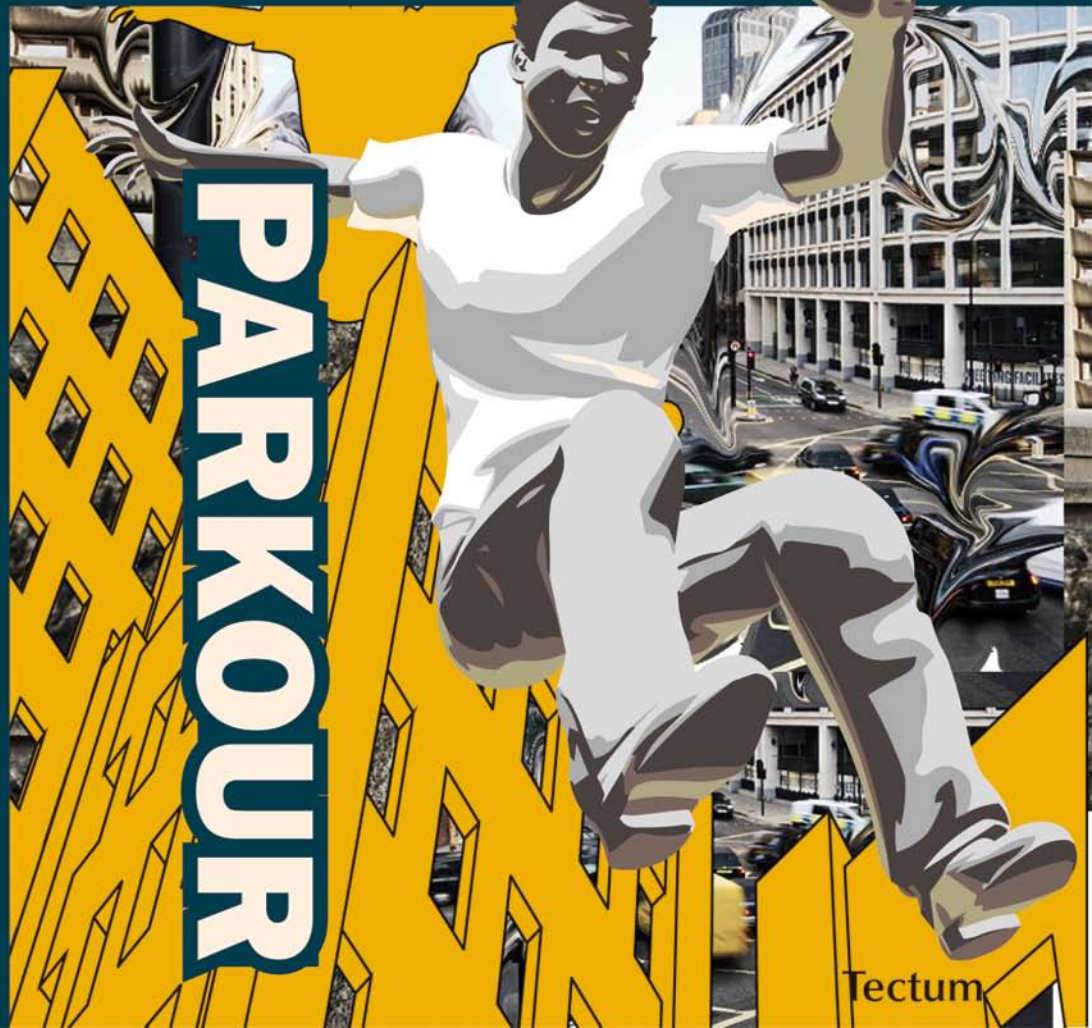




PARKOUR

SUBVERSIVE CHOREOGRAPHIEN DES URBANEN

Alexander Lauschke



Tectum

Alexander Lauschke

Parkour. „Subversive“ Choreographien des Urbanen
Umschlagabbildung: © www.istockphoto.com: Zulapi,
Jon Lucas: Daniel Ilabaca does a cat balance
Umschlaggestaltung: Ina Beneke | Tectum Verlag
© Tectum Verlag Marburg, 2010

ISBN 978-3-8288-5332-4

(Dieser Titel ist als gedrucktes Buch unter der
ISBN 978-3-8288-2495-9 im Tectum Verlag erschienen.)

Besuchen Sie uns im Internet
www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind
im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Für meine Eltern

Ich danke allen, die mich während meines Studiums und beim Entstehen meiner Abschlussarbeit unterstützt haben. Mein besonderer Dank gilt meiner Familie Benjamin, Conny und Peter, Ulrike und Conny für Ihre großartigen Korrekturen, Prof. Dr. Natascha Adamowsky und Dr. Holger Brohm für die wissenschaftliche Betreuung sowie all denjenigen, die mir mit Ratschlägen, Durchhalteparolen, Ablenkungsmanövern, Ideen, Erkenntnissen, Beiträgen und Gesten durch die Arbeit geholfen haben.

