbunloscthi, & fogab ic athgardigud a sliged díb. Dobered béim din chammán dá liathróit co mbered band fota úad. No t[h]eilg[ed] dano a chammán arís d’athbéim cona berad níba lugu andá in cétbodyand. No thelged a chlettín & no snededa a bunsaign & no bered rith baíse ‘na ndíaid. No gebed dano a chammán & no geibeda a liathróit & no geibeda a chlettíne & ní roiched bun a bunsaigne lár tráth congebed a barr etarla etarbúas.”

Bolden er altså af metal, ligesom battet. Dette sidste er lidt af en gåde. Det er klart, at det skal bruges til at slå til bolden med. Eftersom ordet *cammán* også er brugt utvetydigt om en hyrdestav og en bispestav gætter jeg på, at det har været en metalstang med en ombøjning i den ene ende, der ville kunne både slå til en bold og gribe den – lidt ligesom lacrosse. Referencen til hyrdestaven og det forhold, at den er lavet af metal, gør, at jeg kvier mig ved at oversætte ordet til hockeystav eller hurlingstick, som det er normalt her. Dette vil jeg vende tilbage til – for vi får en smule indblik i spillet senere i fortællingen, da den lille dreng nåede frem til kongsgården og banen hvor tre gange 50 drenge var i gang med at spille.

Den lille dreng gik ud på banen iblandt dem og greb bolden fra dem mellem sine to ben, og han løsnede den ikke forbi det øverste af sine knæ, og han løsnede den ikke forbi sine ankler, og han pressede den og holdt den fast mellem sine to ben, og ikke én af dem kunne få en berøring eller et slag eller et stød mod den. Og han bar bolden væk fra dem hen over kanten.⁹

Den præcise beskrivelse af, hvordan drengen holder bolden i en bestemt position mellem benene, tyder på, at der er tale om en regel, han overholder. Naturligvis vil det gøre det vanskeligt at løbe med en metalbold mellem benene, men det kan være en del af spillet, for mållinjen er tydeligvis ikke bevogtet, og spillet går muligvis ikke ud på at ramme et bestemt mål, men blot på at få bragt bolden uden for banen. I hvert fald bliver de 150 spillende drenge slået af forbløffelse og vrede. I den næste beskrivelse af spil i den samme historie får vi mere at vide om forskellige spil. Drengene og den lille dreng har accepteret hinanden, og da kong Conchobor senere betragter dem spille, bliver han forbløffet:

9. *Táin Bó Cúalgne* 769-73: “Luid in mac bec issin cluchimag eturru ar medón & ecrais cid in liathróit i ndíb cossaib úadib & nís arlaic sech ard a glúne súas & nís arlaic secha adbrond síis & ris eturthig & ros comdlúthaig i ndíb cossaib & ní rocht nech díb bir nó bulle nó béim nó fargum furri. Ocus rosfuc dar brúach mbáire úadib.”

Tre gange halvtreds drenge i den ene ende af banen og en enkelt dreng i den anden ende. Den ene dreng vandt sejr over de tre gange 50 i målet og i at drive bolden frem. Da de spillede hul-spillet – hul-spillet plejede at blive spillet på banen ved Emain – og når det var deres tur til at kaste og hans til at forsvare, greb han de tre gange 50 bolde uden for hullet, og ikke én kom forbi ham ned i hullet. Når det var dem, som skulle forsvare, og ham, der skulle kaste, kastede han 3 gange 50 bolde i hullet uden fejlkast. Når de skulle trække i hinandens tøj, tog han de tre gange 50 kapper fra dem, og de var alle ude af stand til bare at berøre hans broche. Når de skulle brydes, kastede han de tre gange 50 på jorden under sig, og der var ikke nok af dem til at holde ham fast.¹⁰

Teksten synes at give os indsigt i to forskellige boldspil. Et spil, hvor bolden drives frem – formentlig med den stav som tidligere blev omtalt, og hvor der synes at være et mål, selvom ordet *báire* også kan betyde ‘formål’ eller ‘proces’, så det er ikke helt sikkert. Det andet spil indebærer, at man skal kaste sin bold – og hver spiller har én – ned i et hul, der forsvares. En slags golf med målmand. De to andre lege er ikke boldspil. Legen, hvor man skal tage kappen fra hinanden, opøver adræthed, og brydning opøver naturligvis både teknik og styrke.

