

## DIPLOMARBEIT

Die Kunst der Fortbewegung in der Stadtlandschaft  
Architektur, Parkour und die physische Aneignung urbaner Räume

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades  
einer Diplom-Ingenieurin  
unter der Leitung von

Ao.Univ.Prof Dipl.-Ing. Dr.techn. Sigrid Hauser

E253-4

Institut für Architektur und Entwerfen  
Abteilung Hochbau und Entwerfen

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur

von

Tanja Dinter

e9425662

Hermannngasse 29/8 | 1070 Wien

Wien, am 13. Oktober 2009



# Die Kunst der Fortbewegung in der Stadtlandschaft

## Architektur, Parkour und die physische Aneignung urbaner Räume

Einleitung	1
1. Architektur, Parkour und die Aneignung urbaner Räume	11
1.1. Was ist Parkour?	15
1.1.1. Auf dem Weg zu einer Definition	21
1.1.1.1. David Belle's Parkour	23
1.1.2. Vorläufer und Einflüsse	31
1.1.2.1. Georges Hébert und die Methode Naturelle	33
1.1.2.2. Martial Arts. Comics. Tiere.	37
1.1.3. Parkour Worldwide	41
1.1.3.1. Verbreitung. Kommerzialisierung. Institutionalisierung.	45
1.1.3.2. Parkour in Österreich	51
1.2. Aspekte der Wechselbeziehung zwischen architektonischem Raum und Körper	57
1.2.1. Körper - Abstraktionen	61
1.2.1.1. Das Lesende Auge und die Zeichenhaftigkeit des Raums	63
1.2.1.2. Das Parkour Auge	71
1.2.2. Der Körper als Fluchtpunkt	79
1.2.2.1. Raumwahrnehmung mit allen Sinnen	81
1.2.2.2. Orientierung im Körper - Orientierung im Raum	87
1.2.2.3. Messen mit dem bewegten Körper	97
1.2.3. Über den Umgang mit architektonischen Objekten und anderen Dingen	99
1.2.3.1. Das Existieren der Dinge	101
1.2.3.2. Physische Kommunikation mit den Dingen	103
1.2.4. Taktiken des Gebrauchs	109
1.2.4.1. Adaptieren und Interagieren	113
1.2.4.2. Die Praktiken der Situationisten: dérive und détournement vs. déplacement und Zweckentfremdung im Parkour	117
1.2.4.3. Aneignen	129



1.2.5. Die Produktion von Präsenz	137
1.2.5.1. Performative Räume	139
1.2.5.2. Strukturierte Improvisation	141
1.2.5.3. Das Etablieren von Schwellen & Choreographien zu deren Überschreitung	145
2. Trainingsgelände für Traceure	153
2.1. Ursprünge in den Pariser Banlieues	157
2.1.1. Geburtsorte des Parkour - Évry   Lisses   La Dame du Lac	171
2.1.1.1. Von A nach Lisses - Pilgerwege	179
2.2. Die Stadt als Bewegungsraum	185
2.2.1. Drei aktuelle Taktiken der urbanen Raumaneignung im Vergleich mit Parkour	187
2.2.1.1. Skateboarding vs. Parkour	187
2.2.1.2. Buildering vs. Parkour	191
2.2.1.3. Urban Exploration vs. Parkour	193
2.2.2. Wem gehört der öffentliche Raum?	199
2.2.3. Sicherheit vs. Bewegungsfreiheit	201
2.2.4. Die Rechte des Kindes	207
2.2.5. Jugendgerechtes Planen und Bauen	207
2.3. Anforderungen an ein Trainingsgelände	219
2.3.1. Hotspots in Wien	219
2.3.2. Outdoor und Indoor Trainingsanlagen für Traceure	232
2.3.2.1. JiYo-Park, Dänemark	232
2.3.2.2. Jyväskylä Park, Finnland	227
2.3.2.3. Turnhalle Sportunion Schönbrunn, 1150 Wien	227
2.3.2.4. Temporäres Workshopgelände Wien & Berlin 2008	229
2.3.3. Beispiele für „bewegungsevokative“ Architektur	231
2.3.3.1. Endless House   Friedrich Kiesler	231
2.3.3.2. Spielplatzgestaltung   Isamu Noguchi	233
2.3.3.3. Negev Monument   Israel   Dani Karavan	237
2.3.3.4. Yoro Park   Japan   Madleine Gins & Shusaku Arakawa	239
2.3.3.5. Casa da Música   Portugal   OMA	241
2.3.3.6. White Bouncing Castle & Schleifen   William Forsythe, Dana Caspersen & Heiner Blum	245



2.3.4. Anforderungen an ein Trainingsareal	247
2.3.4.1. Outline für ein Trainingsareal der TRACE FAMILY	247
2.3.5. Analyse: Hindernisse und Techniken	257
2.3.6. Analyse: Formen und Materialien	259
Zusammenfassung und Ausblick	265
Anhang	271
A 1 Interview mit Leech	273
A 2 Erfahrungsbericht „Art of Movement“-Workshops Wien und Berlin	307
Abkürzungen	313
Literatur	313
Filme	318
Websites	319
Bildnachweis	324
Danksagung	333





## Vorwort

Ein Diskurs läßt sich also dann als wissenschaftlich kennzeichnen, wenn er die Bedingungen und Regeln seiner Produktion verdeutlicht und vor allem die Verhältnisse, unter denen er entstanden ist.

Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 1988, 102.

Architektur, Parkour und die physische Aneignung urbaner Räume - Weshalb wurde *Parkour* als Thema gewählt? Und in welchem Zusammenhang steht diese *Kunst der Fortbewegung* mit Architektur und der Aneignung urbaner Räume?

Als Choreographin und Tanzpädagogin, deren beruflicher Alltag aus Bewegungsfindung, deren Deutung, Rhythmisierung und Komposition besteht, war ich auf der Suche nach einem Thema, das es erlaubt, diese Qualitäten auch in die theoretische Auseinandersetzung mit Architektur einfließen zu lassen.

Mit dem Phänomen *Parkour* kam ich erstmals im Jahr 2005 in Berührung, als mir ein Freund mit den Worten: „So etwas hast du noch nie gesehen! Das ist einfach unglaublich, was diese Jungs machen. Darüber solltest du deine Diplomarbeit schreiben,“ ein Video von David Belle auf Youtube zeigte. Ich war begeistert, konnte mir jedoch noch nicht vorstellen, wie es mir gelingen sollte, die architektonische Komponente dieser Bewegungskunst - die Interaktion mit dem Stadtraum - wissenschaftlich herauszuarbeiten. Dazu kam ein selbstgewähltes Hindernis von beachtlicher Größe: meine hauptberufliche Tätigkeit im tänzerischen Bereich machte eine durchgehende und ausschließliche Beschäftigung mit der Arbeit unmöglich. Doch das Thema ließ mich nicht los, ich recherchierte, fand unterstützende Literatur - u.a. Juhani Pallasmaas *The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses*, Iain Bordens *Skateboarding, Space and the City, Architecture and the Body* und Wolfgang Meisenheimers *Das Denken des Leibes und der architektonische Raum* - und war im Dezember 2007 dann soweit, mir eine wissenschaftliche theoretische Arbeit darüber zuzumuten.

Im Februar 2008 führte ich ein Interview mit einem der „*Parkour*-Praktizierenden der ersten Generation“ Österreichs: Leech alias Tunc Uysaler (siehe Anhang). Schon bei unserem ersten Kennenlernen äußerte Leech den Wunsch ein Trainingsareal in Wien bauen zu lassen. Dieser Wunsch bekam im Interview noch stärkeres Gewicht. Meine ursprüngliche Idee, das Thema rein theoretisch zu behandeln geriet ins Wanken - sollte ich aus aktuellem Anlass, die Trainingspark-Idee aufgreifen und als Diplomarbeit einen Entwurf dafür abgeben? Parallel dazu begann ich mich gemeinsam mit meinem „Bauherren“ mit der Frage nach einer möglichen Realisierung des Projekts zu beschäftigen. Da *Traceure* jedoch ständig unterwegs sind und ich selbst die Arbeit immer wieder zugunsten von kurzfristig realisierbar gewordenen Tanzprojekten unterbrechen musste, gestaltete sich die Zusammenarbeit nicht einfach und ich beschloss, bei der Erarbeitung einer theoretischen Grundlage für den Entwurf eines Trainingsgeländes für *Traceure* zu bleiben.