INHALT

1	ANLAUF: EINLEITENDE BEOBACHTUNGEN ZU PARKOUR	9
2	ORIENTIERUNG	19
2.1	<i>EINLEITUNG</i>	19
2.2	<i>INTERESSE FÜR DIE KULTURWISSENSCHAFT – QUELLEN, METHODEN, FORM</i>	25
3	PARKOURDISKURSE	31
3.1	<i>KÖRPERLICHES: MIT ALLEN SINNEN</i>	31
3.2	<i>MEDIALES: SCREENING PARKOUR</i>	38
3.3	<i>„PARKOUR HAT MEIN LEBEN VERÄNDERT!“ SUB- UND JUGENDKULTURELLE ASPEKTE</i>	45
3.4	<i>SPORTLICHES: FUN, FLOW, RISIKO</i>	56
3.5	<i>PERFORMATIVES: IT IS HAPPENING!</i>	67
4	PARKOUR UND URBANER RAUM	75
4.1	<i>RECLAIMING SPACE - RECLIMBING SPACE: PARKOUR ALS PRAXIS DER „KRE-AKTIVEN“ APPROPRIATION DES STÄDTISCHEN RAUMES</i>	75
4.2	<i>PLAYING WITH ARCHITECTURE – ARCHITECTURE OF PLAY</i>	95
4.3	<i>RE-MAPPING THE CITY - MAPPING THE PARKOUR-CITY: PARKOUR ALS PRAXIS DER ZWISCHENNUTZUNG UND DES ZWISCHENRAUMES</i>	103

4.4	<i>PARKOUR ALS RHIZOMATISCHE PRAXIS: DER TRACEUR ALS DELEUZE'SCHER NOMADE IN DER RHIZOM-STADT</i>	112
4.5	<i>WRITING, READING AND WALKING THE CITY: DER TRACEUR MIT DE CERTEAU UND BARTHES</i>	118
4.6	<i>DER TRACEUR IN EINER BEWEGUNGSGENEALOGIE: VOM FLAN-EUR ÜBER DEN DÉRIV-EUR UND SKATEBOARD-EUR ZUM TRAC-EUR?</i>	127
5	DER TRACEUR ALS HOMO LUDENS URBANUS	135
5.1	<i>SPIELERISCHES: PARKOUR ALS URBAN GAME</i>	135
5.2	<i>VIRTUELLES: PARKOUR, DIE STADT UND COMPUTERSPIELE</i>	146
5.3	<i>FANTASTISCHES: DER TRACEUR ALS FLEISCHGEWORDENER SUPERHELD</i>	154
6	GESCHAFFT: RÜCKBLICKE UND AUSBLICKE	163
7	LITERATUR UND MATERIALVERZEICHNIS	171

1 Anlauf: einleitende Beobachtungen zu Parkour

Sie rennen an, stoßen sich mit einem Fuß von den steinernen Blöcken ab, die die Begrenzung zum Fußgängerweg bilden, nehmen die Arme nach vorn, während ihre Körper für den Bruchteil eines Moments in der Luft zu verharren scheinen, um sich zu orientieren, bevor sich ihre Hände an die Kante einer Mauer krallen und ihre Turnschuhe den Schwung des Aufpralls abfangen. Gekonnt ziehen sie sich empor, die Hände in den Stein gedrückt, und machen den Weg frei für den Nächsten, den sie aufmerksam beobachten.

Wieder ein kurzer Anlauf, ein Sprung, doch die Hände greifen nicht nach der Mauer. Der Körper öffnet sich, ein Fuß drückt sich gegen die Mauer, um den Körper in einem 90°-Winkel in die Gegenrichtung zu wuchten. Ein Geländer auf einer weiteren Mauer dient zum Festhalten, dann bricht der Jugendliche die Bewegung ab und rutscht auf den Boden hinunter.

Eben dieses Geländer wird nur Augenblicke später zur vertikalen Slalomstange. Ein Hüpfen mit einer halben Drehung, eine Wiederholung in die andere Richtung. Lässig werden die Beine auf die andere Seite des Geländers geschwungen, eine Hand umschließt dabei immer sicheren Griffs das silbrig glänzende Metall.

Nur wenig oberhalb scheint eine Geländerkonstruktion nicht nur überwindbar, sondern durchlässig zu werden. Mit Schwung rennt ein anderer Jugendlicher darauf zu, er springt ab, seine Beine voran, und während die Hände die Stange erfassen, ist der Körper schon durch den Zwischenraum der Haltevorrichtung geschlüpft.

