

Nils Gunder Hansen & Frederik Stjernfelt:

Fodens kultivering og det stiliserede slag

Fodbold - spil, struktur og udvikling

Artiklen stod oprindeligt i *Litteratur & Samfund* 44, 1988 - den ajourførte version i Peter Christensen og Frederik Stjernfelt (red.) *Fodbold! Forfattere om fænomenet fodbold*, Gyldendal 2002, 253-84

Hvilken fodboldelsker kender ikke til forbitrelsen over følgende tåbelige vittighed: "Ak ja, 22 voksne mænd halser rundt efter en bold. Hvorfor giver man dem ikke en hver?" Det som betinger - alt efter smag og behag - dumheden eller den humoristiske effekt i denne vittighed er hvad der filosofisk kaldes en *kategorifejl*: : det vittige hoved sammenblender *konstitutive* og *regulative* regler (Wittgenstein). Som betegnelsen antyder regulerer de regulative regler den sociale samfærdsel: skal mange spise sammen, skal det trafikale system fungere osv. kræves det, at ganske bestemte konventioner eller spilleregler overholdes - men disse er da sekundære og netop regulerende i forhold til et bestemt mål: kollektiv fødeindtagelse, transport o. lign. En sådan selvstændig hensigtsmæssighed findes ikke i fodbold: der er ikke et naturligt behov eller en samfundsmæssig funktion, der byder os at "lege med en bold", "skyde en bold i mål" osv. Forholdt det sig sådan, burde man virkelig overveje at give dem en hver. Fodboldspillet kan nemlig som fænomen ikke adskilles fra sine spilleregler - disse er *konstitutive* (grundlæggende) for det vi forstår ved fodbold. Konstitutive regler gælder især alle former for spil, ritualer og kunstformer - og de indrammer derfor øer af formålsløshed set ud fra almindelig hverdagslig brugs-orienteret. Derfor kan man ikke analysere fodboldspillet samtidig med at man ser bort fra spillets særlige dynamik og struktur, man kommer ikke langt ved at tænke fodbolden som compensation for arbejdslivets fortrædeligheder eller vanskeligheder ved at score "sexual-målene" - eller for den sags skyld som en "desinteresseret" balletagtig kunstart. Disse tilgange er fælles om betragte fodboldspillet som en afart af andre sider af virkeligheden og dermed miskende det som spil, som en suspension af den dagligdags virkeligheden gennem et uforklarligt overskud af vilkårlige regler.

I den følgende artikel vil vi levere ansatser til en analyse af fodbolden som konstitutivt spilfænomen. Dette kan gøres på flere måder: a) gennem det den fænomenologiske filosof Husserl kalder *eidetiske variationer*: hvad er selve fodboldspillets idé (eidos) ? Hvad adskiller det fra andre fænomener? Hvormeget kan vi i fantasien variere dette objekt - samtidig med at det forbliver, hvad vi intuitivt vil karakterisere som fodbold? Disse variationer kan konkret

udføres ved en sammenligning med andre spil, der har andre konstitutive regelsæt, b) gennem det *naturlige livsverdensniveau* som de konstitutive regler udtalt forudsætter i f.eks. menneskets kropslige organisering, c) givet resultaterne af disse undersøgelser, hvorledes kan vi da intreprere centrale situationer og udviklinger i spillet: finten, kampforløbet. Som det umiddelbart fremgår er disse tilgange ahistoriske, hvilket vi ikke ser som en svaghed, men som en nødvendighed for den principielle begribelse af spillets struktur, Analyserer man udelukkende spillet ud fra dets historiske opståen og omskiftelser, er risikoen for at ryge ud i de ovenfor skitserede miskendelser overhængende - struktur og udvikling i spillet må da forklares restløst ud fra historiske tilfældigheder eller eksterne historiske årsager, der som sådan ikke har noget med spillet at gøre. Og det spil vi kender i dag skulle da ligeså godt have kunnet antage 117 andre former. Vi vil dog trods alt ikke undlade at sætte vor principielle analyse på historiens prøvelse, gennem d) hvorledes kan tanken om fodboldspillets idé retfærdiggøres ud fra dets forform i den ældgamle tomåls-spil-struktur, dets historiske afsæt i middelalderens folkefodboldspil, og dets historiske fødsel i regelsættets selvstændiggørelse i forhold til rugby? e) når fodboldspillet historisk er konstitueret, hvorvidt kan udviklingen i regelsæt, spillesystemer og spillertyper retfærdiggøre en forestilling om at fodboldens idé manifesterer sig mere og mere?

Reglen

Men hvad er overhovedet en *regel* i sporten? Et basalt træk ved sportsgrenene i nyere udformning er reglernes *indispensabilitet* - som de sikkert i vidt omfang deler med deres rituelle forfædre. Medens vor hverdagslige livsverden med Wittgenstein er karakteriseret ved en "making up the rules as we go along" (*Filosofiske undersøgelser*, par. 83), er der ikke en sådan smidighed med plads til meta-diskussion eller regel-kreativitet i fodboldkampen: her er hver enkelt spiller tværtimod overhovedet defineret som spiller i og med han *følger reglerne* - hvilket også indebærer at overtræde dem, men alene på den i reglerne kodificerede måde (fx. at begå almindelige harmløse frispark. I modsat fald rummer regelsættet som i alle andre sportsgrene bortvisningsmuligheder. Man må godt begå et almindeligt ufarligt benspænd, men man må ikke slå dommeren ned eller tage bolden og løbe langt bort fra stadion.) Spilleren af-personaliseres derved, fsv. personligheden i almindelighed ellers angår en stilart netop i meta-diskussion, kreativitet og generelt regelmodificerende adfærd. Denne afpersonalisering tydeliggøres også i uniformeringens ensretning og dens udskiftning af egennavnet med et nummer. Det er for så vidt, at spillet er *grusomt*, hvad der tæller i det er afgjort på forhånd, og dommen er øjeblikkelig af hensyn til spillets fortsættelse; her gælder ingen juridisk undersøgelse af handlingens "motiv" som en domstol kan afklare og placere i et netværk af love og præcedenser. Skulle en fodboldkamp på juridisk vis afsøge, hvad der med sandsynlighed *virkelig* skete, kan man forestille sig, hvorledes

det tabende hold kunne anke en ubehagelig kendelse til en serie af stadig højere FIFA-domstole, der engang henad næste VM ville være gennem sagsakterne og foreslå et kompromis. Heroverfor *suspenderer* spillet virkeligheden, idet denne altid er karakteriseret ved regelsystemernes pluralitet og diskuterbarhed (jvf. fx. Lyotard): i spillet er spilleren blot spiller, og har han personlighed, så er det en *spillerpersonlighed*, der blot ytrer sig i hans stil at gebærde sig inden for reglerne. Som sådanne fiktive handlingsstereotyper er spillerne netop også velegnede til at danne hold; måske forudsætter enhver kollektivitet en sådan uvilkårlig afgivelse af ret til at problematisere visse regler? Som suspension af den regelheterogene livsverden viser sporten tilbage til spillkategorier som den religiøse rite og omgærder en ejendommelig stivnet, stiliseret adfærd, løssrevet fra indholdstilskrivning og hverdagslig formålsbevidsthed og defineret ved sine konstitutive regler - der er forudsætning for den ekstatiske "kreativitet" *inden for* regelsættet. Netop spillets tømthed for formål og indhold giver god mulighed for at alle mulige ydre forskellige ideologier i anden omgang kan projiceres på det (nationale, lokale, psykologiske, religiøse forestillinger, fodboldmyter af alle arter).

Men hvilket rum opridser specielt fodboldens konstitutionsregler?

Tid og struktur

Sammenligner man fodbold med spil som billard, tennis, badminton, volleyball etc. – der også afgøres ved, at een part opnår flere points end den anden - springer en afgørende forskel i øjnene: nemlig *tiden*. I disse andre spil kæmper parterne om først at nå en på forhånd fastlagt pointsum - i fodbold (som i håndbold, basketball, ishockey) er det afviklingen af en vilkårligt fastlagt tidsfølge, der udgør parametret for sejr. Dette betyder, at tiden spiller med i fodbold som en art *tredje aktant*: hvert øjeblik repræsenterer en nedtælling mod det afsluttende dommerfløjt og indgår i en specifik konfiguration med den aktuelle stilling (den førende part kan alliere sig med tiden gennem henholdende eller defensivt spil - den part, der er bagud i kampen, kæmper i nok så høj grad mod uret). Hvert øjeblik er altså dobbeltbestemt: både som moment i stillingen og som moment i nedtællingen. Dette bidrager til at give spilforløbet en særlig intens, episk struktur - også fordi slutningen er mere uforudsigelig - en fodboldkamp kan ende på så mange måder. En badmintonkamp ender altid med, at den ene spiller først når 9 point i 3 sæt (ud af fem mulige)- det uforudsigelige ligger alene i hvordan dette mål nås. Man kan sige, at tiden i badminton er tom og ukvalificeret - tiden er som et rum som man mere eller mindre trægt skal arbejde sig igennem for at nå til sejren - tiden er den fysiske bevægelses tid. I modsætning hertil er fodboldspillets tid eminent fænomenologisk: alle aktioner bliver udført med en bevidsthed om den *Innerzeitlichkeit* (Heidegger) man befinder sig i; spilleren kan i sin aktion kun artikulere nuet i en erindring om den tid der er gået og

en viden om den tid, der står tilbage, jvf. henholdsvis det henholdende og det paniske spil.