Als Basis für die Lektüre dieser Arbeit möchte ich der Leserin und dem Leser folgende Gedanken mit auf den Weg geben:

Heinz von Foerster sprach in Bezug auf Lebewesen von nicht-trivialen Maschinen<sup>2</sup>. Triviale Maschinen liefern vorhersehbare Ergebnisse. Jeder Taschenrechner „weiß“  $2 \times 2 = 4$ . Und bestätigt damit die bestehende Weltordnung. Nicht-triviale Maschinen sind nicht determiniert und liefern unvorhersehbare Ergebnisse. Sein kleiner Neffe „wusste“  $2 \times 2 = \text{grün}$ . Und erschuf damit ein neues Universum.

Die Aufgabe der Architektur (und der Architektinnen und Architekten) sehe ich in diesem Sinn darin, zwischen trivialen und nicht-trivialen Maschinen zu übersetzen. Das ist eine doppelte Übersetzungstätigkeit. Als ersten Akt übersetzen Architekten universelle Weltordnung (evolutionär, fehleranfällig, kreativ, also nicht-trivial) in die künstliche, abstrahierte, trivial organisierte Weltauffassung der menschlichen Kultur. In einem zweiten Akt übersetzen nicht-trivial operierende Menschen diese gebauten Manifeste menschlicher Kultur in Dinge des alltäglichen Gebrauchs. Dieser zweite Akt wird von der „kulturellen Elite“ oft ignoriert. bzw. als triviale Funktion (Prozess) angesehen, die schon in der ersten Übersetzung enthalten ist. Wie arrogant. Einerseits gesteht man sich selbst zu, die universelle Weltordnung wahrnehmen, erkennen und reproduzieren zu können, andererseits mutet man seinen Mitmenschen zu, ihre Tätigkeit als Bedienungspersonal von trivialen Maschinen als Wohnen zu akzeptieren.<sup>3</sup> Natürlich müssen Bauwerke in gewisser Weise als triviale Maschinen funktionieren. Doch selbst eine Wohn-Maschine entspricht noch nicht Architektur. Provokanter formuliert grenzt das Denken, Entwerfen und Verwirklichen eines Bauwerks als trivialer Maschine an Geiselnahme und die meisten Bewohner von Wohnanlagen, die nach funktionellen Gesichtspunkten entworfen wurden, fühlen sich in diesen tatsächlich eingesperrt bzw. ausgegrenzt.

Genau an diesem Punkt setzt die, aus raumsoziologischer Sicht interessante, selbstgewählte Auseinandersetzung von *Traceuren* mit ihrer gebauten Umgebung an. Da sie diese als Unannehmend empfinden, setzen sie Aktionen zu deren Überwindung, die gleichzeitig auch als Gesten der Aneignung gelesen werden können. Es erscheint als ganz logische Entwicklung, dass sie zur Aus- und Aufführung dieser Akte auf den eigenen Körper zurückgreifen, denn dieser wird in einer entfremdeten Umgebung zum Fluchtpunkt, oder „komprimierten Wohnort“ für das menschliche „Ich“, das sich in seiner Umgebung nicht wiedererkennt.

„Die Wissenschaft experimentiert mit den Dingen und verzichtet darauf ihnen beizuwohnen.“<sup>4</sup>

liest man in der deutschen Übersetzung des Textes *Das Auge und der Geist* von Maurice Merleau-Ponty (verschiedene Übersetzer).

„Die Wissenschaft experimentiert mit den Dingen und verzichtet darauf, sie zu bewohnen.“<sup>5</sup>

übersetzt Otto Friedrich Bollnow den französischen Text.

<sup>2</sup> Heinz von Foerster,  $2 \times 2 = \text{grün}$ . Originaltonaufnahmen, Klaus Sander, Hg., 2-CD-Set. supposé, Köln 1999.

<sup>3</sup> vgl. Vilém Flusser, *Lebensraum, Weltraum, Quantenraum*. In: Arch+ Nr. 111, März 1992, 52: *Der Magier denkt, ich sitze hier und um mich herum laufen die Dinge. Der historische Mensch denkt, hier steht die Maschine und die Leute laufen um die Maschine, und der nachhistorische Mensch denkt, hier ist der Apparat und Mensch und sie sind untrennbar miteinander verbunden.*

<sup>4</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Das Auge und der Geist*, 2003, orig. 1961, 298.

<sup>5</sup> Otto Friedrich Bollnow, *Mensch und Raum*, 10. Aufl. 2004, orig. 1963, 278.



Ein einziges Zeichen kann den Sinn einer Aussage vollkommen verändern. Die beiden Ausdrücke „beizuwohnen“ und „zu bewohnen“ definieren nicht nur unterschiedliche Räume, einmal ein Außen und einmal ein Innen - beiwohnen bezeichnet immer einen Standpunkt, der daneben ist, der aus einer gewissen Distanz auf ein Geschehen blickt, wohnen hingegen drückt eine Situierung im Zentrum des Geschehens aus; auch die Zeit ist eine Andere - ich wohne einmal einer Versuchsanordnung bei, die eine vorbestimmte Dauer hat, bewohne aber mein (wechselndes) Zuhause oder meinen Körper für den undefinierbaren Zeitraum meines Lebens. Bewohnende eignen sich den Ort an, den sie bewohnen, kennen ihn wie die eigene Westentasche, mehr noch, sie verleiben ihn sich ein, sind gleichzeitig in ihm und umgekehrt- ist er Teil ihrer Vorstellung und ihres Körpergedächtnisses.

Als Beiwohnende bleiben wir immer Gäste und Beobachter, können nie Teilnehmer am Geschehen werden. Wir bleiben Touristen, die auf ihrem kurzen Aufenthalt am Raumschiff Erde dem Karnevalstreiben in Rio, der Biennale in Venedig, der Angelobung des amerikanischen Präsidenten beiwohnen. Im Gegensatz zu dem irgendwo auf der Erde ansässigen Touristen fehlt dem Beiwohner das Zuhause, wo er von dem Erfahrenen erzählen und seine Eindrücke verarbeiten kann. Beiwohnende sind passive Konsumenten, die vor lauter Angst, etwas zu verpassen, nicht mehr dazu kommen, eigene Aktionen zu setzen. Wozu auch? Die Welt bewegt sich auch ohne sie weiter. Als reine Konsumenten sind sie anonym und austauschbar.

Architektinnen und Architekten haben (als Übersetzerinnen und Übersetzer) die Macht zu beeinflussen, inwieweit Menschen sich als *Bewohnende* oder als *Beiwohnende* des Weltgeschehens wahrnehmen können. Welche der beiden Optionen gewählt wurde, wird am Verhalten der Wohnenden ablesbar, wobei das *Bewohnen* die Möglichkeit des *Beiwohnens* (am *Wohnen* anderer) beinhaltet.

In diesem Sinn, mit Friedrich Kiesler gesprochen:

Enmesh yourself in life forces and observe yourself. Every second is a universe ready to be discovered anew. Without your continuous observation you have nothing to feed your own brain<sup>6</sup>...

...and without your continuous adeption and interaction with your environment you have nothing to feed your body and your spatial awareness. [Ergänzung d. Verf.]

<sup>6</sup> F.J.Kiesler, Selected Writings, Siegfried Gohr and Gunda Luyken Hg., 1996, 115.



# Die Kunst der Fortbewegung in der Stadtlandschaft

## Architektur, Parkour und die physische Aneignung urbaner Räume

*Parkour* stellt bestimmt einen ungewöhnlichen Forschungsgegenstand für die Architekturtheorie dar und genau darin liegt das Potential, sich der Architektur fernab von ausgetretenen Denkpfeilen aus einer neuen Richtung zu nähern und neue Perspektiven in der Denkweise von Architektur zu öffnen.