Andernorts in unmittelbarer Umgebung wird mit Anlauf auf dem Hosenboden auf massiven, überdimensionalen Rutschen entlang geschlittet, an Haltestangen an Treppen wird affengleich hinauf balanciert, Container werden im Hocksprung hinter sich gelassen, Parkbänke mit weit gestreckten Beinen bewältigt oder hohe Mauern, die die Innenhöfe umliegender Wohnhäuser schützen sollen, werden mit großer Geschwindigkeit frontal angelaufen, um dann mehrere Schritte die Mauer hoch zu steigen. Entweder man erreicht ihre Höhe und kann sich an den Fingerspitzen hochhangeln oder die Mauer wird zu einer Sprungfeder der Umkehrung, an der man sich abtritt, um sich mit einem Rückwärtssalto zurück in den freien Raum zu katapultieren.

Es gibt Klatscher, Anfeuerungsrufe und immer wieder Gesten mit den Beinen und Händen, die die Bewegungen nachvollziehen, sie neu modellieren oder in andere Bahnen weisen. Immer wieder fahren Hände auf Steinen, Geländern und anderen Oberflächen entlang, Füße reiben an Mauern und Treppen. Ebenso wie das Gelände ertastet wird, wird es immer wieder aufs Neue einem prüfenden Blick unterzogen, der versucht, Körper und Raum gegen- bzw. miteinander abzuschätzen. Der Raum wird als solcher eruiert: seine materielle Beschaffenheit, Distanzen und Möglichkeiten, seine Elemente und das „Zwischen-den-Elementen“. Der Raum wird zu einem Erfahrungsraum und erfahrenen Raum. Er wird in seine einzelnen Elemente zerlegt, um diese individuell zu bearbeiten, um an ihnen zu trainieren. Wem Raum- und Körpererfahrung fehlt, der kann vom Wissen der anderen Trainierenden profitieren, damit die Sprünge nicht nur Luftnummern bleiben, sondern vollendet werden können, damit man erkennt, wie viele Wahlmöglichkeiten existieren, um entsprechend seinem Können die richtige Wahl zu treffen.

20 bis 30 überwiegend männliche Jugendliche haben sich an diesem Samstag, dem 13.06.2009, zum Public Meeting der Berliner Parkour-Gruppe *Berlin Movement* am Potsdamer Platz versammelt, um gemeinsam zu trainieren, sich gemeinsam zu verbessern, durch Ratschläge und die vielfache Wiederholung eines Elementes, bis dieses beherrscht wird, aber vor allem, um gemeinsam Spaß zu haben. Passanten bleiben verwundert stehen, beobachten das Treiben oder laufen hektisch vorüber, ohne die Traceure – so nennen sich diejenigen, die Parkour ausüben – mehr als eines Blickes zu würdigen. Direkt im Herzen der Großstadt und doch abseits in einem sterilen, wenig genutzten Raum auf einer Anlage von Terrassen und Treppen ist ein vorübergehender Trainingsplatz entstanden, der schon Stunden später wieder verwaist ist, seiner ursprünglichen Planung entsprechend.

Szenenwechsel

07:00 Uhr morgens

Ein lettisches Plattenbauviertel. Ein Blick auf einen menschenleeren Weg.

Ein Junge läuft den Weg entlang Richtung Spielplatz. Plötzlich bleibt er stehen, lässt seine Wasserflasche und seinen Rucksack fallen und entledigt sich seines T-Shirts.

Er läuft auf eine Mauer zu und dann sieht man ihn von unten gegen den Himmel mit gespreizten Beinen einen Handstand machen, den er als Stützhandstand vollzieht, indem er seinen Körper immer wieder herauf- und hinabdrückt. Es scheint, als ob er die Stadt festhalten würde und nicht sie ihn – gleich David Belle, wenn er an der Häuserkante über den Dächern Londons thront. Es ist ein Bild mit ikonenhafter Qualität, das tief im kulturellen Gedächtnis verhaftet ist.

Genau jene Mauer, die eben noch bearbeitet wurde, wird nachfolgend übersprungen. Es ist die Begrenzung des Spielplatzes, der zuvor im Hintergrund war und nun als Übungsfeld dient. Mit einem mehrfach gedrehten Sprung, der an Elemente des Turmspringens erinnert, taucht der Traceur in das Spielfeld des Spielplatzes ein. Er hangelt und schwingt sich durch das Klettergerüst, vollzieht trickreiche Salti, durchtunnelt ein Begrenzungsgeländer, schaukelt und schraubt sich Techniken am Barren und Reck gleich schließlich in den Abgang vom Gerät, wo er starr verharrt – die Kamera auf seinen muskulösen Rücken fixiert.