Hvis man antager, at spil er stiliserede og civiliserede udgaver af kampe, og de er karakteriserede ved i en vis udstrækning at *metaforisere* volden og nedkæmpelsen, kan man hævde, at fodbold (o. lign.) metaforiserer nedkæmpelsen gennem tiden (hvem scorer mest i løbet af 90 minutter?) mens badminton o. lign. metaforiserer gennem det fastlagte pointtal (hvem når først 7 points osv.?). Dette afsætter selvfølgelig forskellige strukturer og fascinationsformer ved disse spiltyper; p.g.a. tidens ubønhørlighed og scoringens vanskelighed (som vi vender tilbage til), kan tilfældigheden ofte overtrumfe retfærdigheden i fodbold (hvor mange gange oplever man ikke, at det bedste hold må gå tomhændede fra banen? hvor mange resultater ville ikke se anderledes ud, hvis kampen blev afgjort af dommervurderinger som i boksning og skøjteløb - eller blev stoppet når det ene hold havde nået 3 mål - og i hvillket omfang ville sådanne eidetiske variationer ikke ødelægge fodboldspillet?), mens retfærdigheden så at sige altid sker fyldest i badminton og tennis: man kan ganske vist tale om en heldig sejr, men kun når parterne har været så jævnbyrdige så det kunne falde til hvad side det skulle være (en opslidende 5-sæts-tenniskamp f.eks.) - det vil være utænkeligt, at den i en kamp notorisk bedre spiller faktisk også går hen og taber! Hvorfor? Fordi faktisk og situationsbestemt overlegenhed langt mere umiddelbart honoreres med pointscoring i tennis og badminton (modsat den nedspilning i fodbold der ikke nødvendigvis giver mål) - man kan måske ligefrem sige, at tennis og badminton - i deres logik - er tendentielt mindre spændende p.g.a. det fremherskende retfærdighedsaspekt (der i badminton til overflod understøttes af, at man erobrer serveren og dermed kan score points i lange serier, hvis en faktisk overlegenhed er tilstede). At en kamp afvikles i sæt, hvor der byttes side, er da en måde at indpuste et moment af tilfældighed på - selvom det selvfølgelig oprindeligt har været en regulativ regel, hvor fordele og ulemper ved kampmiljøet - lys og vindforhold -skulle deles lige; i dag må det snarere siges at være en konstitutiv regel: tænk på hvor kedelige mange badmintonkampe ville være hvis man spillede om hvem der først når f.eks. 35 points - og tænk på at man teoretisk set kan tabe en badmintonkamp, selvom man har scoret flere points end modstanderen, f.eks. tabscifrene 7-3, 5-7, 5-7, 7-0, 4-7.1 fodbold begynder man ikke forfra ved halvleg - dette tilfældighedstilskud er der slet ikke brug for.

Men det som vi dermed lader fodbolden udmærke sig ved - er det ikke blot karaktertræk, den deler med andre "tids-spil" som håndbold, basket og ishockey? Ikke helt. Det er relativt *lettere* at score i de to førstnævnte (jvf. de høje kampcifre i forhold til fodbold), hvorfor de trods tidsfaktoren alligevel kan komme til at minde om f.eks. badminton; en faktisk overlegenhed vil manifestere sig i et stort forspring, og tilsvarende er spændingen og sejrens tilfældighed mere afhængig af en faktisk jævnbyrdighed. Disse spil, håndbold og basket, bølger i højere grad frem og

tilbage - ofte på en næsten ping-pong agtig måde; spillet ude på banen - opspillet - er minimeret til fordel for spillet foran mål, hvillket slet ikke forlener det med fodboldspillets udfoldede episke struktur, men giver det en digital 0-1 karakter (enten scorer man eller også scorer man ikke; misser man er der stor risiko for at modstanderen scorer på modangreb; enten er man ved det ene eller det andet mål osv.) Tiden spiller nok med her, men i højere grad som *akkumulationens medium* - der skal scores så meget som muligt, man kan ikke tillade sig at ændre taktik fordi man kommer et mål foran. Med ishockey forholder det sig muligvis anderledes; der scores mindre, omend ikke helt så lidt som i fodbold, kampene har en mere udfoldet episk struktur, og kontrollen af bolden, her pucken, er sværere, jvf.nedenfor - på den anden side er det jo verdens hurtigste spil, hvorfor det alligevel tempo- og spilopbygningsmæssigt er noget andet end fodbold: banens mindre størrelse og skøjtnings større tempo i forhold til løb minimerer stadig opspillet og nærmer spillet til den digitale karakter i håndbold og basket. I det mindste set fra tilskuersynspunkt er det langt mere kaotisk og umuligt at overskue i modsætning til fodboldens relative langsomhed, der muliggør et grundigt overblik over spillets potentielle udviklinger i enhver spilsituation. Det er netop noget sådant, der indebærer som tilskuer at forstå en kamp: at man i hvert spiløjeblik sonderer hvilke spilmuligheder der er: driblingen forbi nærmeste modstander, en-to kombinationen med medspilleren til den ene side, afleveringen ned langs fløjen til den anden, den længere aflevering i luften fremefter ... i hvert øjeblik kan mulighederne tælles på få hænder, hvilket muliggør et konstant opdateret overblik over buketten af spilmuligheder, der naturligvis frydefuldt kan overraskes ved undtagelsen i ukortlagte forløb. Spillets relative langsomhed på skærmen (modsat på banen) indebærer muligheden for denne forståelsens variation af spilmuligheder.

Foden

Det kan synes banalt eller tautologisk at definere fodbold primært som et spil, hvor man ikke må bruge hænderne, men skal "transportere" bolden med fødderne. Men ikke desto mindre vil dette være den mest oplagte indgang til en bestemmelse af de forhold ved den menneskelige livsform, som de konstitutive regler i en eller anden forstand må basere sig på. Hænderne er tabueret. Dette er den mest fundamentale regel i fodbold - og den hvorved den historisk definerer sig til forskel fra rugby. Hvad indebærer nu dette? Hænderne er som bekendt det kulturbærende menneskelige organ par excellence - med hænderne kan vi arbejde, forme, udføre højt komplicerede processer som led i vor instrumentelle eller æstetiske handlen. Hænderne er et magtfuldt organ - vi får den mest totale beherskelse af en genstand ved at gribe om den. Hænderne er idehistorisk knyttet til det handlende subjekt og dets "ånd" - ikke kun gennem utopiske ordspil som "håndens og åndens arbejde", men også ved basale metaforer for erkendelsen som *begribe og fatte* - eller metaforer for nydelsen *som få fat i og give den hele armen*. I