Selvom fortællingen omtaler 151 deltagere, synes der ikke rigtig at være tale om holdspil – det skaber i hvert fald ingen problemer for spillenes afvikling at spille 150 spillere mod én, og det er kun i forhold til det først omtalte spil, at man får fornemmelsen af banehalvdele og et spil der går i to retninger – bemærk også, at det fremgår, at hver enkelt spiller har en bold.

10. *Táin Bó Cúalgne* 831-42: “Trí coícait mac ’sindara chind dind faithchi & óenmac barin chind aile di. Dobered in t-óenmac búaid mbáire & immána óna trí coíctaib maccáem. Tráth ba cluchi puill dóib — cluchi puill fogníthi for faithchi na Emna — ocus tráth ba leó-som díburgun & ba lesium imdegail, congeibed na trí coícait liathróit fri poll immuich & ní roiched ní secha 'sin poll. Tráth ba leó-som imdegail & ba leisium díburgun, no chuiread na trí coícait liathróit 'sin poll can imroll. Tráth fo imtharrung n-éaig dóib, no benad-som a trí choícait ndeachit díb & ní chumgaitis uili a delg do béim assa brut-som [nammá]. Tráth ba imtrascrad dóib, concured-som na trí coícait cétna i talmain foí & ní roichtis-[s]ium uili immi-sium lín a urgabála.”

Sport og krig

Der er et utvivlsomt bånd mellem sportsudøvelse og kamptræning. Sportsgrenene træner kastepræcision, kontrol, teknik, styrke, strategi og adræthed og opbygger stamina og god form. Men det er også rimeligt at opfatte selve krigen som en slags sport. Diodorus Siculus omtaler, at gallerne i krigene prøvede at provokere modstanderne til tvekampe, hvor hver enkelt kriger ville fremhæve sine egne og sin families heltegerninger. Pointen er, at krigene ikke nødvendigvis havde et formål, der var vigtigere end krigen selv – svarende til den aztec'iske *xochiyaoyotl*, 'blomsterkrig', der skulle sikre, at der kunne tages fanger til ofringerne.¹¹ På Irland er fjendskabet mellem Connaught og Ulster af samme karakter. En ung (adels)mand, der ville være voksen, måtte tage grænsen rundt og helst vende hjem med mindst ét afhugget hoved. Fjendens eksistens inden for en rimelig afstand er simpelthen et vilkår.

At krig også kunne være en tilskuersport på Irland, kan belyses med historien om, hvordan Conchobor døde.¹² Connaught-krigeren Cet havde fået fat i den kugle af kalk og hjernemasse, som det var spået kunne dræbe Ulsters konge. Han foretog så et kvægrøv ind i Ulster, der endte med en større kamp på grænsen til Connaught. Conchobor kom selv til stede, hvad Cet da også havde regnet med, for han gik om bag Connaughts kvinder og fik dem til at anmode Conchobor om at stille sig frem foran dem, på grund af hans vidt berømte skønhed. Da Conchobar således står alene, kan Cet kaste hjerne-kuglen i panden på ham med sin slynge. Men hvad laver Connaughts adelsfruer ude ved grænsen? Den eneste forklaring er, at de er kommet derud for at se på kampene, som jo dermed også fungerer som underholdning.