*Parkour* ist eine zeitgenössische Bewegung, die gegenwärtige Anschauungen von Raum, Körper, Eigentum, Erscheinen und Verschwinden in einer kapitalistisch orientierten Gesellschaftsordnung aufgreift, und in ihrer Verkörperung (Embodiment) sichtbar macht. Er ist, wie schon Iain Borden in Bezug auf *Skateboarding* sagte:

Architecture not as a thing but as a production of space, time and social being.<sup>1</sup>

In dieser Arbeit soll es jedoch nicht nur darum gehen, einen historischen Überblick über *Parkour* zu geben, seine Eigenschaft als raumproduzierende Praxis darzulegen und somit Bordens architekturhistorische Analyse von *Skateboarding* auf *Parkour* zu übertragen. Interessant ist vielmehr die weiterführende Frage der Bedeutung der *Aneignung* von Architektur aufzugreifen, und sie in Beziehung zu *Parkour* als *Kunst der Fortbewegung* in Raum und Zeit zu stellen. Hier geht es um die *physische Inbesitznahme* von Architektur, die zeitlich begrenzt ist und keine Spuren hinterlässt und darum, ihre möglichen gesellschaftlichen Ursprünge, historischen Zusammenhänge, performativen Hintergründe und politischen Motivationen näher zu betrachten, um diese Spannung zwischen spurlosem *Verschwinden*, *Auftauchen* und *Aneignen* in eine Theorie zu fassen (und damit die Verantwortung auf sich zu nehmen mit der Schaffung neuer Begrifflichkeiten zum Verschwinden der erkannten Phänomene als Realitäten beizutragen...<sup>2</sup>).

*Parkour* ist eine physische und mentale Praxis, bei der die Interaktion mit der natürlichen oder künstlich geschaffenen Umgebung im Vordergrund steht. Praktizierende, genannt *Traceure*, betrachten alle Objekte, die sich ihnen auf einem Weg von Punkt A nach B entgegenstellen, als Hindernisse, die es auf effiziente und flüssige Weise zu überwinden gilt. Dabei bleibt es der Kreativität, Kraft und Geschicklichkeit des Läufers überlassen, auf welche Weise er sich mit den Hindernissen auseinandersetzt.

Im Dialog mit dem Objekt wird die Subjektposition der Praktizierenden hinterfragt. Diese *art du déplacement* oder *Kunst des Ortswechsels* ermöglicht dem *Traceur* eine mentale Transgression der eigenen Körpergrenzen und ein „sich Wiederfinden“ im architektonischen Objekt. In diesem Sinne schafft die Kunst des *Parkour* ein neues Verständnis für das Zusammenwirken von Architektur, Raum und Körper. In der Interaktion lassen der Körper des *Traceurs* und der Baukörper neue Räume und Bewegungen sichtbar werden, produzieren gemeinsam neue Bedeutungen und eröffnen neue Handlungsfelder.

<sup>1</sup> Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City, Architecture and the Body*, 2001, 1.

<sup>2</sup> vgl. Jean Baudrillard, *Warum ist nicht alles schon verschwunden?* 2008, 7. Indem der Mensch sich die Dinge vorstellt, sie benennt und in Begriffe faßt, sorgt er dafür, dass sie existieren, jagt sie jedoch gleichzeitig ihrem Verlust entgegen, löst sie auf subtile Weise von ihrer rohen Realität. So existiert der Klassenkampf von dem Moment an, da Marx ihn beim Namen nennt. In seiner intensivsten Form jedoch existiert er zweifellos nur vor seiner Benennung. Nachher ist er nur noch im Schwinden begriffen.





Für die Untersuchung der Aneignung urbaner Räume im Rahmen von *Parkour* wird als theoretische Grundlage Michel de Certeaus Theorie zur *Kunst des Handelns* herangezogen. Inwieweit gelingt es *Parkour* - als *Taktik des Gebrauchs* - in die Stadtgestalt eingeschriebene Verhaltensregeln aufzubrechen bzw. sichtbar zu machen?

Maurice Merleau-Pontys phänomenologischer Zugang, gepaart mit Jean-Paul Sartres existentialistischen Erkenntnissen, sollen einen theoretischen Raum für die Forschung an der Beziehung zwischen *Traceur* und Hindernis öffnen.

Juhani Pallasmaas *The Eyes of the Skin* und Wolfgang Meisenheimers Schriften *Die Choreographie des Raumes* und *Das Denken des Leibes und der Architektonische Raum* werden gemeinsam mit Renate Zimmers *Handbuch der Sinneswahrnehmung* herangezogen um die physische Komponente des Dialogs zwischen *Traceur* und Architektur genauer zu betrachten.

In Anlehnung an Iain Bordens *Skateboarding, Space and the City*, Lefebvres *Produktion von Raum* und Erika Fischer-Lichtes *Ästhetik des Performativen* wird untersucht, welche Räume in der Kommunikation zwischen dem Körper des *Traceurs* und Architektur als physischer Repräsentation der Stadt produziert werden.

Mit Hilfe von Guy Debords *Gesellschaft des Spektakels* und dessen situationistischen Texten zu *Dérive* und *Détournement* wird die gesellschaftskritische Äußerung des *Parkour* in einen künstlerischen Kontext gestellt.

Um im Gegenzug auch Praktizierende zu Wort kommen zu lassen, werden die Texte durch Zitate aus Filmproduktionen und Interviews mit *Traceuren* ergänzt.

Weiters wird hinterfragt, welchen Anforderungen künstlich geschaffene Trainingsbereiche für *Parkour* entsprechen sollen und in welcher Weise solche Areale die Entwicklung der Disziplin beeinflussen. Als Bezugstexte dienen hier die *UN Erklärung der Kinderrechte*, eine *Studie zu jugendgerechtem Planen und Bauen* der Wiener Wohnbauforschung und eine Studie zu *Anforderungen an ein Trainingsgelände* der englischen *Parkour Community TRACE FAMILY*.

In diesem Kontext soll gezeigt werden, dass *Parkour* eine *Taktik des Gebrauchs* darstellt, mit deren Hilfe gesellschaftliche Konnotationen von Raum, die ihre Repräsentation in der Architektur der Stadt finden, aufgebrochen und verändert werden können. Die Rolle des Körpers als Mittel der Wahrnehmung und des Ausdrucks wird hervorgehoben und in direkter Beziehung zu architektonisch gestaltetem Raum betrachtet. Die Frage, wie sinnvoll es ist, eine Praxis, die ihren Sinn aus der Zweckentfremdung architektonischer Objekte zieht, in eine räumliche Form zu übersetzen indem man *Parkour*-taugliche Gestaltungen entwirft, wird zur Sprache gebracht und mögliche Entwicklungen werden angedacht.

Die im Anhang beschriebenen, am eigenen Körper gemachten Erfahrungen führen zu dem Entschluss, Aussagen und Überlegungen von Praktizierenden genügend Raum in dieser Arbeit zu geben, d.h. die qualitative Komponente gleichberechtigt neben theoretische Ableitungen zu stellen. Zusätzlich bin ich quasi mit der eigenen Nase auf frauenspezifische Themen im *Parkour* gestoßen, die nicht in ein eigenes Kapitel verbannt werden, sondern in den allgemeinen Diskurs einfließen und zu gegebenem Anlass an Ort und Stelle aufblitzen.