forhold hertil er fødderne et "dumt" organ; de egner sig så at sige kun til at stå, gå eller løbe på - de kan ikke udføre kulturelle eller civiliserede operationer - vi kan sparke til ting der ligger for vore fødder, vi kan sparke hinanden - fodens primitive kompetence har med den uorganiserede volds bevægelse at gøre - med fødder kan vi endvidere træde i trædemøller. Det er i det hele taget ikke meget man kan stille op med fødderne - hvis man ikke lige netop befinder sig i en fodboldkamp. Man ser hvor vi vil hen: fodboldspillet repræsenterer en *kultivering af et primitivt organ*: en kultivering, der nødvendiggøres af, at hånden er tabueret i spillet. Det er svært at beherske en genstand med en fod - og specielt da en bold. Den artistiske præstation i fodboldspillet er derfor forbundet med dette overskud af kulturel forfinelse; det er højt valoriseret at kunne tæmme bolden, holde på den, dække den, finte og dribble, præstere den følte aflevering, det lange skift, det skruede frispark, helflugteren der sidder i tre-eren osv. Fodbold er dermed et afkaldets spil - det er opgivelse af enhver hensigtsmæssighed i transport af en genstand -og som sådan bliver fodbold *kultur* i eminent forstand: udvikling af sekundære potentialer gennem hæmning af primære - fodbold er målhæmning - hvis man undskylder en lille vits - og udskydelse, og som sådan egentlig et paradigme på kultur. Når spillerne regredierer til fod-arbejdets ur-form, det uorganiserede los - "væk med lortet" - bliver dette karakteristisk nok mødt med piften eller latter. I håndbold og basket er spillet defineret ved at man har ret til at udnytte håndens suveræne gribende og kastende funktioner - men her må man da også "modarbejde" suveræniteten ved en anden form for begrænsning - man kan ikke bare rende afsted med bolden i favnen, men skal slå den ned i gulvet for hver tre skridt, dvs. momentant opgive kontrollen af den, så modstanderen har en chance for at erobre den. Disse dele af det konstitutive regelsæt forlener dem med en aura af unødvendig kompleksitet - heroverfor stråler fodbolden i sin enkelthed: en mand og hans bold! I spil som rugby og american football, hvor man rent faktisk må løbe afsted med bolden i favnen, opvejes denne suveræniteten da af, at modstanderen faktisk har lov til at kaste én omkuld. Jo mindre regelstyret afkald på beherskelse, jo mere vold er der også tilladt - jo mere målhæmning hos boldføreren, jo mere pacificering af spillets kontaktformer. Dette afkald-på-direkte-beherskelse af genstanden (bolden) er helt afgørende for fodboldspillets forskellige aspekter; det nødvendiggør og åbner for 1) det individuelle aspekt (teknikken), 2) det sociale aspekt (samspillet), og 3) det giver tilskueren en særegen identifikationsmulighed. 1) den enkelte spiller er "fremmedgjort" i forhold til objektet - man har aldrig fuldstændig kontrol over en fodbold, den er altid ved at smutte fra én igen, og man er nødt til hele tiden at retablere kontrollen gennem boldføring og dribbling eller så at sige gøre en dyd af nødvendigheden - gøre boldens "koketteri" til et våben (den hurtige aflevering, bandespillet). Boldens bevægelser udspiller sig i et rent fysisk-mekanisk rum af tryk og stød - snart den ene, snart den anden vej; fodboldspillerens teknikker skal tjene til "menneskeliggørelse" af den anonyme, fysiske bevægelse; bolden

skal, så at sige på trods, indsættes i et intentionelt bevægelsesmønster. Til forskel herfra er håndboldspillerens forhold til bolden langt mindre fremmedgjort - omgangen med bolden er langt mere intentionel (hvor meget lettere er det ikke at ramme et punkt præcist gennem kast af en bold end gennem spark!); det mekaniske rum er her afløst af et mere kompliceret, organisk, hvor bolden takket være håndens greb tillades at følge kroppens bevægelser. 2) det sociologiske aspekt er inhærent i fodboldspillet; det er begrænset hvorlænge man kan kontrollere og beholde bolden - man giver den varme kartoffel videre - man etablerer samspil og holdspil. Fodboldspillet repræsenterer for så vidt en sociologisk idealtype: den enkelte spillers aktion forbinder sig hele tiden med og muliggør de andres aktioner; den samlede præstation - angrebet - er kun summen af de individuelle aktioner. I håndbold er fremspillet p.g.a. den overlegne boldkontrol oftest ikke noget problem, og vi får da den møvende stillingskrig i hver ende af banen, hvor samspillet i de enkelte overrumplende kombinationer bliver spillets krydderi snarere end dets kvintessens. I fodboldspillet har vi derimod, som Sartre har været inde på, en ren socialitet uden fremmedgørelse. Vi skal siden se, at netop dette aspekt ved fodboldspillet er noget, der afdækkes mere og mere gennem dets "værenshistorie". 3) afkaldet-på-umiddelbar-beherskelse bevirker, at tilskueren i højere grad kan identificere sig med boldføreren - der er så at sige ikke en absolut, men kun en gradsforskel mellem spillerens og tilskuerens afstand til bolden; tilskueren lever og lider med i de stadige momenter af indetermination: har han eller har han ikke kontrol over bolden? kan aktionen lykkes? til forskel herfra er man i højere grad *tilskuer* til f.eks. en tenniskamp - man ser på et tableau, man frydes over vellykkede slag, men det er i højere grad et repræsentationstableau. Spilleren er alene i sit mellemværende med bolden og vi andre er tilskuere.

Bolden

At den menneskelige historie alle dage har kendt til arbejde, incestforbud, ofringer, sprog eller et hvilket som helst andet abstrakt etnografisk parameter, er en påstand, der i alle tilfælde kalder på seriøs overvejelse. At hævde, at de fleste menneskelige kulturer, så langt tilbage vi kender, har dyrket boldspil, forekommer derimod ufrivilligt komisk over for de øvrige truismers patetik. Imidlertid er det en kendsgerning, der bør kalde på undren. Nu er "boldspil" jo et såpas vidt begreb, at man er lige ved at kunne subsumere rullende hoveder derunder, og en berømt engelsk myte hævder da også at kunne spore fodboldens oprindelse tilbage til sejrige englænderes leg med en vikingekonges afhuggede hoveder. Men hvorved er boldspil overhovedet karakteriseret, *in abstracta*, og hinsides alle mere eller mindre tilfældige genealogier? Læser man historien som ikke som oprindelse, men som eksempelmateriale, byder der sig flere vidt forskellige spil til som i en eller anden forstand indlysende pendants til vore dages fodboldspil. Men i hvilken forstand? Allerede romerne kendte spil som *Follis*, *Episkyros* og *Harpastum*,

der dog synes at have en mere legende karakter og savne senere europæiske udgavers karskhed. I oldirske heltesagn møder vi en helt *Cuchulin*, der også benytter et hovede som fodbold: "Da rejste Cuchulin sig imod ham, slog Hovedet af ham med sit Boldtræ og gav sig til at føre sin Bold foran sig over Sletten" (Fra *Salmonsens* opslag "Fodbold"). En lignende barskhed synes også at karakterisere det central-vesteuropæiske boldspil, der er kendt op igennem middelalderen, især i Storbritannien og Frankrig - men også helt mod nord i Island (*Knattleikr* i de isl. sagaer). I Frankrig kendtes det under betegnelsen *Soules* og dyrkedes endnu i forrige århundrede i Bretagne; i Britannien spillede det som *Hurling*, *Shinty*, etc. - begge steder ofte knyttet til Hvide Tirsdag efter fastelavn; måske som reminiscens af en gammel frugtbarhedskult? Dette spil ser i alle tilfælde ud til at være stamfaderen til hovedparten af vore dages to-måls-spil, i det mindste fx. hockey og fodbold; mere indirekte ishockey, håndbold og basketball. Man har således ofte forestillet sig to-måls-spillet genealogi som historien om, hvorledes et oprindelig udifferentieret kamp spil mellem to landsbyer, hvor spillepladsen var egnen imellem dem og målet forud vedtagne steder i de to byer, udviklede sig fra at tillade alle mulige måder, stokke, stave, heste, hænder, fødder, etc., at drive bolden frem på til et sæt differentierede og strengere regelstyrede spil med hver sin koderede form for boldkontrol imellem de to mål - ja, man kunne da synes at have grebet fodboldspillet som en kvist på dette stamtræ. Imidlertid melder der sig i forhold til denne fodboldens historiefilosofi et par generende kontraeksempler. Et sådant udgør fx. *polo*, der lader sig spore til langt før vor tidsregning i Persien,¹ og således lader to-måls-strukturen, tilmed i højt reguleret form (specifikke bold-føringsregler etc.), gå langt forud for disse middelalderlige udviklinger. Disse er da, hvis man skal anskue det historiefilosofisk, enten halvtforstået *versunkenes Kulturgut* eller selvstændige udviklinger. Et gammelt ur-indoeuropæisk spil, da? Kun for så vidt to-måls-strukturen angår, i det mindste, for her byder de gammel-japanske fodboldspil (*Kemari*) argumentationen trods. Her finder vi ikke mål- eller overhovedet bolderobrings-strukturen, men derimod en ritus centreret omkring selve den *boldtekniske kunnen*: de to hold spiller på en bane, et ad gangen, opstillet i rundkreds, og det hold der længst kan holde bolden i luften, vinder. Som man ser, byder det historiske materiale til en fodboldens "eidetiske variation" på i det mindste to grundkonstanter, der hver for sig lader os identificere et spil som "fodboldlignende": på den ene side selve to-måls-strukturen, som fodbold deler med så mange andre boldspil, og som synes at være en stilisering af en gammel hævdelesrite grupper eller stammer imellem - og på den anden side selve den boldtekniske kunnen med fødderne, bundet til (i vor tids fodboldregler) især frisparksreglen, der definerer, hvad det vil sige at "have" bolden ved at forbyde en serie måder at erobre den.

¹ Polo er måske det egentlige moderspil til "hurling" og er kendt i Persien i det mindste fra 600 f. Kr. Den først kendte "landskamp" mellem iranere og turanere fandt sted i 11. århundrede.