Det forhold, at krig for kelterne kun sekundært var en måde at opnå magt over større områder, forklarer det forhold, at de keltiske kongedømmer aldrig synes at vokse – hverken i klassisk tid eller i middelalderen. Fra ca. 400 til 1200 var der på et hvilket som helst givet tidspunkt ca. 150 kongedømmer på Irland.¹³

11. Vaillant (1966) 224.

12. Warmind (2001) 1175-76.

13. Byrne (2001) 7.

Hestevæddeløb

Det er umuligt at forestille sig, at gallerne i klassisk tid ikke skulle have dyrket hestevæddeløb, for det er utænkeligt, at noget hestebefordret folk ikke gør det. I de irske kilder omtales sporten. Mest berømt er historien om Machas tvillinger, *Emain Macha*, som kongsgården er opkaldt efter.

En lokal stormand i Ulster ved navn Crunnchu havde mistet sin kone, men en dag kom der en fremmed kvinde til hans bolig og begyndte at tage sig af husholdningen. Om natten delte de også seng. Fra da af begyndte hans gård at trives, og han oplevede fremgang i et og alt. Så blev der holdt marked i Ulster, og Crunnchu ønskede at deltage. Hans højgravide kone frarådede det, men da han ikke var til at overtale, pålagde hun ham, at han ikke måtte nævne hende med et ord.

Da kongen viste sine nye heste frem, blev de rost til skyerne af alle, undtagen af Crunnchu, der kom til at ytre, at hans kone derhjemme da kunne løbe hurtigere. Kongen hørte det og blev rasende. Han lod Crunnchu gribe og sendte bevæbnede mænd ud for at hente konen. Hun bad om lidt tid, for hendes fødsel var sådan set i gang, men det blev nægtet hende. Hun stillede så op mod hestene og vandt stort – men over mållinjen fødte hun et tvillingepar og døde. Hun nåede dog at forklare, at hun var Macha, og at forbande Ulsters mænd med, at de ville blive svage som kvinder i barsels-seng, når nøden var størst.

Historien bliver til at forstå, når det bliver klart, at Macha er en gudinde, der sandsynligvis er knyttet til heste, og at det er denne gudinde, som gav de irske konger deres legitimitet. Når stormanden erklærer, at hans kone er hurtigere end kongens heste, har han dermed sået alvorlig tvivl om kongens legitimitet. Det er derfor, kongens reaktion er så hysterisk og nådesløs. Måske kan historien også tyde på, at hestevæddeløb kunne have en religiøs dimension (som den romerske *equus october*).

Curadmír

Bortset fra ét enkelt, lidt tvetydigt, eksempel, er alle de sportsgrene vi har mødt i kilderne øjensynligt beregnet på, at én enkelt person skal fremstå som den uovertrufne og udvalgte. Som Thomas Heine Nielsen har vist tydeligt, svarer det godt til de græske

atletiske lege, hvor vinderen simpelthen vandt sig umistelig hæder, også til sin by.¹⁴ Han viser også, hvordan festivalerne bandt de græske bystater sammen i de indbyrdes ublodige konkurrencer.¹⁵ Her viser en sammenligning med kelterne et lidt andet billede. De få fælles centrale markedsforsamlinger som omtales i de irske tekster, rummer ikke atletisk sport – men dog, som vi har set, muligheden for hestevæddeløb. Og fjendskabet mellem de forskellige provinser er for stort til, at man kunne forestille sig, at de skulle konkurrere godmodigt og ublodigt. Det er den enkelte, der vinder – ikke hans *tuath*, folk. Og så alligevel er der i hvert fald i én historie klart en antydning af, at det er ‘deres’ helte mod ‘vores’ – *Scéla mucce meic Dathó*, fortællingen om mac Dathós gris.¹⁶

Her er der serveret en meget stor gris til de forsamlede helte fra Ulster (‘os’) og Connaught (‘dem’), og inden den kan parteres, skal det afgøres, hvem der skal have helteportionen, *curadmír*. Det skal den ypperste, naturligvis – og ligesom i sportskampene går den ene op mod den anden, indtil én enkelt vinder bliver fundet, nemlig Cet fra Connaught, som vi tidligere har mødt. Alle de Ulsterkrigere, som udfordrer ham, kan han vise, at han tidligere har ydmyget i kamp, hvis det da ikke er deres forældre, hvilket tæller lige så tungt.