Wir schauen das YouTube-Video *Russian Ninjas*¹ auf einem kleinen Laptop in einem Berliner Altbau. Mit fast fünf Millionen Aufrufen und nahezu 20.000 Bewertungen² zählt es zu den populärsten, am häufigsten aufgerufenen Videos auf dem Portal.

Und der eigentliche Parkour-Lauf hat noch gar nicht begonnen.

Während die Kamera wild über den Raum fährt, seine verschiedenen Elemente fokussiert – Mauern, Wege, Zäune, Häuser – scheint der Traceur aus dem lettischen Dvinsk-Clan seine Kräfte zu sammeln, die er für das, was folgen wird, auch dringend benötigt.

Das verwackelte Bild der Kamera scheint dem Gedankenprozess des Protagonisten zu folgen, der sich auf die Techniken und Möglichkeiten besinnt, um die Grenzen des designierten Spielraumes Spielplatz, der als solcher ein kontrollierter Raum des Spiels bleibt, zu überwinden und das Spiel in die nicht-designierte Spielwelt hinauszutragen. Der Traceur ist verabredet, wie sich später zeigen wird, und es gilt so schnell wie möglich zu seiner Verabredung zu kommen.

¹ URL der im Folgenden beschriebenen Videosequenz:
www.youtube.com/watch?v=XVQNt64PxIE. [Zugriff 03.07.2009]

Die Kamera kehrt auf den Rücken des kontemplativ dastehenden Traceurs zurück und gibt mit einer Weißblende den Startschuss für den Beginn von Parkour, für den Beginn eines Laufes durch den *Parcours* Stadt. Es ist die (filmische) Initiation oder Transformation, der Übergang von der Norm in den Parkour, die Übertragung der Möglichkeiten des Spielplatzes auf die ganze Stadt.

Zunächst scheint der Traceur am Rohbau eines Plattenbaus, der schon in seiner Unfertigkeit und Unbewohntheit, den leeren Fenstern und offenen Balkonen den Möglichkeitsraum Stadt etabliert, vorbeizulaufen. Doch dann hält er inne und beginnt den Weg über und durch das Haus zu nehmen. Ganz plakativ ließe sich hier eine Parallelität des Überkommens dieses Hindernisses als symbolisches Überkommen seiner eigenen sozialen und gesellschaftlichen Situation erkennen.

Geschickt hangelt er sich an den Balkonen entlang der Außenhülle des Gebäudes hinauf, um im nächsten Schnitt gerade auf dem Dach anzukommen. Die letzte Etage ist nie vollendet worden, nur die Zwischenwände stehen, die er mit Präzisionsprüngen spielerisch - fast zu leicht - meistert. Es ist ein Auf und Ab. Jeder Schritt zurück, wenn eine rückliegende Wand als Sprung- oder Kletterhilfe genutzt werden muss, bedeutet drei nach vorn. Analog zu den Stahlstreben, die aus den Wänden heraus gen Himmel weisen und damit auf die Unabgeschlossenheit des Gebäudes, wird der Traceur zum temporären Konstrukteur, der sich als Element einfügt, es aber hinter sich – gewissermaßen mit und durch sich selbst – wieder einreißt.

Die filmische und räumliche Diskontinuität beim Verlassen des Hauses (Ist es noch dasselbe Haus? Warum sind wir plötzlich in der ersten Etage?) kann – trotz Kamera – auch als Zeichen gelesen werden, dass Parkour sich immer wieder kurzfristig den Blicken entzieht, weil der Traceur hinter und zwischen urbanen Elementen verschwindet und die Kamera, außer in der subjektiven, aber filmisch weniger reizvollen Perspektive, keinen omnipräsenten Blick einnehmen kann.

Nach dem Sprung aus einem Fenster auf die Trageplatte eines unfertigen Balkons dient dieser als Sprungbrett für einen Rückwärtssalto circa vier Meter tief auf den Rasen, für den sich der Traceur präzise in Stellung bringt. Er gibt dem Ort eine exakte, momenthafte Bedeutung, die die ursprüngliche verdreht: Der Balkonboden dient nicht mehr, um dauerhaft zu halten, sondern um loszulassen.

Der spektakuläre Rückwärtssalto, aus dem er rückwärts landet und in eine Rückwärtsrolle abrollt, die er schließlich im Stehen beendet, schafft den Übergang zwischen den verschiedenen Materialien in der Stadt. Nach der Betonwand auf der nackten Brust streift der Traceur den weichen Untergrund des Rasens. Dennoch sind es primär die Hände, die einen haptischen Kontakt schaffen, die ihn die Körperlichkeit der Stadt erspüren lassen.