Herudfra synes fodboldspillets idé - eller for at tale mindre metafysisk, dets konstitutive regler - at have en dobbelt grund: ét regelsæt centreret omkring *målet*: hvad vil det sige at score, at vinde (fodboldlovens paragraf 10, "Method of Scoring"); og ét , der fokuserer på, hvorledes "bolden" overhovedet må *transporteres* fra målgivende zone til målgivende zone - og altså især udtrykt i frisparksreglerne (paragrafferne 12 og 13, "Fouls and Misconduct" og "Free-Kick"). At de øvrige regler blandt spillets simple 17 regler² har sekundær karakter, viser også det faktum, at de gennemgående først har fundet deres endelige form efter FAs stiftelse (målspark 1869, hjørnespark 1872, indkast 1882 og -95, straffespark så sent som 1891 og frem til off-side reglens lempelse fra at kræve tre til kun to modstandere mellem boldmodtager og mållinje 1925 og videre frem til dens yderligere modifikation i 1990, hvorefter spillere på linje ikke længere regnes offside. Endnu i 1951 indføres *obstruction* i reglerne for indirekte frispark, og inden for de seneste år er fx. finere regler omkring målmanden ændret: tilbagelægninger med foden er nu forbudt, og hvor målmanden tidligere måtte holde bolden uden nogen tidsfrist, bare han ikke gik tre skridt, må han nu tage så mange skridt han lyster inden for de 6 sekunder, han må holde bolden). Indkastreglen (bagom dens kronkrete udformninger som indkast, mål- og hjørnespark) kunne siges at udgøre en art basal korematisk regel bagom de to konstitutive regler: en garanti for, at kampen overhovedet udfoldes på aftalt sted (jvf. at alle de omtalte sportsgrene involverer afgrænsningsregler), og som sådan en art generel regulerende regel. Andre regler, såsom målspark/hjørnesparksreglerne (som en særudgave af indkastet ved baglinjen), bør herudfra snarere ses som specifikke regulerende regler, idet de skal mediere mellem de to hoved-regelsæt: et indkast (eller indspark) fra baglinjen tæt under mål ville være så "farligt" og give så umådeholdent stor scoringschance for det angribende hold, at det ville desavouere det svære opspil, styret af frisparksreglen. Straffesparket tjener til at undgå, at det forsvarende hold begår "taktiske" frispark tæt under mål, der i praxis ville lade frisparksreglernes regulering af boldføringen blive "undertrykt" af målreglerne og deres kampafgørende status. Imidlertid er det uheldigt, at straffesparket selv har fået den kampafgørende status, det har, det forekommer ubehageligt, at en blot regulerende regel i den grad skal kunne forme en kamp - jvf. også dommernes notoriske vægring ved at dømme alle de straffespark der faktisk begås: dommerne dømmer ofte kun i de tilfælde, hvor en spiller, som er ved at få oplagt scoringschance slipper fri, og ofte ikke engang da, fordi straffesparkets mulighed gennemgående får angribere til at gribe til skuespil ved det mindste, legitime skrub. Jvf. også spilleres nølen ved at vedkende sig en sejr - eller et nederlag - skabt alene på straffespark. Imidlertid er en regel på straffesparkets plads en indlysende nødvendighed for at mediere imellem de to konstitutive

² Det officielle regelsæt kan findes i opdateret stand på <http://www.fifa.com/fifa/handbook/laws/index.laws.html>

regelgrupper, og det er et tilbagevendende spørgsmål om reglen kunne ændres - fx. ved en udvidelse af straffesparksfeltet til større dele af banen (hele det forsvarende holds banehalvdel), så det blev mere ligestillet med frisparket; eller ved erstatning med en dribletur fra midten à la ishockeyen, så at straffen ikke opstillede en situation så fjernt fra flydende kamp som tilfældet er med straffesparket.

Et basalpunkt i fodboldspillet udgør herefter to-målsstrukturen, og man kunne endog som fan give sig til at argumentere for, at fodbolden mere end nogen anden sport lader denne komme til sin ret - jvf. vore eidetiske variationer og afgrænsning i forhold til andre tomåls-spil. Men hvad er et tomålsspil overhovedet? Skal man lade sig forlede af den fællesindoeuropæiske rod i ordet "bold", der bl.a. har givet anledning til et ord som græsk *phallos*: en ejendommelig kollektiv stilisering af kønsakten, hvor fallos ikke er et organ, der kan besiddes, men en værdi, der kan cirkulere mellem parterne? Måske, men netop i sin intersubjektive spilkarakter bærer tomåls-strukturen genuint *sociologiske* træk, der ikke rent kan føres tilbage på erotisk gensidighed mellem færre personer. En anden - næsten for indlysende - parallel ville som nævnt være at lægge vægt på fodboldens karakter af *kamp* og dermed føre den tilbage på en art stileret version af *slaget* i krigen. Angreb, forsvar, skud, osv., og fodbolden altså som en art rituel bemestring af sociale konflikter, fx. imellem de evindelige engelske landsbyer i middelalderens fodboldhistorie? En bemærkelsesværdig parallel tilbyder de gamle danske *majstangsritualer*, der endnu i visse landsbyer omkring Rold skov i Himmerland dyrkes pinselørdag og for enkelte byers vedkommende (GI. Skjørping) kan føre sin tradition så langt tilbage, vor viden rækker, måske ubrudt til hedenskabet. Her konstruerer hver landsby i lørdagens løb sin majstang, gerne et bølgekranseprydet kors, og efter gøgl og fjant og dans omkring stangen først på aftenen begynder de egentlige kampe ud på natten, da drukne horder af bønderkarle fra de enkelte byer *søger at erobre* nabobyernes majstænger; den by bliver da sejrherre, som pinsemorgen besidder flest stænger. Analogien til den primitive engelske landsbyfodbold er slående - medens på den anden side analogien til krigen er endnu mere tydelig end hos denne.

Målet er her erobring af en fjendtlig fane, og alle - dvs. så godt som alle - kneb gælder. Men hvor majstang og fane er sociale gruppers semiotiske vis at repræsentere sig over for andre grupper på, sker der i det egl. to-måls-spil en afgørende sociosemiotisk ændring. Det repræsentative aspekt glider bort fra selve erobring-kampens symbol, og *bolden* (pucken, kuglen ...) bliver en art neutral *fetisch*, en art semiotisk almenækvivalent, hvis værdi antager karakter af dens relationelle placering: fobisk objekt i de andres besiddelse - potentialefyldt fetisch i egen besiddelse. Det er ofte nok blevet fremhævet, at selv det primitive varebytte i sin ækvivalens indebærer pengeformen; det primitive tomålsspil indebærer med lige så stor ret i konkretform en

semiotisk blancostørrelse, et nulfonem, en Mauss'sk *mana* i kraft af bolden som tom matrix for social betydningstilskriven: den betyder ét i modstandermålet, noget ganske andet i ens eget. Man vil også se, at medens fx. de kæmpendes faner er genuine *kontrære* termer, idet de nok er internt modstillede, men ikke på nogen måde betingende hinandens konkrete udformning (bortset fra den nødvendige minimale forskel mellem dem) - da indebærer enigheden om bolden en social kodificering på tværs af de kæmpende grupper, en - allerede -implicit anerkendelse af at også de andre er betydningsgivende væsener og ikke rene barbarer[^]. Sociosemiotisk tænkt er bolden i tomålsspillet således - i de rituelte kodificerede spils "vilde tanke" - et spring for tanken analogt til monoteismen eller pengeøkonomien? Og således måske allerede indeholdende mulighedsbetingelsen for yderligere regelsæt i kim?