Til sidst kommer dog Conall Cernach fra Ulster ind i salen. Cet må indrømme at han er slået, men hævder så, at hvis hans bror Anlúan havde været der, så var det gået anderledes. “Jamen han er her sandelig,” siger Conall og tager Anlúans hoved fra sit bælte.¹⁷ ‘Vi’ har vundet. Det ender naturligvis med væbnet kamp, for det er keltere og ikke hellenere, der kappes.

Hurling

Jeg indledte med de sære højlandslege i Skotland, og vil afslutte med det irske nationalspil hurling. Det fremstår som en egenartet form for hockey, og spilles med en let bøjet stav, en *camán* på moderne irsk. Man må for eksempel gribe bolden og gå fire skridt, men bære bolden på staven så langt, man kan. Det er et holdspil med et mål i hver ende

14. Nielsen (2018) 160.

15. Nielsen (2018) 164.

16. Koch & Carey (2003) 68-75.

17. *Scéla mucce meic Dathó* 16.10: “*Atá immurgu*”.

af banen. Der er fundet bolde fra lige før 1200, men først egentligt hurling-udstyr fra 1500-tallet.

Det spil, som Cúchullin er udrustet til, rummer en stav, der som vi har set kaldes en *cammán*, og en bold – og der slås til bolden med staven. Men både stav og bold er af metal i historien, og der synes som nævnt slet ikke at være holdspil. At man kan løbe med bolden mellem benene ud over en markeret grænse, tyder på, at hænder har været forbudt og giver ikke sikkerhed for, at der har været et mål. Det er rigtigt, at ordet *immáin* betyder ‘at drive’ og bruges om kvæg, men det kan også (afledt heraf) betyde ‘kontrol’ og ‘overlegenhed’. Det er ikke rimeligt efter min mening at oversætte ordet eller de spil, der er tale om, med ‘hurling’ – men det er normal praksis.¹⁸ Sagen er, at den irske nationalisme, der er forbundet med studiet af Irlands historie og forhistorie, spiller en væsentlig rolle for spillets identifikation.¹⁹ Ifølge sportshistorikeren Paul Rouse blev spillet genoplivet af Michael Cusack, der grundlagde the Gaelic Athletic Association (GAA) i 1884. Cusack mente, at spillet var vokset op af Irlands jord. Rouse citerer Séamus Ó Ceallaigh, “a long-standing GAA official and historian”, som skrev følgende i 1937:

Hurling is indeed a game for the gods [...]. Hurling, which can claim to be the parent of every game played with a stick and ball, stands still unapproached as the greatest game ever devised for the diversion of men. Like the race that begot it, it is old, yet young, virile and fascinating, and though its origin dates away back in prehistoric eras, could Oisín come back again today from Tír na nÓg, he would find in an all-too-changed world, by [the rivers] Lee and Suir and Nore and Shannon, at least one familiar sight to gladden his heart.²⁰

18. Således O’Rahilly (1984) *passim*.

19. Rouse (2015) 12-19.

20. Rouse (2015) 13 med henvisning til S. Ó Ceallaigh (1937): *History of the Limerick GAA* p. 10 (*non vidi*).

Oisín var en af krigerhøvdingen Finns mænd, der blev lokket til den anden verden (i citatet Tír na nÓg – ‘De unges Land) og tilbragte en kort tid dér. Men da han vendte hjem, var der gået hundredevis af år; alle hans venner var for længst døde, og Kristendommen var kommet til Irland. Citatet er et karakteristisk udtryk for den irske glæde og stolthed over Irland og alt irsk. Rouse citerer dog også den historikeren A. B. Gleason, der lægger lidt afstand til hurling som urgammelt:

Hurling as a pre-modern sport is necessarily a ghost. Sport in the modern sense is a construct of the nineteenth century. Hurling as an organized sport, with an overarching set of rules and regulations, is therefore no less so. Pre-modern hurling, that is to say ancient or medieval hurling, must be accepted then as a roughly defined game. It is a field game, a stick and ball game, but one whose history does not allow a concrete identification. The history of hurling demands wriggleroom for regional variants, substantial change over time and large gaps in knowledge. Accepted with such constraints, hurling is no longer a ghost, but it remains spectral.²¹

Som det ses, vil eller tør Gleason ikke helt benægte, at hurling godt *kunne* være nedstammet fra de gamle middelalderlige spil, vi kender fra de kilder, jeg har nævnt.

Barbarer

Vi har ingen omtale af hverken ‘tossing the caber’ eller golf i kilderne, men golf må regnes med til den type spil, hvor man slår til en bold med en stav, og de har alle sammen stærke fællestræk: De kræver styrke, smidighed, øjemål og kontrol. Og som i Hellas har de kun én vinder, hvis ry overstråler alle de andre. Thomas Heine Nielsen viser os, at grækerne selv opfattede deres atletiske lege som noget af det, der adskilte dem fra barbarerne. Han nævner dog også, at mere velunderrettede grækere som Thukydide godt vidste, at det var aldeles forkert.²² Heine Nielsen fremhæver og

21. Rouse (2015) 16 med henvisning til B. Gleason (2009): “Hurling in Medieval Ireland’, i Cronin, M., W. Murphy & P. Rouse (edd.), *The Gaelic Athletic Association, 1884–2009* p. 1 (*non vidi*).

22. Nielsen (2018) 160.

eksemplificerer også jagten på netop berømmelse, *kleos*. Her kan barbarerne dog muligvis også sagtens være med. ‘Muligvis’, fordi det desværre ikke er utænkeligt, at historien om Achilles har påvirket det følgende citat. Da Cúchullin tager våben, får han at vide, at hans liv kun vil blive kort. Hans reaktion er: “Det ville være en vidunderlig ting, selvom jeg kun var én dag og én nat i verden, hvis bare min berømmelse og mine bedrifter ville vare for evigt efter mig!”²³

Bibliografi

Binchy, D.A. 1968. “Mellbretha”, *Celtica* VIII: 144-54.

Byrne, F.J. 2001. *Irish Kings and High-Kings*. Dublin: Four Courts Press.

Jenkins, S. 2022. *The Celts. A sceptical history*. London: Profile Books.

Koch, J.T. & J. Carey. *The Celtic Heroic Age. Literary Sources for Ancient Celtic Europe and Early Ireland and Wales*. 4. ed. Malden, MA, 2003.

Nielsen, T.H. 2018. *Two Studies in the History of Ancient Greek Athletics*. København.

O’Rahilly, C. 1967. *Táin Bó Cúalgne from the Book of Leinster*. Dublin: Dublin Institute for Advanced Studies.

Rouse, P. 2015. *Sport and Ireland: A History*. Oxford: Oxford University Press.

Sayers, W. 1992. “Games, Sport, and Para-Military Exercise in Early Ireland” *Aethlon* 10: 105-23.

Sims-Williams, P. 2022. “Beyond the fringe. An examination of Celtic languages and peoples” (<https://www.the-tls.co.uk/articles/the-celts-a-sceptical-history-simon-jenkins-book-review-patrick-sims-williams/>).

Vaillant, G.C. & S.B. Vaillant. 1966. *Aztecs of Mexico: origin, rise and fall of the Aztec Nation*. Harmondsworth.

Warmind, M. 2001. *Keltiske guder og helte*. København: Politiken.

23. *Táin Bó Cúalgne* 960: “Amra bríg canco rabur acht óenlá & óenadaig ar bith acht co marat m’airscéla & m’imthechta dimm ési.”