## Methoden

It is likely that traditional techniques of observation may not be sufficient, for, like texts, no camera, no image or sequence of images can show these rhythms.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> vgl. Borden, 266

Wie kann es gelingen, dem Leser, Betrachter, Zuhörer, „Mitfühler“ einen umfassenden Eindruck des Themas zu vermitteln? Um mehrere Komponenten der Wahrnehmung miteinzubeziehen, werden folgende Methoden angewendet:

1. (qualitative) Analyse - Text und Bild
2. Einbeziehung von Zitaten Praktizierender aus Spiel- und Dokumentarfilmen - Text und Bild
3. Interview mit dem Traceur Leech - Text und Audio-File
4. Bericht von der Teilnahme an zwei praktischen Workshops - Text und Bild

Bilder und Illustrationen begleiten und unterstützen den Text in traditioneller Weise. Die haptische Komponente fällt dem Anspruch der Reproduzierbarkeit zum Opfer, während der kinetische Sinn zumindest mit der Aktivierung von Spiegelneuronen beim Betrachten einiger Parkour-Videos angesprochen werden kann. Links dazu finden sich in den Fußnoten sowie im Anhang.

## Struktur der Arbeit

Inhaltlich gliedert sich die Arbeit in drei Abschnitte: Der erste Teil befasst sich mit der Frage *Was ist Parkour?*, also mit der Forschung nach Definition, Herkunft und Entwicklung der Disziplin und ihrer Verbreitung als weltweite Jugendbewegung.

Im zweiten Abschnitt - *Aspekte der Wechselbeziehung zwischen architektonischem Raum und Körper* - geht es in erster Linie um Raumwahrnehmung, Raumvorstellung und Raumerleben und deren Abhängigkeit von der Wahrnehmung, Vorstellung und Erlebnisbereitschaft des eigenen Körpers, die immer auch die Konstitution des „Ich“ mit einschließt. Flussers negative Anthropologie deutet die Tendenz zur Abstraktion als zunehmende Entfernung von der Lebenswelt - wir werden von Behandlern zu Beschreibern und Betrachtern. Der visuelle Sinn dominiert heute über alle anderen Arten der Wahrnehmung, auch die Architektur wurde in der Moderne zu einer Kunst des Auges.

Doch wir beginnen uns der Welt der Dinge heute wieder anzunähern. In diesem Sinn stellt auch Parkour eine Praxis dar, die aktiv den physischen Dialog mit den greifbaren Objekten in ihrem Umfeld sucht. Praktizierende haben eine eigene Sicht der Dinge, das *Parkour - Auge* entwickelt, das eher dem Peripheren Sehen entspricht. Es ist außerdem ein projektives Sehen, denn es projiziert den Läufer in einer möglichen Bewegungsfolge auf das Objekt.



In Zusammenhang mit der temporären, physischen Aneignung urbaner Räume wird geklärt, ob und inwieweit *Parkour* eine Kunst des Gebrauchs darstellt, welche Räume und Bedeutungen mit seiner Ausübung produziert werden.

Im dritten Abschnitt fällt der Fokus auf den urbanen Raum als Trainingsgelände für *Traceure* und gleichzeitig als Wohn- und Entwicklungsumgebung für Kinder und Jugendliche. Hier werden die französischen Banlieues als *Wiege des Parkour* unter die Lupe genommen. Hinterfragt wird auch, inwieweit sich Sicherheit und Bewegungsfreiheit in einem öffentlichen Raum, der immer stärker für private Zwecke genutzt wird, gegenseitig bedingen oder ausschließen. *Parkour* wird mit anderen Kulturen der Raumeignung - Skateboarding, Buildering und Urban Exploration - verglichen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten werden aufgezeigt. Den Abschluß bildet die Beschreibung beliebter *Parkour*-Orte in Wien, gebauter Trainingsgelände in Europa und eine Vorstellung von Architekturen, die zu Bewegung anregen.

Im Anhang folgt das ungekürzte, am 29. Februar 2008 geführte Interview mit dem Traceur Tunc Uysaler aka Leech und ein Erfahrungsbericht der Teilnahme an den *Art of Motion* - Workshops in Wien und Berlin 2008.

#### Formale Aspekte

Auf der linken Seite finden sich ergänzenden Abbildungen, Informationen und Zitate zum fortlaufend auf der rechten Seite geführten Haupt-Text. Fußnoten und Anmerkungen werden textbegleitend in einer Spalte rechts davon angegeben.

Der Aufbau der Arbeit entspricht der Bewegung in einem Themenfeld. Wie in der *Parkour*-Praxis werden Linien von Begriff A nach B gezogen, der theoretische Raum dazwischen wird in Schlangenlinien, Kurven, Geraden und Sprüngen erkundet. Der Weg ist das definierte Ziel. Die Blicke der Leserin und des Lesers werden eingeladen, von links nach rechts, von oben nach unten, von vorne nach hinten und wieder zurück zu wandern, von einer Betrachtungsebenen zur nächsten zu wechseln. In diesem Sinne wird die Lektüre selbst zur räumlichen Praxis und lässt genügend Zwischenraum für eigene Assoziationen.

1.1.



Traceuse Ahnty erklimmt die aus tausenden Aluminiumscheiben bestehende Fassade des Selfridges-Shoppingcenters in Birmingham, Future Systems 1999.

For the modern day city dweller, the normal way to move is using the horizontal routes. Left, right, forwards, backwards. But you shouldn't forget, that urban jungles are a vertical world. Because of this our routes go where it is possible to move and it does not matter whether it's vertical or horizontal. Maybe in the future we will have flying cars.

But vertical pedestrians already exist.

We called our discipline parkour. The art of rational movement in a city.

David Belle





# 1. Architektur, Parkour und die Aneignung urbaner Räume

*I'm sure that there's a lot of people waiting in the wings to corrupt our spaces in ways that we haven't even thought of yet. We spend millions and millions of pounds on buildings and stuff and what else could this stuff be used for? That's the key question.*

*William Alsop in Jump London<sup>1</sup>*

Wer bestimmt, wie Architektur benutzt werden darf? Raumplaner entwickeln Raumnutzungskonzepte, die von Architekten in eine lesbare und benutzbare Formensprache übersetzt werden. Stadtverwaltungen und Hauseigentümer sorgen für die Durchsetzung der städtischen bzw. hausinternen Ordnung. Wie viel Mitspracherecht besitzen schlussendlich die Benutzer von Städten und Gebäuden? Welche Beziehung entwickeln Menschen zu der gebauten Umwelt, die sie nicht besitzen, in der sie aber aufwachsen und leben? Welche Strategien und Taktiken (er)finden sie, um sich Lebensräume anzueignen und diese auch tatsächlich zu bewohnen? Was passiert, wenn einige dieser Benutzer sich nicht mehr an traditionelle Vorgaben der Fortbewegung und der Grenzziehung halten? Wenn sie beginnen, die urbane Topographie nach ihrem eigenen Ermessen zu gebrauchen? Wenn sie, zum Beispiel, bauliche Einrichtungen als Trainingsgeräte betrachten und die Stadt als Spielplatz wahrnehmen?

*When you think about a bunch of guys running around the rooftop of some of our most important monuments, like the Albert Hall for example, it's an extraordinary thing. And what I like about it is that it's actually corrupting the original sort of use of its design quite carefully to perform a certain job.<sup>2</sup>*

Die 2003 gedrehte Filmdokumentation *Jump London* zeigt drei athletische junge Männer, die mit höchstem körperlichen Einsatz und ohne technische Hilfsmittel Fassaden gebauten Kulturguts der englischen Metropole hochklettern. Sie springen im Stadtteil Soho von Dach zu Dach, bewegen sich im Laufschrift über, unter und durch die Stadtlandschaft. Dabei handelt es sich weder um choreographierte Stunts noch um computergenerierte Spezialeffekte. *Sébastien Foucan*, *Jérôme Ben-Aôues* und *Johann Vigroux* schlüpfen in keine Rollen. Sie betreiben *Free Running* oder *Freerunning*<sup>3</sup>, die *Kunst der kreativen Fortbewegung*, eine Weiterentwicklung der Mitte der achtziger Jahre in Frankreich entstandenen *art du déplacement* oder *Kunst der Fortbewegung*. Auch *Parkour* oder *le parkour* ging aus dieser hervor und bezeichnet seit 1998 die *Kunst der effizienten Fortbewegung*.