Finten

En helt basal figur i spillet er *finten*. Dens formål er sat af selve tomålstrukturen: at føre bolden forbi en eller flere modstandere mod målet; dens æstetik derimod sat af frisparksreglen, der netop i tilfældet fodbold sætter bolden som principielt ueroberligt objekt (jvf. den anderledes sikre boldføring i håndbold) og derfor gør finten så meget mere spektakulær og central i spillet. I sin helt banale form lyder fintens *formel*: *foregive ét, gøre noget andet*. Imidlertid medfører boldens "åbenhed", tilgængelighed, en uafgjorthed, der komplicerer finten: det er ikke altid i en given situation tydeligt *hvem* der har bolden og således hvem der egentlig er fintens agent, hvilket den - de - fintende naturligvis spiller på. Angriberen foregiver at ville gøre noget; forsvareren anstrenger sig allerede for at være klar til dette træk, men tøver en lille anelse for at være klar også til alternative udviklinger; angriberen aflæser begge disse dispositioner og forsøger et tredje, et fjerde - altsammen angivet ved bittesmå, næsten usynlige kropsmarkeringer - i håbet om, at nogle af forsvarerens markeringer på et tidspunkt bliver så kropsligt modstridende eller overdrevne, at han "lader sig fange på det forkerte ben", og angriberen kan gribe til *passage à l'acte*.. Imidlertid åbner også hans egen strategi - der nødvendigvis må "udsætte" bolden for forsvarerens erobningsforsøg, fordi det er fejlagtige sådanne, der udgør fintens mulighedsbetingelse - for en spejlvendt fælde, og bolden bliver et punkt i en ingenmandsland-zone imellem de to spillere i et punkt, hvor de - ganske kort - stivner i dual positur over for hinanden. Den ene tror, at den anden tror, at ... , men der må handles, ud af denne stivnethed. Fra forsvarerens side er det ofte fremhævede middel mod finten: *se dog på bolden* : så længe man følger bolden selv frem for angriberens kropsemiotik er man på ret vej; ofte er det blot en umulig regel, fordi bolden jo netop - når den er i besiddelse af en boldholder - opfattes som (omend uregerlig) forlængelse af dennes intention. Man *ser* på manden, fordi det intersubjektive spil i sin helhed er intentionens "kød" og man kun med en kraftanstrengelse kan abstrahere sig ud deraf. Derfor er finten bundet til billedet af angriberens intention: hans løberetning.

Dette kunne den aldrende superstar Johan Cruyff udnytte i et genialt mål i en Europacup kamp for Feyenoord i midtfirserne: han modtog bolden ved straffesparksfeltets venstre hjørne, trak da uortodokst på tværs af banen langs straffesparksgrænsen næsten til det højre hjørne og drejede her pludselig 140 grader rundt og scorede i det venstre målhjørne. Her er det forsvarrets umulige opgave at forsøge at følge bolden frem for at lade sig narre af angriberens øjensynlige intention og løberetning. Angriberen må omvendt forsøge sig med de mest uventede træk - mellem forsvarerens ben, bag om egne - eller han kan vælge det altid sikre træk og brodere lange, men ineffektive rokokoguirlander à la Jesper Olsen på banen - eller han kan gøre fx. som Frank Arnesen, der gerne beskedent påpeger, at han ikke kan dribble, men blot har sit legendariske "rush". Dette er imidlertid nærmest at betragte som en kompliceret "meta-finte": bedst som forsvareren går i stilling og gør sig klar til den deci-sekund kort kropssprogs-udveksling, får bolden den berømte "lange tå", Arnesen stikker efter den, og der er kun to muligheder: at lade ham komme forbi eller begå frispark. Finten er således i sig selv et tårn af meta-niveauer i en højkompliceret intersubjektivitet, udspillet på brøkdele af sekunder. Her vinder den, der er i stand til at tale *mest overbevisende* kropssprog - ikke at tale det mest højtråbende. Et klassisk eksempel er Michael Laudrup, der ofte erstatter den klasiske finte (at simulere begyndelsen af een kropsbevægelse for derefter at fuldføre en anden) ved at bruge blikretningens karakter af intentionsmarkør: han kigger i en helt anden retning end den, hvor afleveringen falder – som det var tilfældet ved det elegante mål mod Nigeria ved VM 1998, hvor han med tåen vipper bolden i en blød bue ind til Ebbe Sand i feltet – almindeligvis kigger i en anden retning og derved fixerer forsvaret. Et eksempel på en finte, der taler i flere tunger på een gang, henter vi fra VM 1986, hvor Maradona i Argentinas kamp mod Italien i den indledende pulje står over for to italienske forsvarsspillere i angrebets højre side. Man må her erindre, at italienerne er berømt for deres høj kompetente forsvarere og deres kombination af boldbehandling og råhed. Man venter en aflevering, et træk, højre eller venstre om denne dobbelte falanks, men hvad sker? Den lille fede går på subtil vis *midt mellem de to*. Med én kompliceret kropsbevægelse finter han den ene til venstre, den anden til højre - en finte med specifikke udsagn "til hver side": havde den ene forsvarer opfattet den finte, der var tiltænkt den anden, havde Maradona løbet direkte ind i de to forsvarere. Den generaliserede finte, ergo: at *foregive en hel serie ting* og gøre én af dem. I finten sidder subjektet tilsyneladende i kroppen, finten foregiver at hele kroppens bevægelse = intentionen - hvad den netop ikke er, intentionen er blot et mønster bag kroppens bevægelser, et mønster som forsvareren afkoder i det omfang han formår at erobre bolden på trods af den simulerende krop; finten er for så vidt en eminent "åndelig" side af fodboldspillet, der udnytter hele den intersubjektive relations komplicerede struktur af kropslig identifikation med modspillerne og hastig og naturligvis oftest førbevidst beregning af et

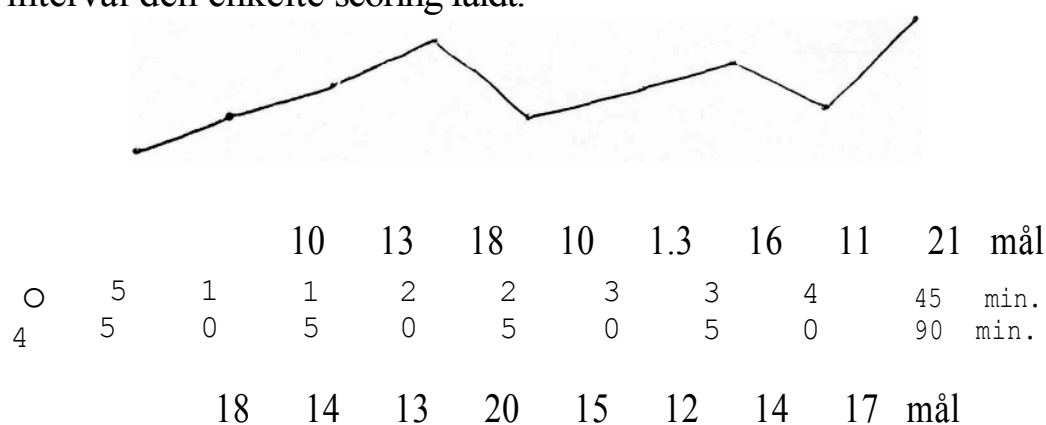
hierarki af konsekvenser: hvad tror han om hvad jeg tror om hvad han tror om hvad jeg gør ...?

Den klassiske fintesituation: en wing over for sin back, en centerforward over for sin centerhalf, er naturligvis forlængst nedtonet i moderne fodbold med de klassiske holdopstillinger opløsning; det betyder imidlertid ikke, at finten er blevet fraværende, snarere tværtimod: den er blevet kollektiv og ligger nu i ingenmandslandet mellem individuel foretagsomhed og spilletaktik - at en højrefløjs-spiller pludselig opererer i venstre side er en finte på holdniveau; den allerede klassiske "overlapping" er en basalfinte på 2-spiller (fra samme hold) niveau; temposkiftet eller det lange skift på tværs af banen er finter på holdniveau ligesom det pludselige skift i spillestil. Hvem der er *subjekt* bag disse holdfinter (i modsætning til taktikken eller den velinstuderede frisparksfinte eller off-side fælde) henstår i det dunkle; netop derfor er de vellykkede holdfinter så *numinos*, som også Hans-Jørgen Nielsen konstaterer det i *Fodboldenglen*, hvor det beskrives som en særlig nåde, når hele holdet pludselig fungerer som mere end summen af enkelt-evner. Både som spiller og som tilskuer oplever man dem som spillets lykkestunder: en højere sammenhæng taler gennem holdet, en mysteriøs subjektivitet på holdniveau. Modstanderen tror at stå over for et helt netværk som helhedsligt subjekt med gennemskuelig taktik - men pludselig løsriver dele af det sig og giver sig til at agere på tværs af det tilvante. Et spektakulært eksempel udgør John Sivebæks mål til 3-1 i udekampen mod Irland i VM-kvalifikations-puljen 1985. Sivebæk spiller (omtrent) en højre back med angrebs-tendenser; dvs. med winglignende ture op langs højre sidelinje og afleveringer indover som ydergrænser for hans færden op ad banen. I et af disse rushes må Sivebæk nu gå venstre om en forsvarer, omtrent midt på banen, har da ingen at aflevere til og rykker hurtigt videre mod mål, stadig spejdende efter en fri medspiller. Mands tilbageværende forsvarere koncentrerer sig om at dække Elkjær og lukke for chanceskabende afleveringer; Sivebæk kan ikke gøre andet end at fortsætte sit løb og afslutter det med en scoring, der overrasker ham selv lige så meget som de irske forsvarere. Sådanne skift udgør meget af krydderiet i moderne fodbold, hvor de ligefrem har fået en spillermæssig institution i *liberoen*, der som bagerste forsvarer har en støvsugeropgave som opsamlere af løse bolde og sidste bastion før målet - men samtidig er fri fra opdækningsopgaver og kan strejfe omkring i det opbyggende arbejde. Et iøjnefaldende eksempel udgjorde det angreb, der gav Danmark straffespark i VM-kampen mod vesttyskerne 1986: her løb libero Morten Olsen en halv banelængde med bolden uden at blive tacklet, fordi det tyske forsvar var koncentreret om vanlige opdækningsopgaver, og han måtte tilsidst hægtes i feltet for at undgå scoring. Liberoen er simpelt hen en art *institutionaliseret holdfinte*: han er en spiller der under angreb er fri for konkrete arbejdsopgaver og derfor kan intervenere hvorsomhelst med hvadsomhelst.