Als nächstes taucht ein Loch in einer Mauer auf, durch das der Traceur hindurchtaucht, fließend, passgenau, als wäre er selbst passendes und konstitutives Element der Stadt, das bestehende Lücken schließt – vielleicht auch nur die der Wahrnehmung.

Der Lauf geht fast schon lautmalerisch mit einem *TicTac* weiter, bei dem die Wand für zwei Schritte als Lauf- und Absprungsfläche genutzt wird. Tick Tack machen die Schuhe.

Es folgt das fast schon archetypische Bild einer engen Häuserschlucht zwischen zwei Wänden, aus der es keinen Ausweg zu geben scheint, doch der Traceur überwindet sie, indem er sich mit den Füßen aus der Geschwindigkeit heraus abwechselnd nach oben abdrückt. Aus dem Tempo und der Festigkeit des Materials ergeben sich fast schon formelhaft Höhengewinn und Hindernisüberwindung.

Katzengleich und zwischen Geländerstangen hindurch läuft der Traceur weiter entlang einer Häuserwand über die Treppen der Hauseingänge hinweg. Die Linie, die er mit seiner Bewegung zieht, ebnet den Weg; sie ist der Ausdruck einer zweidimensionalen Landschaft, die der Traceur schafft.

Angekommen über den Dächern der Stadt kommt nun das wohl spektakulärste Element von Parkour zum Einsatz: Weitsprünge (*Sauts de détente*). Nach mehreren Sprüngen auch über unterschiedliche Höhen-niveaus und einem abschließenden Rückwärtssalto läuft der Traceur einen Weg hinein in die Natur – verfolgt von einem großen schwarzen Hund. Um diesen abzuschütteln und den privaten Raum, der auf seinem Weg lag, wieder zu verlassen, springt er kopfüber in ein offenes Autofenster. Auf der anderen Seite geht es durch die offene Tür wieder hinaus und ab über den Zaun, so dass der Hund zurückbleibt. Für einen kurzen Moment wird Parkour zur Flucht, die durch die Verletzung privaten Raums notwendig wurde.

Ein offenes Fenster in circa vier bis fünf Metern Höhe stellt die nächste, verlockende Möglichkeit dar, den Lauf fortzusetzen. Hier beweist der Traceur seine Kletterkünste an der unverputzten Klinkerwand, um in der schwarzen Öffnung des Fensters zu verschwinden, um woanders unvorhergesehen wieder aufzutauchen. Innen sondiert der Traceur die Möglichkeiten, wieder ans Licht zu kommen, das durch eine große halbrunde Öffnung in den kahlen Raum scheint. Doch dort angekommen, wird diese nicht Ausgang, sondern ein weiteres Element auf dem Weg in die nächste Etage. Ein weiteres kreatives Element kommt dann zum Einsatz, wenn der Traceur nicht direkt vom Dach, sondern gegen die höhere Wand eines angrenzenden Gebäudes springt, um sich an dieser entlang fallen zu lassen, an ihr regelrecht „abzutropfen“.

Bei den nächsten Sprüngen wechselt die Kameraperspektive in die Subjektive, in die Ego-Perspektive, die des Protagonisten aus animierten Jump-And-Run- oder Ego-Shooter-Spielen, so dass die Materialität, das Treten und das Greifen noch deutlicher, noch plastischer erfahrbar werden.²

12:00 Uhr mittags

Spätestens jetzt wissen wir, dass ein räumlicher Narrativ erzählt wird, eine Geschichte mit einem expliziten zeitlichen und räumlichen Rahmen. Ein Freund scheint an der Ecke eines Platzes auf den Protagonisten zu warten. War dies die Verabredung, zu der der Traceur wollte?

Da kommt der Protagonist auch schon um die Ecke, über einen Zaun, den er mehrfach mit Seitenwechseln und mit diversen Drehungen überspringt, die Stufen hinunter. Manche Sprünge werden auch nur angedeutet und dann wieder zurückgenommen – es ist eine akrobatische Demonstration seines Könnens. Doch der folgende TicTac³ und abermals ein Rückwärtssalto sind nicht das Finale – der Traceur bleibt nicht stehen. Der Parkour-Lauf ist nicht, vielleicht nie zu Ende.

² siehe dazu auch:
<http://video.filestube.com/video,d14b189b4b0af21003e9.html>. [Zugriff 05.07.2009]

³ Bezeichnet die Nutzung von Wänden als Tritt- und Abstoßfläche.