Im *Parkour* wird ein *Weg von A nach B* auf *effiziente, flüssige Art*, mit der Vorstellung, sich auf der *Flucht* zu befinden, zurückgelegt. Alles, was sich dem Läufer auf diesem Weg entgegenstellt - sei es ein Baum, ein Teil der Stadtmöblierung, eine Mauer oder ein ganzes Gebäude - wird als *Hindernis* in der Stadtlandschaft wahrgenommen, das *überwunden* werden muss. Dabei bleibt es der *Kreativität, Kraft und Geschicklichkeit* des Läufers überlassen, *auf welche Weise* er sich mit den *Hindernissen* auseinandersetzt.

Jeder Praktizierende bestimmt im *Parkour* selbst, welchen *Weg* er durch den urbanen Raum wählt

<sup>1</sup> *Jump London* [GB 2003, Regie: Mike Christie] ist eine Filmdokumentation über Parkour und seiner Freestyle-Variante namens Free Running, die in der englischen Hauptstadt gedreht wurde. Im Rahmen der Dokumentation wurde unter anderem der Architekt William Alsop zu seiner Meinung über Parkour bzw. Free Running befragt.

<sup>2</sup> ders., a.a.O.

<sup>3</sup> Der Begriff Freerunning wurde auch geschaffen, um einem immer größer werdenden englischsprachigen Publikum das Konzept der Disziplin zu vermitteln. vergl. Dan Edwardes, *the Parkour & Freerunning Handbook*, London 2009, 11.



und wie er diesen bewältigt. Dabei steht der *physische Kontakt* mit der Umgebung im Mittelpunkt. Das gebaute Gegenüber wird als *Partner in einer körperlichen Kommunikation* verstanden. Der Körper des Läufers passt sich der baulichen Struktur an, nutzt deren Stabilität, um sich abzurücken, anzuhängen, hochzuziehen, lässt sie schlussendlich auf ästhetische Weise hinter sich und stellt sich der Herausforderung des nächsten Objekts. Es geht um den *Bewegungsfluss* oder *Flow* in einem Lauf. Der *bauliche Gegenstand* und der *Zwischenraum* werden im *Spiel der physischen Eroberung* als gleichberechtigte Komponenten wahrgenommen. Bei dieser Art der Begegnung von Körper und Baukörper rücken *haptische, kinetische und choreografische Qualitäten* in den Vordergrund.

Nicht nur im Kontext der Architektur überwiegt heute der Anteil der *visuellen Sinnesreize* meist über alle anderen Arten der Wahrnehmung. Unsere Welterfahrung setzt sich jedoch aus Wahrnehmungen durch fünf und mehr Sinne zusammen. Die *Integration und das Interagieren aller Sinne* ist wesentlich dafür, dass wir uns selbst als Teil der Welt, oder wie Otto Friedrich Bollnow<sup>4</sup> sagen würde, als „*Wohnende*“ empfinden. Die Rolle des Körpers *als Ort der Wahrnehmung, des Denkens und Bewusstseins* spielt in der Architekturgeschichte eine untergeordnete, wenn nicht sogar parasitäre Rolle. Denken wir an Architektur- fotografien. Hier wird der Bewohner nicht gezeigt, um einen utopischen Raum zur Wirkung zu bringen, der im Alltag niemals in dieser Weise erfahren werden kann; oder der Körper wird wie ein Einrichtungsgegenstand in einer Position inszeniert, die dem vorgesehenen Gebrauch des Ortes entspricht. Über die Positionierung des Körpers in einer bestimmten Haltung wird das Handeln des zukünftigen Bewohners nicht nur dargestellt sondern auch vorgegeben und angeleitet. In Plandarstellungen erscheint der menschliche Körper als erstarrte Silhouette oder als lineare Bewegungstrajektorie. Seine Handlungsfelder werden durch Raumbezeichnungen wie Wohnen, Schlafen, Arbeiten und die dazugehörigen Einrichtungsgegenstände repräsentiert und festgelegt. Die für die Planung verwendeten menschlichen Maße und Proportionen stammen im Regelfall von einem *unbewegten, normierten und schematisierten Körperbild*. Dies entspricht der weltumspannenden Tendenz zur (Machterhaltung durch) *Rationalisierung und Kapitalisierung*, die ein Denken fördert, das den *Körper als Objekt und Ware* betrachtet. Als Folge wird die Produktion von Architektur oftmals auf die Errichtung von *Schutzhüllen, Stau- und Inszenierungsräumen für Körperobjekte* reduziert, anstatt als *Gestaltung von Lebensbereichen für wohnende, bewegte, schöpferische Menschen* wahrgenommen zu werden.

<sup>4</sup> Es ist die Verfassung des Menschen selber, die sich im Wohnen manifestiert. [...] Die Räumlichkeit des Menschen im Ganzen wird als Wohnen verstanden. [...] Auch das Wohnen in einem Haus ist eine Art von Inkarnation. [...] Bewohnen bedeutet hier die Form eines vertrauend-verstehenden Verbundenseins.[...] Fassen wir zusammen, so wohnt der Mensch oder das Ich im Leib, im Haus, in den Dingen, in der Welt, in Raum und Zeit. Aber auch der Sinn wohnt im Wort und im Zeichen, das ausgedrückte Seelische im Ausdruck. Otto Friedrich Bollnow, *Mensch und Raum, Das Wohnen*, 10. Aufl. 2004, 276-281.

The inhumanity of contemporary architecture and cities can be understood as the consequence of the negligence of the body and the senses, and an imbalance in our sensory system,

meint der finnische Architekt Juhani Pallasmaa in *The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses* (2005, 16), und plädiert für die Wiederentdeckung der Sinnlichkeit und Sensibilität in der Architektur.

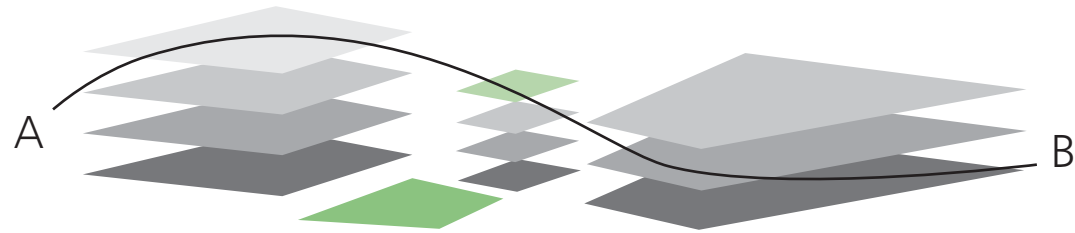
Falls das nicht gelingen sollte, kann man sich zumindest darauf verlassen, dass Benutzer ihre eigenen *Taktiken der Zweckentfremdung* entwickeln, um sich den Raum zu erobern, der ihnen fehlt. Das Erscheinen des Parkour als individuelle Antwort auf die *körperfeindliche und trostlose Wohnsituation in den Pariser Vorstädten* und als *kritischer Kommentar zur zunehmenden Privatisierung und Fragmentierung des*



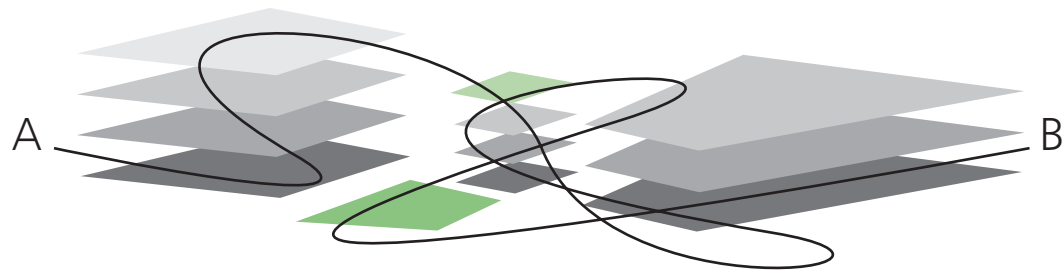
Bewegungslinie von A nach B (1D)



Mögliche Bewegungstrajektorie eines Spaziergängers (2D)



Mögliche Bewegungstrajektorie eines Traceurs (3D)



Mögliche Bewegungstrajektorie eines Traceurs an einem Spot (3D)

*öffentlichen Raums* bietet hierfür ein gutes Beispiel. Mit seiner weltweiten Verbreitung hat sich *Parkour* zu einer eigenständigen *Disziplin* entwickelt, die nicht nur im Untergrund aktiv ist, sondern mittlerweile auch von englischen und französischen Stadtverwaltungen gefördert wird, um Jugendlichen einen *positiven Zugang zu ihrem Körper* zu ermöglichen und ihr *Bewusstsein für die gestaltete Lebenswelt* auf spielerische Weise zu schulen.