Kampförlöbet

Har fodboldkampe en typisk forløbsstruktur? Spørgsmålet er ejendommeligt og for en første betragtning på niveau med de evindelige speakerkommentarer om at "målet faldt på et psykologisk vigtigt tidspunkt" - en replik vi ofte møder med hånlatter foran TV-skærmen, for hvilke mål falder ikke på sådant et tidspunkt? Men bundet frasen i, at ikke alle tidspunkter i en kamp opleves ens - ligesom der gives strukturer i kampforløb, som tillader at man genkender forløbstyper fra en kamp til en anden?

Det er f.eks., for nu i dette lidt uigennemsigtige problem, at starte i en empirisk ende, et velkendt faktum, at der *ikke scores lige meget* i alle en kamps faser på trods af hvad man kunne tro ud fra den nøgnestipulering af de 2 x 45 minutter. Man kan f.eks. opstille en primitiv statistik som den følgende, der er samlet af alle kampresultater med noterede scoringstider i *Politiken* d. 25/4 88 (incl. danske, hollandske, tyske, franske, spanske, belgiske og engelske divisionskampe etc.) ved at notere i hvilket fem-minutters-interval den enkelte scoring faldt.



Trods den lille stikprøve (godt 90 kampe) er det alligevel allerede træk af en utvivlsom signifikans. Begge halvlege starter yderst forsigtigt, mest udpræget i 1. halvleg med en jævnt stigende frekvens kulminerende mellem 15. og 20. minut, derefter igen en dalen og en stabilisering på et lidt lavere niveau. Om der kan konstateres en anden top omkring 35. minut, er mindre sikkert; det er den voldsomt stigende scoring i halvlegens sidste fem minutter derimod ikke. Også 2. halvleg starter svagt men med en stærk stigning til 5. - 10. minut. Herefter igen en stabilisering på mellemlig niveau, en udpræget top efter 65. minut og derefter fald og igen en langsom stigning mod kampens afslutning.

I fortolkningen af en evt. struktur under disse facts må man naturligvis tage højde for en del ydre faktorer: hjemmebanefordel, favoritværdighed, kampens plads i turneringen som helhed osv, men hvis man nu opfatter kurven som en idealtyp, hvorledes kan dens variationer så forklare?

Begge hold vil normalt starte kampen prøvende, både m.h.p. at føle

modstanderen på tænderne og overhovedet få det egne samspil til at fungere, kombineret med angsten for det psykologiske traume det er at komme bagud umiddelbart i kampens start og dermed skulle lægge spillet om endnu inden man har fået det etableret. Efterhånden må chancer dog tages, taktikken må stå sin prøve, og den tydelige scorings-top mellem 15. og 20. minut kan fortolkes som en fase, hvor taktikkerne endnu ikke er afslebet på hinanden. Herefter bliver midtfasen i halvlegen den egentlige opbygningsfase, evt. stabiliseret omkring den stilling der er skabt i begyndelsen. Slutfasen i 1. halvleg lukrerer formentlig på en art første nedtællingseffekt: hvor tiden indtil pausen synes relativt overskuelig og kampen som helhed fremtræder som næsten uendelig med sine mange endnu uudnyttede muligheder, får man en mere intens tid, hvor man tør vove og satse kreativt - samtidig med at de risici man påtager sig ikke risikerer at få fatale følger: der er trods alt en hel halvleg endnu. Slutfasen i 1. halvleg er måske kampens *lykkeligste* periode: man er endelig spillet ind, og der er masser af tid at tage af. Imidlertid truer 2. halvleg, og lige før pausen er det man oftest hører TV-psykologernes frase. 2. halvleg kommer selvfølgelig udpræget til at stå i nedtællingens tegn -2. halvleg er kampens tragisk-dramatiske periode - sandhedens øjeblik - en desperat og mangelmærket tid, der også indebærer muligheden for de store satsninger og den euforiske succes.

Umiddelbart efter teen råder samme forsigtighed som i kampens start. Man har endnu - hvis man er bagud - tid til at skrue taktiske ændringer sammen og må ikke miste fatningen umiddelbart efter kickoff - og man må som førende lige sætte maskinen igang inden man risikerer mere. Den knappe tid viser sig imidlertid ved en langt stejlere start end i første halvleg: allerede 5 minutter henne er scoringsraten høj, flader derefter lidt ud for omkring 70. minut at nå halvlegens højeste. Denne midte af 2. halvleg er måske kampens sublime højdepunkt her er tidsspændingen intens uden at den endnu er blevet så prekær, at den gør de enkelte spilaktioner desperate og forringende. De fleste kampe afgøres her - tænk blot på Danmarks 2. halvleg mod Belgien i 3-2 kampen (1-2 ved pausen) ved EM i Frankrig 1984. Toppen mod halvlegens afslutning skal da formentlig fortolkes som resulterende af afgørelser af ret lige kampe, der falder her efter lang tids pres fra det ene hold?

Serien af mulige kampforløb (hvis man fx. opererer ud fra scoringstidspunkter for hvert hold) er overordentlig stor og udgør naturligvis en stor del af det vi er vant til at kalde spillets charme. Det skulle ikke afholde os fra at forsøge en mere indgående typologisering, men det falder desværre uden for denne artikels rammer.

Historie og taktik

Moderne fodbold har som nævnt sin historiske forform i det engelske folkefodboldspil, der kendes fra skriftlige kilder fra 1300-tallet og frem. To landsbyer har kæmpet i rummet mellem dem - på marker, gennem gader, over vandløb med en art bold - som skulle ramme et privilegeret punkt, f.eks. en bestemt dør i modstandernes landsby. Alle midler -eller i følge kilderne i det mindste mange - har

været brugt, og der rapporteres endda om dødsfald i forbindelse med disse kampe. Vi genfinder således den agonistiske to-målsstruktur, symboliseret omkring bold og mål, men ellers er der ikke mange fællestræk med moderne fodbold. Der har øjensynligt været tale om et minimalt defineret spil, hvor kun quasiobjektet, bolden, og quasisejren, målet, har adskilt dette fra en generaliseret voldelig kamp. Resten er karakteriseret ved udifferentierethed: der er ingen klar deling mellem spillere og tilskuere, der er ingen funktionsopdeling mellem spillerne - alle vælter frem, alene fordi der afstandsmæssigt er meget langt fra at det ene hold kan være i angreb til at det andet kan komme det, det har således i vidt omfang været en terræn-kamp, noget der i stiliseret form er overleveret i american football, hvor man kæmper om at erobre banelængder. Urkraften i fodbold er således fremdriften, rejsen ud mod den anden by, kampen for den egne by - en art episk grundform. Og det er denne epik, der i en eller anden forstand er bibeholdt i moderne fodbold - selv om "ude" og "hjemme" nu er stiliseret indenfor en mindre afgrænset bane; der er stadigvæk langt op til modstandernes mål, men det er nu reglerne og de potentialer de udvikler, der kommer til at symbolisere rejsen over det ofte kuperede terræn. Folkefodboldspillet taber i betydning i forbindelse med industrialiseringens og urbaniseringens sprængning af det gamle landsbyrum. Hvis fodbolden skal overleve må den finde et nyt realrum (hvad der ikke er mulighed for) eller også symbolisere flere og flere af realaspekterne. Dette sidste sker - formidlet over *public schools* institutionelle verden. Der skabes et kunstigt rum - den afgrænsede bane; et begrænset antal mennesker spiller som repræsentanter for dem der kigger på og der udvikles visse spilleregler som det nye rum på en eller anden måde må afføde.

Vi vil ikke gå detaljeret ind i regeludviklingen inden for public schools men blot påpege, at ovenstående historiske udviklingsmodsatning mellem realrum og kunstigt rum, udifferentierethed og regelfastsættelse ikke er så absolut som den umiddelbart virker. I og med der spilles om en bold er den fundamentale grænse mellem vild realitet og kodificeret spil allerede overskredet: rummet mellem de to byer er allerede en "bane" og kombattanterne er allerede "hold" selvom det ikke umiddelbart tager sig sådan ud. Den fælles symbolisering omkring bolden indskriver spillets struktur på de andre niveauer, og etableringen af en egentlig bane, holdstruktur og regler er blot en "naturlig" videreudvikling af dette. Selv i denne mytiske ur-fodbold måtte man i hvert øjeblik vælge om man var spiller eller tilskuer, selv om der på ingen måde gaves nogen koderet forskel derimellem.