Der Beobachter fühlt sich ignoriert oder animiert. Schnell legt er seine Sachen ab und deutet per Handzeichen an, dass der Erste warten solle. Hinterher geht es, bis er ihn eingeholt hat, und dann weiter zu zweit auf den Bahndamm hinunter, auf den sie gelangen, indem sie sich an einer eisernen Gerüststange einer Brückenkonstruktion für Versorgungsleitungen wie Feuerwehrmänner hinabgleiten lassen.

Der Lauf ist zum Lauf zu zweit geworden, so dass die Kamera nun zwei Traceure verfolgt, die, um die unendlichen Möglichkeiten des Terrains aufzuzeigen, Gebäude auf unterschiedliche Weisen individuell bewältigen. Aber selbst die Geste des Abklatschens ist nicht das Ende, sondern nur Bestätigung, Ansporn, weiter zu laufen.

19:00 Uhr Abblende

Somit wird die Geschichte eines ganzen Tages als Parkour-Lauf erzählt, der zu zweit sieben Stunden gedauert hat, aber für den ersten - ungleich talentierteren Traceur - noch wesentlich länger. Die Sonne geht unter und nun scheint der eigentliche Lauf zu Ende zu sein, doch stattdessen werden Salti performt.

Vom Parkplatz aus dient ein Auto als Tritthilfe, um die Mauer zu überwinden. Wieder hinunter geht es mit einer Rolle auf demselben Auto, welches aber filmisch durch eine kontinuierliche Blickrichtung als anderes inszeniert wird. Selbst die Straßenbahn dient nun als Stützfläche für einen Salto.

Schließlich rennt der Traceur mit dem Telefon am Ohr in die Dunkelheit der Nacht. Ein anderer Freund scheint schon länger zu warten.

Parkour wird hier zum permanenten, unaufhörlichen Bewegungsmodus, der durch keinerlei Hindernisse ein Ende findet. Was die Inszenierung der *Russian Ninjas* so besonders macht, sind nicht nur die herausragenden Fähigkeiten des Protagonisten, sondern die narrative Qualität, die filmische Erzählung eines Laufes, der auch dem Sinn und der Definition von Parkour gerecht wird. Es werden nicht einzelne Sprünge und spektakuläre Techniken als Best-Of aneinander geschnitten, sondern sie werden im räumlichen Narrativ der Bewegung durch die Stadt verbunden – schnell, effizient, spektakulär.

Mollaka muss fliehen. Vor keinem geringeren als James Bond. Das *Casino Royale*⁴ hat seinen Spielbetrieb nach draußen verlegt. Russisch Roulette auf der Baustelle. Es geht um alles oder nichts.

Aus dem Gewimmel eines Marktes heraus ist ein Autowrack am Rande des Dorfes, das mit einem Franchissement⁵ durchsprungen wird, noch die leichteste Übung, während James Bond es in gewohnter Manier zu Fuß umläuft. In atemberaubendem Tempo geht es durch den Dschungel, bevor eine umzäunte Baustelle auftaucht, die in Leichtigkeit mit einer Hocke passiert wird. James Bond beherrscht zwar nicht die Techniken Mollakas, aber auch er hat keine Probleme beim Überwinden des Zaunes, wenn auch eher unkonventionell – oder doch gerade auf konventionelle Art und Weise? Auch Bond sucht den direkten Weg, aber nicht, indem er die Hindernisse überwindet, sondern indem er sie mit dem Bagger zerstört und sich seinen Weg bahnt, eine Schneise in den Raum schneidet. Mollaka klettert auf das Skelett des im Bau befindlichen Gebäudes einen Stahlträger empor, wie auf eine Palme am Strand. Dieses wird zum Klettergerüst, seine Verästelungen zu Wegen nach oben. James Bond scheint sich nun ein paar der Techniken abgeguckt zu haben, denn es bereitet ihm keine Mühe, Mollaka zu folgen. Dieser springt schließlich mit einem Armsprung auf einen Kranträger, um sich dann an den Stahlseilen in schwindelerregender Höhe hinaufzuhangeln. Bond folgt ihm, indem er die Objekte des Raumes mechanisch für sich arbeiten lässt, sich nach oben auf den Arm des Kranes *fahren lässt*. Nach dem Kampf über der Baustellenszenerie, bei dem Bond in eine brenzlige Situation gerät, sucht Mollaka den direkten Weg nach unten: ein Armsprung auf einen nebenstehenden kleineren Kran, mehrere Sprünge aus der Höhe über diverse Container und Dächer und er ist wieder auf dem Boden. Bond sieht keinen anderen Weg als Mollaka auf den Spuren und Wegen zu folgen, die dieser gelegt hat. Den Mangel an Technik gleicht er durch seine Robustheit aus und lässt sich auch durch Hängepartien oder Stürze nicht abhalten, den Raum ebenso wie sein Gegner auf direktem Wege zu durchqueren. Ob Sprünge gleich einer Katze, ob das kontrollierte Fallen durch einen Schacht oder ein schlitternder Kör-

⁴ *Casino Royale* ist der 21. Film der James-Bond-Reihe aus dem Jahre 2006 unter der Regie von Martin Campbell.