## 1.1. Was ist Parkour?

Wird *Parkour* in den Massenmedien dargestellt, dominieren spektakuläre Bilder von durchtrainierten, maskulinen Körpern, die mit unglaublicher Schnelligkeit, Präzision und Kraft an Gebäudefassaden hochklettern, über Stadiondächer springen und in Positionen abgebildet werden, in denen die Schwerkraft aufgehoben scheint. Diese Bilder lassen an Superhelden mit übernatürlichen Kräften oder an Extremsportler denken. Sie vergrößern die Distanz zwischen dem hyperaktiv erscheinenden Akteur und dem passiven Zuschauer und schüren den Wettbewerb zwischen den (Selbst-)Darstellern.

Schneller, Weiter, Höher - die Bilder der dahinjagenden, springenden und kletternden *Parkour*-Läufer passen perfekt in das Idealbild des ewig jugendlichen, sportlichen, erfolgreichen Gewinnertyps, das unsere westliche *Gesellschaft des Spektakels* tagtäglich mit Hingabe reproduziert. Die immer wieder auftauchende Bezeichnung als *Trend-, Fun- oder Extremsport* unterstützt dieses nach Aufmerksamkeit heischende Bild der Schnelllebigkeit. Auch die offizielle Wien-Information kündigt auf ihrer Website *Parkour* als die *Trendsportart 2008* an.<sup>1</sup> Ist das der „wahre *Parkour*“? Oder die „Ware *Parkour*“, ein *spektakuläres und vermarktbares (Neben)Produkt*, auf das sich der Fokus der Massenmedien und ihrer Konsumenten richtet?

*All these people here, they come and they want me to do big things, expect me to do big drops so they can sell pictures, put it on their websites, whatever. But what is my motivation then? I could do this jump once and maybe get hurt, but even if I dont get hurt what is the point right here, right now? To make these people happy? [...] I'm not a monkey [...], I can't be treated like one,*<sup>2</sup>

sagt der Begründer des *Parkour*, David Belle im Interview mit der kalifornischen *Community* und spricht sich damit klar gegen Vermarktung und Spektakularisierung aus.

*Ich mach jedes mal Sport, und Sport ist, glaub ich, das Allerwichtigste,*<sup>3</sup>

meint der Wiener *Traceur* Leech im Interview. Auch Praktizierende betrachten *Parkour* als *sportliche* Betätigung. Doch für sie hat die physische Komponente des *Parkour* nichts mit rasch konsumierbarer Unterhaltung zu tun. Für sie ist *Parkour* eine Lebenseinstellung deren mentale Komponente die physische übersteigt. Im Filmporträt *The Outside In* begleitet die britische Medienkünstlerin Julie Angel die Traceuse Karen Palmer auf ihrem Weg durch den Stadtraum von London und lässt sie erzählen, was *Parkour* für sie

<sup>1</sup> vergl. <http://www.wien.gv.at/parkour.html>, Zugriff am 27.05.2009.

<sup>2</sup> David Belle, Begründer des *Parkour* im Interview mit *Parkour California*, [http://www.pkcali.com/parkour\\_plugins/forum/forum\\_viewtopic.php?3975](http://www.pkcali.com/parkour_plugins/forum/forum_viewtopic.php?3975), Thu 08 Jun : 18:44, Pkdanno, Zugriff am 31.10.2008

<sup>3</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.



1.1.2. Traceuse Ann Grjukach,  
Studentin aus Lviv in der Ukraine in Aktion.

*For me Parkour is moving from one point to another as effectively and efficiently as possible. Finding a way through your environment while at the same time overcoming the obstacles in your path. Practising Parkour is like returning to the time when I was a child and I interacted with my environment in a very adventurous, exciting way.*

*It's rather letting the outside in whereas the inside out. It's a spiritual thing but with your body.*

*It's more an internal journey, Parkour is honestly overcoming your fear - you just do it with your body. That's what it is, letting go of your fear. Even if you might think it's about to fall, I think it goes deeper, it's about the fear of fulfilling your force... you just have to keep going, if not, you are holding yourself back. It's like you are in yourself.*

*So once you kind of lose all those layers or limitations or externals [...] you have all those bonuses like clarity, mobility, focus and liberation and zillions of other things.*

*Inside you train the techniques but you have to bring them outside, if not, you are just doing gymnastics. Outside it's more about the psychology and the mental and being aware of your environments.*

*To do Parkour you need mental and physical strength, but if I had to choose one I would say mental.<sup>4</sup>*

*Parkour* erhebt den theoretischen und praktischen Anspruch einer umfassenden Körper- und Geistes-schulung und begibt sich damit in das Feld der Kampf- und Bewegungskünste, wie *Jiu Jitsu*, *Tai Chi*, *Capoeira*, *Qi Gong* oder *Yoga*, die alle auf eine Jahrhunderte alte Tradition zurückblicken. In dieser Hinsicht gewinnt die Auffassung, dass *Parkour* als effiziente menschlichen Fortbewegung seit Menschengedenken existiert hat, an Bedeutung:

*Die Kunst der Fortbewegung wurde nicht erfunden, sie existierte vor der Geschichte. Denn die Menschen verwendeten sie um zu jagen und zu entkommen [...] es wurde nicht so genannt, es gab sicher keinen Namen dafür [...] Niemand erfand die Fortbewegung. Aber wir adaptierten sie an die Stadt.<sup>5</sup>*

Demnach könnte man von *Parkour* als Disziplin sprechen, die heute dabei ist, ihre eigene Geschichte zu (re)konstruieren und eigene Theorien zu Anwendung (Weshalb *Parkour*?) und Ausübung (Was ist effiziente Fortbewegung?; Ist *Parkour* ein Sport / eine Kunst / eine Disziplin?; Ist *Parkour* wettbewerbsorientiert?) zu formulieren. Einige dieser Theorien sind gerade dabei Form anzunehmen und befinden sich in ständiger Bearbeitung, Reflexion und Entwicklung. Ob sich jemals eine klare Richtlinie für die Ausübung definieren lassen wird, bleibt fraglich, denn gerade Flüchtigkeit, Anpassungsfähigkeit und ständige Transformation sind Hauptmerkmale von *Parkour* wie auch von Bewegung im Allgemeinen.

<sup>4</sup> Julie Angel. *portrait of karen palmer: the outside in. female parkour*. <http://www.julieangel.com>, Zugriff am 24.02.2009.

<sup>5</sup> Laurent Piemontesi in: *Génération Yamaksi* [FR 2004, Regie: Mark Daniels], Filmdokumentation, die sich mit den Ursprüngen und Hintergründen der *L'art du déplacement* auseinandersetzt.