Det næste afgørende skridt sker efter folkeudgavens hendøen og spillets indmarch på kostskolerne i 1820-erne. Til en begyndelse synes spillet mest at have været dyrket blandt eleverne på eget initiativ som en blandt mange ritualiseringer - og måske især knyttet til de klassiske skel mellem yngre og ældre elever på kostskolerne. Således berettes det, at en primitiv "taktik" i disse tidlige år lod en 12-15 småpoger stå som en art "målmænd" og således udsat for

skud og kropslig voldsomhed af mere eller mindre sadistisk art fra de ældre elevs side. Imidlertid blev fodbolden fra denne subkulturelle funktion med et kneb, der ikke kan være vore dages socialarbejdere fremmed, trukket over på pædagogikkens side: fremsynede - eller disciplinerende, hvad man nu vil - skolemænd så sporten som en mulighed for kropslig træning og afreaktion for eleverne og inddrog den i undervisningsplanen. Hertil har selvsagt behovet afgrænsning i tid og rum, og på forskellige skoler tager reglerne form. På Rugby tager Thomas Arnold spillet ind, og i 1840'erne foreligger her de først kendte regelsæt, der både tillader boldberøring med hænderne og benspænd og som leder direkte frem til vore dages Rugby. Imidlertid havde spillet formaliseret sig på en anden måde på Eton, der få år senere meldte sig med et konkurrerende regelsæt, og stiliseringen kan i denne periode ligefrem ses som en kappestrid mellem disse skoler. Ingen bøjede sig, men det blev Etons regler, der forbød benspænd og hånd på bolden, der blev til vore dages fodbold. Da der var tilstrækkelig mange tilhængere af Eton-reglerne, dannede 9 sydengelske klubber i 1863 FA, der tog sig af organiseringen af en engelsk turnering - og i de følgende årtier formede grundtrækkene af de regler vi kender i dag.

Hermed inddæmmedes således de allermest voldelige kontaktformer i spillet (eller de stiliseres som i Rugby og dens efterkommer American Football), og dermed har vi den historiske etablering af forbindelsen mellem to-måls-spillet og en fod-(bold)-kultur. Kampen - fremdriften mod det andet mål - bliver nu tendentielt en hæmmet og kunstfærdig proces, selvom dette kun langsomt afdækkes i spillesystemernes udvikling.

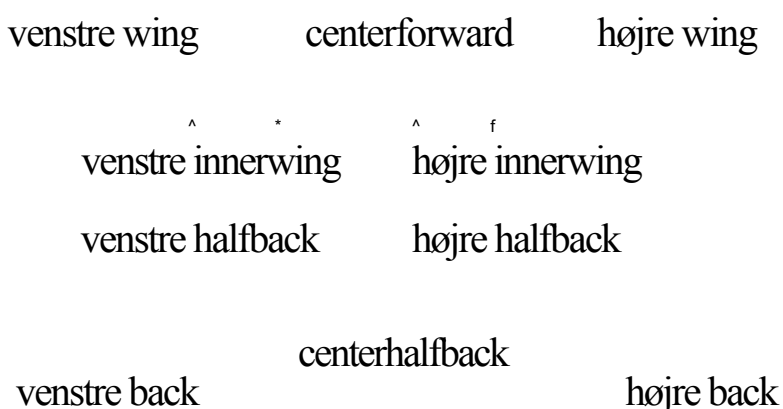
I det tidlige fodboldspil omkring FA's stiftelse har den taktiske sans så vidt man kan spore dog været ret ringe; man har ladet hele holdet følge bolden ud fra den spontane overvejelse, at det i alle tilfælde er omkring den tingene sker. Angriber man er alle 10 angribere, forsvarer man er alle 10 forsvarere. Endnu i dag bærer britisk fodbolds berygtede kick-and-rush stil mindelser fra denne urtaktik. Man kan også sige, at alle mand er mekanisk sideordnet i forhold til bolden, som man så at sige bærer frem som et samlet subjekt. En sådan stil bærer kraftige mindelser om folkefodboldspillet; den optimale fysiske fremdrift er det væsentlige, og man betragter blot banen som en fysisk rum, der skal passeres. Der er endnu ingen sans for banen som et afgrænset "kunstigt" rum, der kan besættes taktisk gennem samspillet - netværkets - tålmodige udsættelse af den umiddelbare fremdrift.

En første spæd differentiering af forskellige funktioner på holdet finder sted i løbet af århundredets begyndelse med 2-3-5 opstillingen, hvorfra de klassiske og efterhånden sjældent brugte spillerbetegnelser stammer:

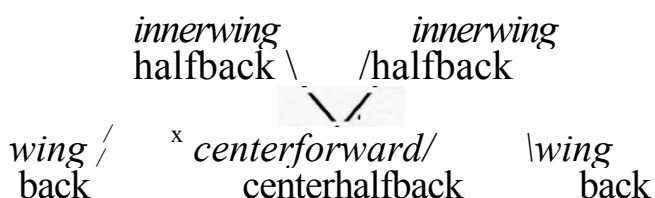
Wing	innerwing	centerforward	innerwing	wing
	Halfback	centerhalfback	halfback	

Back back

Her skelner man elementært mellem angrebs- midtbane- og forsvarsfunktioner i en tredeling, der holder den dag i dag, dvs. man begynder så småt, måske inspireret af militær taktik, at tænke banen som opdelt i "zoner", der da skal varetages af enkeltspillere med distinkte opgaver i en art primitiv "arbejdsdeling". Man besætter dermed banen som et taktisk - og ikke længere blot et fysisk - rum, og man udarbejder et "netværk" som bolden skal transporteres af.. Dette er de to taktiske grundaspekter som senere systemer da "blot" indebærer en forfinelse af. Denne opstilling modificeres frem til tyverne til det såkaldte WM-system (efter det store W og M opstillingen danner set ovenfra):



WM-systemet er som man ser en plastisk modifikation af den klassiske struktur og søger at dække en mangel deri: den er urealistisk optimistisk med angrebet meget mere mandstærkt end forsvaret, og med tilbagetrækningen af innerwings-ne til forreste midtbane og centerhalfen til at være forvarsdirigent mellem backs'ne opnås en stabilitet, fordi forsvarsformationens fem mand i WM-systemet afspejler modstandernes angrebsformation:



Via engelsk fodbolds internationalt førende stilling (omend England holder sig ude af fx. VM-turneringerne i 30'erne, dels pga. Englands protestudmeldelse af FIFA i tyverne pga. en strid om amatørreglerne, dels pga. briternes mereværdsfølelse: hvorfor skulle man dog lade teste, at man var verdens bedste. Disse tidlige VM-turneringer var iøvrigt gennemgående også på anden vis ikke særlig repræsentative; VMs egentlige æra starter reelt først 1954, da også krigens tabere igen opnår repræsentation) i perioden blev

denne opdeling hurtigt internationalt enerådende og dominerede til langt op i 50'erne. WM-taktikken kan således anskues som en "erkendelse" af netværksstrukturen og en stabiliseret fortolkning af dens muligheder. Formelt angiver den indsigten i, at der intet er vundet ved at lade alle spillere halse efter bolden, men at man i stedet som mangan træner siden har fremhævet skal "lade bolden gøre arbejdet", hvilket netop fordrer en struktur, der lader spillerne spredes over banen. WM-opstillingen har ydermere indebåret den fordel, at dens funktionsopdeling og kraftbesparelse samtidig har været kalkule for spillertypefordeling: små, vævre, fikse, hurtige spillere blev wings: hovedstøds- og nærkampstærke præcisions-skytter blev centerforwards; langskudskompetente taktikere med stort "løbepensum" blev halfbacks eller innerwings; lagnsomme, rå klippekuder kunne stå den af som backs; hovedstødsstærke, høje, brutale typer kunne matche centerforwardens afslutningsevner som centerhalfbacks og ofte i praksis sidste forsvar før målmanden. Herudover indebar WM den stabilitet, at zone- og mandsopdækningen uden videre faldt sammen: man vidste på forhånd, hvem ens personlige modstander i en kamp ville blive og hvor på banen man skulle operere - og taktikken var derfor så indbygget i spilstrukturen - opfang bolden, videre til midtbanen, videre ud til wingerne afsted mod baglinjen, bolden indover til de øvrige angribere, afslutning- at der oftest ikke behøvedes yderligere snak derom, som endnu salig landstræner Kurt Nielsen fortælles at sige før en kamp: "Gå nu ud og giv alt hvad I har i jer!" - underforstået at det bød sig selv, hvordan det skulle gøres.