⁵ Geländerdurchbruch.

per in der Waagerechten, um Hindernisse zu unterqueren – wo Mollaka sich durch Fenster schwingt, geht Bond durch die Wand. Wo Mollaka Abgründe in Sekunden durch präzise, weite Sprünge überwindet, benutzt Bond eine Hebebühne. Wo Mollaka rennt, fährt Bond am Heck eines Lieferwagens mit.

Die Verfolgungsjagd im James-Bond-Film *Casino Royale* gehört zu den spektakulärsten medialen Adaptionen und Darstellungen des Trends Parkour in den letzten Jahren. Mollaka wird gespielt von Sébastien Foucan, der mit seinem Parkour-Ableger *Freerunning* respektive *Urban Freeflow* zu den versiertesten Traceuren neben David Belle gehört. Parkour wird im Film als Erweiterung von Stunts in den Narrativ eingebunden. Das Singuläre wird zu einem Kontinuum des Spektakulären, wobei sich Verfolgter und Verfolger eher in den Techniken der Raumbewältigung als in ihren Wegen unterscheiden. Athletik, Kreativität und Möglichkeitsauslotung des Bestehenden stehen konträr zu Wucht, Zerstörung und Technikapplikation, wobei Bond die Grenzen fließend interpretiert und sich die Techniken seines Feindes aneignet, sie auf konventionelle, rein zielgerichtete Art und Weise interpretiert. Mollaka alias Foucan dagegen fließt mit all seiner Geschmeidigkeit förmlich durch den Raum. Er balanciert auf Stahlträgern, ein flüchtiger Blick zurück, ein geübter nach vorn, ein kraftvoller Absprung und ein Flug in die Tiefe ...

2 Orientierung

2.1 Einleitung

... eine kurze, kontrollierte Landung und das Ansetzen zum nächsten Sprung ...

Neben der Frage, was Parkour⁶ eigentlich ist und was es alles nicht ist, bleibt eine Gewissheit, die das populäre und damit auch das wissenschaftliche Interesse angeregt bzw. es sogar explodieren lassen hat: Parkour ist ungemein spektakulär!

Dabei würde es kaum interessieren, wenn die Natur das Setting dieser neuen Praxis wäre oder wenn sie sich ausschließlich in Turnhallen – also designierten, eng umrissenen Räumen abspielen würde. Auch die Stadt als Nexus, als Inbegriff allen (post)modernen Denkens, Handelns und Seins zu *benutzen*, scheint zunächst wenig interessant, da sich hier stetig unzählige neue – wenngleich auch weit weniger spektakuläre – Praxen bilden, zu behaupten versuchen, in ihr unter- oder aufgehen oder wieder verschwinden.

Parkour jedoch vollzieht einen in seiner Definition angelegten, entscheidenden Schritt: Über die Kulturtechniken der Adaption, Transformation und Umkehrung einerseits und der medialen Visualisierung der Praxis andererseits, welche in unserem medialen Informations- und Visualisierungszeitalter unabdingbar ist, konstituiert sich Parkour nicht nur als spektakuläre Praxis, sondern als Praxis des Spektakulären⁷ selbst.

⁶ „The word Parkour is a deliberate distortion of the French word 'parcours', meaning a route, journey, the course of a river, or a course in the sense of a golf course; and Traceur is simply the French for plotter or route finder. The use of these words reflect the way in which practitioners of Parkour see themselves as 'finders of routes' which 'flow' through the landscape.“ (Laughlin 2004).

⁷ Als das *Spektakuläre* soll hier das Charakteristikum des Besonderen, Außergewöhnlichen, Extremen, Fabelhaften und Sensationellen in der Inzenierung und Performance mit Unterhaltungsqualität gefasst werden.

Auch wenn es die kleinen, fast schon banalen Elemente und Techniken sind, die Parkour in der Breite ausmachen: Es sind die großen Gesten, die weiten Sprünge und waghalsigsten Erklimmungen, die das Bild Parkours prägen.⁸ Was ist nun genau das Besondere, das Spektakuläre, das eigentlich Neue, das Faszinosum an Parkour?