1.1.3.  
Traceuse Carolin Riffel in einem Parkour-Showcase  
bei der 850 Jahres Feier von München



Die ortsspezifische Entwicklung von *Parkour* in den Pariser Banlieues als verkörperte *Kritik an sozialen Schranken* und *baulichen Begrenzungen* und das jugendliche Alter der Praktizierenden deuten auf eine *subkulturelle Jugend-Bewegung* hin, die sich mit körperorientierten Ausdrucksformen wie *Skateboarding* oder *Breakdance* vergleichen ließe. Ausübende des *Parkour* empfinden sich als Rebellen gegen eine gesellschaftlich bedingte, körperliche Passivität, gegen das Fehlen von geistiger Flexibilität und spontaner Handlungsbereitschaft und gegen die zunehmende Entfremdung von Körper und Umwelt:

*[W]enn ich Parkour mach, dann gibt es mir halt so ein Gefühl von: du bist ein Rebell und du fühlst dich gut, weil du dich nicht der Norm anpasst. Und du machst was anderes als die anderen.*<sup>6</sup>

Die Praktiken der Zweckentfremdung bestehender Objekte, des Findens und Erfindens von eigenen Wegen durch die Stadt und des Einlassens auf ortsgebundene Situationen, erinnert an die politisch motivierte, künstlerische Praxis des *détournement* und des *dérive* der *Situationisten*.<sup>7</sup> Auch die ursprüngliche Bezeichnung als *l'art du déplacement*, *art of movement* oder *Kunst der Fortbewegung* lässt auf eine Form des künstlerischen Ausdrucks schließen.

*Künstlerischer Ausdruck ist mit vorsprachlichen Bedeutungen der Welt verbunden, die eher verkörpert und gelebt werden als intellektuell verstanden,*

schreibt Pallasmaa in *The Eyes of the Skin* (2005, vgl. 24).

*What I do is not really something that can be explained. It can just be practiced,*<sup>8</sup>

wird *David Belle* in einem am 16. April 2007 im *New Yorker* erschienenen Artikel von *Alec Wilkinson* zitiert. Der bewegte Körper fördert ein Denken, das seinen Ausdruck weder im Wort noch in der Schrift findet. Der Mitbegründer der *l'art du déplacement*, *Williams Belle*, verweist in der Dokumentation *Génération Yamakasi* [FR 2004, FR2, Regie: *Mark Daniels*] außerdem auf die Vorzüge einer lebendigen und praxisnahen Form des Wissenstransfers:

*Ich möchte nicht die Erfahrung machen und sie in ein Buch schreiben - sie würde zu einer toten Erfahrung werden. Ich möchte, dass sie lebendig bleibt! Ich möchte, dass Menschen sie nützen können, sie leben können und mit ihr experimentieren können - so dass sie wissen wovon sie sprechen.*

Um sich ernsthaft an der Diskussion rund um *Parkour* beteiligen zu können, erscheint es daher notwendig, die Disziplin am eigenen Körper zu erfahren.<sup>10</sup> Fast scheint es so, als ob jede und jeder Praktizierende, gemäß ihrer und seiner persönlichen Lebenserfahrung und abhängig vom individuellen Körperbau und Körpereinsatz, einen eigenen Zugang zur *Kunst der Fortbewegung* finden müsste.

<sup>6</sup> vergl. Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.

<sup>7</sup> siehe dazu Kapitel 1.2.4.2, Die Praktiken der Situationisten: *dérive* und *détournement*.

<sup>8</sup> Alec Wilkinson, No Obstacles, Navigating the World by Leaps and Bounds, [http://www.newyorker.com/reporting/2007/04/16/070416fa\\_fact\\_wilkinson](http://www.newyorker.com/reporting/2007/04/16/070416fa_fact_wilkinson), Zugriff am 08.06.2009.

<sup>10</sup> siehe dazu Anhang A 2 Erfahrungsbericht Workshop Wien und Berlin.



Musée national  
des arts et traditions populaires  
Centre d'ethnologie française

## LE PARCOURS, OU LA CONQUÊTE ACROBATIQUE DE L'ESPACE URBAIN

Entretien avec David Belle,  
fondateur du groupe Yamakasi

Claire CALOGIROU (\*)



*Le parcours : il s'agit d'un parcours sportif dans l'espace urbain. Le sportif utilise les éléments urbains pour réaliser un parcours d'obstacles au gré de son cheminement et des objets urbains et constructions qu'il rencontre. Imaginé par un garçon de 15 ans, David Belle, il y a une dizaine d'années, le parcours rencontre des adeptes, séduits par les notions de liberté et de conduite hors norme qui le définissent, et devient le groupe Yamakasi. Né d'une quête personnelle fondée sur l'image très forte d'un père sportif militaire de haut niveau, d'un désir de s'affirmer dans la continuité de son père, d'une extraordinaire volonté, d'un profond ennui scolaire, le parcours révèle une réalisation de soi-même dans l'affirmation de sa différence. David, entraîné enfant dans les salles de sport, a voulu vivre pleinement, quotidiennement et partout sa passion sportive. En dehors des salles, il a imaginé cette manière d'être, de vivre, de respirer en toute liberté. Partout, donc, d'abord dans la forêt ; puis, comme il le dit lui-même, naturellement, dans la ville. Les médias ont été séduits par les performances sportives spectaculaires de ce groupe de garçons (et de filles) exercées dans un contexte de prime abord surprenant. D'autres jeunes ont manifesté le souhait de s'entraîner de la sorte et suivent la voie du groupe. Plusieurs membres du groupe entament à présent des carrières dans les milieux des arts et spectacles. Depuis peu, David Belle et quelques autres se sont éloignés du groupe Yamakasi et poursuivent leurs propres recherches individuellement et collectivement. L'interview de David par Claire Calogirou (1) relate les origines du parcours, ses motivations, ses définitions, son accomplissement, son enseignement.*

(\*) Centre d'ethnologie française/CNRS - Mnatp.



n°116 mars 1999

(1) Claire Calogirou s'est intéressée aux pratiquants de ce parcours urbain dans le cadre de ses travaux concernant les usages sociaux des espaces publics. C'est dans le contexte de ses réflexions sur cette thématique qu'elle a rencontré David Belle et son frère qui ont bien voulu se prêter à cet entretien.

(2) CALOGIROU (C.), CIPRIANI (M.), TOUCHÉ (M.) (1996), *Sport-passion en ville nouvelle de Saint-Quentin-en-Yvelines*, rapport, Mission du patrimoine ethnologique, CNRS, Ecomusée de Saint-Quentin-en-Yvelines.

(3) CALOGIROU (C.) (1998), « Les jeunes et la rue, l'exemple des skateurs », *Les Politiques sportives à l'épreuve des nouveaux sports de rue*, CIES, Neuchâtel, Suisse.

1.1.1.1.

Die erste wissenschaftliche Erwähnung der Disziplin

Die Motive, *Parkour* zu betreiben sind höchst unterschiedlich. Während die einen darin ein sportliches Körpertraining bis hin zur Wettkampfdisziplin sehen, haben die anderen im *Parkour* einen sehr persönlichen, oft einsamen Weg erkannt, sich den eigenen Ängsten zu stellen und die eigenen Potentiale zu erkennen und zu leben. Für manche stellt *Parkour* die Möglichkeit dar, das Bedürfnis nach Selbstdarstellung mit den Vorlieben einer *Gesellschaft des Spektakels* gewinnbringend zu kombinieren. Andere sehen darin eine Chance, die eingefahrenen Muster gesellschaftlicher Zustände, die sich auch in der Raumaufteilung und -nutzung abbilden, mit künstlerisch-performativen Aktionen zu revolutionieren oder über altruistische Handlungen zu verändern.

Diese Antriebe können um einen Weiteren ergänzt werden: der Stadt auf *physischer* Ebene zu begegnen und die *taktilen, kinästhetischen* und *rhythmischen* Qualitäten von *Architektur* nicht nur visuell sondern auch *körperlich* zu erfahren.