Imidlertid måtte en sådan usmidig - og faktisk overstabil - opstilling af netværksstrukturen naturligvis på langt sigt indbyde til udfordrende revisioner og variationer over for hvilke den i sagens natur ville være sårbar. En første sådan ser ud til at være blevet ført på bane af Ungarns legendariske guldalderhold fra 50'ernes begyndelse under anførsel af Puskas og Kocsis. For det første var ungarernes taktiske grundighed og formstøbningen af taktikken til hver enkelt spillers specielle evner banebrydende. For det andet foregreb man et velkendt træk fra vore dages spillestil ved at lade det traditionelle vifteformede tremands-midter-angreb afløse af en to-spydspids struktur, der naturligvis var eminent egnet til at forvirre et stivnet WM-forsvar ved at bringe især centerhalven uhjælpeligt på mellemland: frem for at stå dualt over for sin centerforward, befandt han sig nu over for et letbenet tandem i hvad der i gængs speakersprog kaldes en to-mod-en situation. Med denne spilrevision åbnede ungarerne for den gradvise opløsning af sammenhængen mellem spillerfunktion og banepacering: netværket blev mere levende og uforudsigeligt, og forsvaret måtte følgelig opløse sin faste topografiske struktur i en *mands op dækning* eller *zoneopdækning*. Med denne innovation - og et blændende hold hvis bedrifter via Puskas siden skulle føres videre af Real Madrid (og det er jo indlysende at spilrevisioner er afhængige af store spillere, der rent faktisk har kompetence til at udvide grænserne for det kendte) - skulle Ungarn bryde britisk fodbolds delvis mytiske internationale

dominans, som det blev symboliseret i den berømte 6-3 sejr over England på Wembley - englændernes første hjemmebanenederlag nogen sinde. Herefter fulgte næste afgørende nybrud med Brasiliens triumf ved VM i Sverige i 1958 med den berømte 4-2-4 opstilling, der formaliserede ungarernes to midter-spydspidser som de midterste af de forreste fire (Pelé og Vava), og formstøbte forsvaret til at modstå lignende tiltag fra modstanderside. Et vældigt arbejdspress kom nu til at hvile på midtbanen, de to dobbelte innerwings/halfbacks; det krævede hyperkompetente og toptrænede spillere (hos Brasilien 1958 Didi og Zito) for at holde angreb og forsvar sammen. Endnu kan denne struktur dog ses som en art modifikation af WM-strukturen; f.eks. havde Brasilien den helt klassiske højrewing *Garrincha* som fløj spiller i 4-mands-angrebet.

Med de tiltagende TV-transmissioner fik alverdens fodboldtrænerne nye muligheder for at lære af hinanden, og 4-2-4 opstillingen bredte sig snart. Med Reals triumfer i Europa Cup'en i de tidlige 60'ere - og med det brasilianske landsholds ældelse op mod VM i 1962 modificeredes den imidlertid snart til den lidt mere defensive 4-3-3 opstilling, der aflastede de overbebyrdede midtbanespillere i 4-2-4 og ydermere gjorde ende på såvel klassiske wings - som generelt på *symmetriske* opstillinger, der lod forsvar og angreb spejles. Herefter åbnedes spillet for løsrevet mands- og zoneopdækning og især den kombination heraf, der kendes i dagens fodbold: generel zoneopdækning, suppleret med mandsopdækning af udvalgte spillerhjemner eller måslugere.

Denne udvikling bort fra de skarpt profilerede spillertyper nåede sin afslutning med Hollands berømte 70'er-hold, anført af Cruyff, Neeskens, Rensenbrink, der i sin guldalder udbredet begrebet om *totalfodbold*, der for et første øjekast kunne ligne en art dialektisk tilbagevenden til strukturløsheden på et højere niveau: alle spillerne skulle herefter ideelt set beherske alle funktioner. Dette var reelt netværkets perfektion - frisat fra territoriale og spillerfunktionsmæssige begrænsninger; den totale organiske pulserende arbejdsdeling. Alle spillerne kunne herefter indtræde i den rolle, situationen i et givet øjeblik krævede. Ikke at de enkelte spillere ikke længere havde specialer at udnytte, blot hele tiden som overflodsevne bygget oven på en all-round kompetence, der tillod en plastisk, flydende spillestil, foranderlig fra kamp til kamp, fra øjeblik til øjeblik. Har spillet herefter fundet sin "sande form"? Et besynderligt faktum er det i hvert fald, at den intense taktikudvikling fra ca. 1950-75 siden synes stivnet i en generel enighed om totalfodbolden i en plastisk (ca.) 1-4-3-2 eller 4-4-2 opstilling, evt. med den ene forsvarer som *libero*, et begreb skabt af Vesttysklands 70'er-storholds anfører Beckenbauer som kombination af den klassiske centerhalvs sweeper-rolle plus "systemnedbrydende" og spilopbyggende indgreb overalt på banen hinsides opdækningsstrukturen.

Resterer der end betydelige nationale usamtidigheder - f.eks. Englands sværgen til kick-and-rush angrebet baseret på høje bolde indover til hovedstødsstærke forwards eller Brasiliens arkaiske 4-mands-back-linie, hvis sårbarhed med sørgelig tydelighed blev

demonstreret f.eks. i 2-3 nederlaget til Italien ved VM i Spanien i 82 - er totalfodbolden blevet *lieu commun* i en grad der gør det svært at forestille sig nye systemers opkomst. Karakteristisk er det også at hvor Toernes verdensstjerner - Beckenbauer og Cruyff - endnu i dag forbindes med store taktiske omvæltninger, da er 80'ernes og 90'ernes ernes stjerner, f.eks. Platini, Maradona, Stjotjkov, Ronaldo, Zidane "blot" tekniske vidundere uden de førstes strategiske innovationer.

Selv om der er sket fornyelser – tempoforøgelsen takket være bedre træningstilstand (der gør afstanden mellem gode og dårlige hold mindre, fordi også det fodboldteknisk ringere hold kan perfektionere fysikken), den øgede forechecking højt oppe på banen, zoneopdækningens definitive sejr over mandsopdækningen - så er der snarere end nye taktiske principper sket en smidiggørende pragmatisering af taktikken, der finslibes fra kamp til kamp. Overfor en svagere modstander kan man måske tillade sig den luksus at have en libero, ligesom forsvarskædens yderspillere en ad gangen kan tillades at gå med frem som overraskende "wingbacks" (Cruyff har for nylig beklaget sig over det manglende wingspil i moderne fodbold); over for en stærkere modstander lægges låg på denne largsesse, opstillingen kompaktifieres længere tilbage på banen og har modstanderen en særlig stjerne i topform kan en spiller sættes på særlig mandsopdækning af ham.

Set fra "netværkets" synspunkt virker en sådan tese om totalfodboldens definitivitet umiddelbart plausibel - selvom den måske i sin rene form snarest har status som en *art fodboldens utopi*, et grænsebegreb, en regulativ ide. Og måske er det kun godt, at fodboldspillet udvikling ikke kulminerer i det anonyme netværks fordring på *spillere uden egenskaber* - at fremdriften stadig vil spille med, ikke mindst i kampen mod tiden, at taktikken til stadighed vil blive underløbet af "regressioner" - overrumplende langskud, uregerlige spillere der går selv - at uforudsigeligheden - som altid i fodbold - får det sidste ord.

Litteratur

- Ahlstrøm, Frits *Guinness fodboldbog* (eng. udg. Jack Rollin), Kbh. 1983
- Christensen, Karl *Fodboldspillet – teori, historie og fascination*, Inst. f. Statskundskab, Århus 1983
- FIFA <http://www.fifa.com/fifa/handbook/laws/index.laws.html>
- Hopf, Wilh. (udg.) *Fussball. Soziologie und Sozialgeschichte einer populären Sportart*, Bensheim 1979
- Høyer Hansen, Per *Fodbold-VM 1930-74*, Haslev 1974
- Lover, Stanley *Association Football Laws Illustrated*, London 1971
- Nielsen, Hans-Jørgen *Fodboldenglen*, Kbh. 1979
- Salmonsens Leksikon, art. "Boldspil", "Fodbold" og "Polo"
- Stjernfelt, Frederik "Dans i bobler. Fodboldbeskrivelserne i *Fodboldenglen* – en ideologikritisk note", in T. Ørum (red.) *Portræt af et forfatterskab. Hans-Jørgen Nielsen*, Kbh. 2001
- Wittgenstein, Ludw. *Filosofiske undersøgelser*, Kbh. 1971