Es ist die Verbindung und Überwindung von *Fleisch und Stein*⁹. Es ist die Benutzung des eigenen, fleischlichen Körpers, um sich einen körperfeindlichen, körperbeschränkenden und bewegungsnormierenden Raum aus Stein und Stahl anzueignen. Der Traceur tut – im spektakulären Modus – das, was der gewöhnliche Stadtnutzer/Stadtbewohner in seiner Routine und Anpassung an die zivilisierende Bewegungspraktik der Stadt aus dem Raum des Möglichen verbannt hat. Er klettert, springt, tänzelt und hangelt sich durch den urbanen Dschungel auf unbeschrittenen Wegen. Er nutzt die Stadt als Wirt seiner topologischen Phantasien und Kreativität. Dabei nutzt er nur seinen Körper: dessen Muskelkraft, Dynamik, Balance, Athletik, Augenmaß, dessen haptisches Geschick. Das Ziel des Traceurs ist es, so schnell, kreativ, elegant, effektiv, geschmeidig und fließend wie möglich von einem arbiträr gewählten Punkt A zu einem ebenso gewählten Punkt B in der Stadt unter Überwindung aller Hindernisse zu kommen. Der Traceur geht oder besser *parcourt* immer den direkten Weg, er folgt der Luftlinie – oftmals im wörtlichen Sinn.

Er reflektiert damit das Spektakuläre der Metropole in seiner Bewegung. Er bestätigt und bricht sie gleichzeitig. Dabei werden die Stadt und ihre Elemente selbst nicht verändert – was auch nicht in der Macht des Traceurs läge – sondern lediglich der Umgang mit ihr.

Was nun genau Parkour ist, was Parkour mit uns und der Stadt macht, versucht diese Arbeit zu klären, indem sie die Spur des Traceurs aufnimmt, ihr folgt, dieselben Sprünge, Drehungen und Durchbrüche vollzieht, mit voller Konzentration und ganzem Körpereinsatz den Weg zum Ziel findet. Die Selbstbeschreibung von Parkour führt unzählige Referenzen an, die die Disziplin inspiriert haben. Die Fremdreferenzen sind

⁸ vgl. hierzu die auf YouTube am meisten aufgerufenen Videos zu Parkour: <http://www.youtube.com/watch?v=WeeqHj3Nj2c> und <http://www.youtube.com/watch?v=jquXcwooV6A>. [Zugriff 25.06.2009]

⁹ vgl. Richard Sennett: *Fleisch und Stein*, Suhrkamp, Berlin 1997.

ebenso zahlreich, was nicht nur unserer permanenten Tendenz zum Vergleichen und Finden von Ähnlichkeiten geschuldet ist.¹⁰

Ob bewusst oder unbewusst, erschafft sich Parkour mithilfe der Kulturtechnik der Bricolage, des Pastiche oder der Montage selbst. Der Traceur ist also ein exemplarischer Bricoleur der Postmoderne, der Fundstücke, Artefakte, Techniken, Bilder und Bedeutungs- und Sinnzusammenhänge kombiniert, neu anordnet und interpretiert, um etwas Neues zu schaffen.

Hier wiederum stellt sich die Frage, was genau in dieser Bricolage entsteht. Stets mit dem Attribut ‚urban‘ belegt, ließe sich Parkour als Kunstform, als Performance, als Sport oder Extremsport, als Praktik, als Disziplin oder allgemeiner als Jugendkultur/Subkultur verstehen. „While the absence of concrete definitions possesses a liberating dimension, enabling the [...] *traceur* [sic!] to decide for himself what it ‘means to him,’ it has also led to bitter disputes about what constitutes a legitimate or authentic form of the discipline.“¹¹

Im Verlauf der Arbeit soll versucht werden, die verschiedenen Definitionsvorschläge zu beleuchten, wobei auch jede Definition entsprechend ihrer Inspirationen und Einflüsse als Bricolage der verschiedenen Felder zu verstehen ist.

Rebekka Ladewig zufolge handelt „es sich bei Parkour – seinem Image zum Trotz – nicht um einen urbanen Extremsport ..., [es] ist in dieser Technik vielmehr eine stilisierte räumliche Erzählung auszumachen, in der Raum, Körper, Selbst und Medien ein ineinander verwobenes Amalgam bilden.“¹²

Wie genau lässt sich dieses Amalgam rekonstruieren? Oder anders: Welche Geschichte des Raumes/im Raum wird tatsächlich erzählt?

¹⁰ Um nur einige der unzähligen Referenzen zu nennen: Akrobatik, Zirkus, Turmspringen, Capoeira, Martial Arts, Tricking, asiatische Kampfsportarten, Ninjas, Turnen, Klettern, Extremsport, Stuntkunst. Alexander Gauck spricht gar von Parkour als der „Vereinigung aller urbanen Praktiken“ (persönliche Mitteilung vom 11.07.2009).

¹¹ Fuggle 2008, 206.

¹² Ladewig 2008, 110.