### 1.1.1. Auf dem Weg zu einer Definition

*Parkour zu definieren ist, als ob man eine Definition in einer vollkommen anderen Sprache auswendig lernen würde. Es ist eine physische Sprache, die man nicht übersetzen oder verstehen kann, bis man all die anderen Dinge in ihrem Zusammenhang versteht.*

Duncan Germain in *Pilgrimige*<sup>1</sup>

Beginnen wir also mit den Definitionen der Menschen und Dinge, die in Zusammenhang mit *Parkour* stehen: Ein Praktizierender des *Parkour* wird *Traceur* genannt, sein weibliches Pendant ist *Traceuse*. Dieser Name leitet sich von dem französischen Wort *la trace* - die Spur bzw. Linie ab und bezeichnet jemanden, der eine Spur legt oder einer Spur folgt. Das Verb *tracer* heißt *zeichnen, ziehen, schreiben, anlegen, verfolgen*. Eine *Geschoßkugel* und auch ein *Plotter* tragen im Französischen die Bezeichnung *Traceur*.<sup>2</sup> So wie die Kugel unbeirrbar ihre Bahn zieht und der Plotter seine Linie auf das Papier zeichnet, folgt der Läufer im *Parkour* seinem eigenen Weg über die Oberflächen des urbanen Raums.

Orte, die sich gut dafür eignen spezifische Bewegungstechniken zu trainieren, werden *Spots* genannt. Besonders oft und über längere Zeit frequentierte Orte sind demnach *Hotspots*. Befinden sich mehrere solcher Orte in einem bestimmten Areal ist manchmal auch von einer *Location* die Rede.

Für den amerikanischen *Traceur* Duncan Germain entspricht *Parkour* einer *Pilgerreise* - vordergründig ein körperlicher *Ortswechsel* (oder *déplacement*) von A nach B. Es geht jedoch nicht nur um die physische Überwindung einer Wegstrecke und um die Ankunft am Zielort. Vielmehr geht es um eine *innere Migration*, bei der man sich selbst für eine Weile in der *konzentrierten Beschäftigung* mit einem Sachverhalt verliert und sich in einem *bewussteren Zustand* wiederfindet, in dem die Eigenwahrnehmung und die Wahrnehmung der Umgebung eine andere geworden ist.

<sup>1</sup> *Pilgrimige* [USA 2006, Regie Duncan Germain] Filmdokumentation zu *Parkour* die viele Videos Praktizierender aus aller Welt integriert, die zu den Ursprungsorten der Bewegung nach Frankreich reisen und sich dort selbst bei Sprüngen über Hindernisse filmen, die sie zum Einstieg und zur Ausübung von *Parkour* inspiriert haben.

<sup>2</sup> vergl. <http://de.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 21.5.2008, vergl. <http://dict.leo.org/?lp=frde&search=>, Zugriff am 27.5.2008 und <http://www.parcourgenerations.com/articles.php.html>, Footmarks in France, Zugriff am 22.01.2009.

## David Belle et le Parcours, une histoire de famille

« *Tiens, mais tu es le p'tit Belle !* » a-t-on lancé à David quand il a été incorporé. La Brigade était un passage obligé pour lui. Son frère, son père et son grand-père ont été pompiers de Paris avant lui. Son frère est d'ailleurs encore en activité. Le sergent-chef Jean-François Belle est actuellement affecté au détachement des Invalides. La carrière de David à la Brigade fut plus courte que celle de ses prédécesseurs. Blessé au poignet, il a été réformé temporairement. Il n'est pas revenu.

Voulant réussir par lui-même, et non parce qu'il est le fils ou le frère Belle, il a rejoint le régiment d'infanterie de Marine, à Vannes. Là encore, cela ne correspondait pas à ce qu'il attendait. Il était pourtant premier de son contingent à l'issue de sa formation, recordman régimentaire de grimper de corde... Les petits boulots qu'il a faits par la suite - manutentionnaire, agent de sécurité ou vendeur de meubles - ou son expérience en Inde ne l'ont d'ailleurs pas plus convaincu. David recherche l'authentique. Sans mesure. Il l'a trouvé dans une discipline sportive qu'il a créée et baptisée : le Parcours.

« *Que se passerait-il si je devais m'échapper du cinquième étage ?* ». De ses yeux marrons foncés, l'athlète cherche un tracé sur la façade de l'immeuble qui lui fait face. Lui sauterait sur le

balcon d'en dessous et atteindrait la terrasse en franchissant un vide de plusieurs mètres. Un salto arrière le transporterait finalement au sol. Son regard lui vient des années passées à s'entraîner. De nombreuses marques, écorchures et ecchymoses, témoignent de l'intensité de son entraînement de la veille.

« *Je ne veux pas être arrêté par un obstacle, quel qu'il soit. Une difficulté en forêt, en ville ou dans la vie doit être surmontée.* » explique David. Basé sur la méthode naturelle de Georges Hébert, le parcours est destiné à développer les qualités humaines par le déplacement en utilisant l'environnement : courir, sauter, rouler, escalader, s'accrocher, grimper, se suspendre, tenir en équilibre. « *Se dépasser, tout le temps. Développer son agilité, sa détente, sa vitesse, sa confiance en soi.* »

Élevé par son grand-père maternel, David a grandi avec les histoires racontées à propos de son père, Raymond, une force de la nature. « *Je pense que j'ai développé le parcours à l'extrême pour me trouver un point commun avec mon père. Au moins, j'aurai hérité de ça.* » confie-t-il. Son grand-père lui a bien sûr relaté l'événement du drapeau. Appelés pour décrocher un drapeau du sommet de Notre-Dame, les pompiers se trouvent désemparés, car les marches d'accès au mât ont été dé-



« *Quand on sait ce que l'on veut, on se donne tous les moyens pour y parvenir.* » David Belle.

truites. C'est suspendu à un hélicoptère que Raymond Belle a décroché le drapeau. Ce jour-là, le général Casso était à bord de l'appareil.

L'initiateur du parcours commence à se faire connaître, petit à petit. Il a participé au spectacle des Portes ouvertes, en juin 97, avec l'association Yamakasi - « *esprit fort* » en Zairois - et aux « *Dieux du Gymnase* », au palais omnisports de Bercy.

Depuis, il a été invité à plusieurs émissions de télé-

vision, Stade 2 ou le journal de 13h00. Il a dernièrement tourné dans un téléfilm, Les gens du voyage, réalisé par Hugues de la Logardière. Il est aujourd'hui intéressé par le cinéma, par ses moyens. Comptant poursuivre sa carrière d'acteur comme il a mené son parcours dans le sport, il a commencé sa formation d'acteur. Sur le plateau de tournage, plus personne ne lui dira « *Descends de là petit !* ».

GUILLAUME DESBOIS  
Photo : © VINCENT PONTET

1.1.1.1.

David Belle's Parkourgeschichte,  
Darstellung in einem der ersten Interviews

Die erste wissenschaftliche Definition von *Parkour* stammt von der Ethnologin *Claire Calogirou* und ist in der im März 1999 erschienen Broschüre No.116 des Centre d'ethnologie française „*Ville, Ecole, Integration - Corps, Culture et Insertion*“, mit dem Titel „*Le Parcours, ou la conquête acrobatique de l'espace urbain*“ - „*Le Parcours, oder die akrobatische Eroberung des urbanen Raums*“ abgedruckt:

Le parcours: il s'agit d'un parcours sportif dans l'espace urbain. Le sportif utilise les éléments urbains pour réaliser un parcours d'obstacles au gré de son cheminement et des objets urbains et constructions qu'il rencontre.

Der Parcours: es handelt sich um einen sportlichen Parcours im urbanen Raum. Der Sportler benutzt die städtischen Anlagen um einen Hindernis-Parcours zu verwirklichen, den er sich als Wegstrecke und anhand der urbanen Objekte und Konstruktionen, auf die er trifft, auswählt.<sup>3</sup>

Die Autorin bleibt hier bei der im französischen gebräuchlichen Schreibweise *parcours*, eine auch im Deutschen bekannte Bezeichnung für einen *Hindernislauf* oder eine *Rennstrecke*. *Parcours* leitet sich von dem französischen Wort für laufen, *courir*, ab. *Parcourir quelque chose* bedeutet *etwas ablaufen, abschreiten, durchfahren, durchschweifen, durchmessen* oder auch *überfliegen*.<sup>4</sup>

Sieht man von der Schreibweise, der alleinigen Bezeichnung als Sport, der Beschreibung als akrobatische Eroberung und der Einschränkung auf eine Bewegung im städtischen Raum ab - Kriterien, die diese Definition für Praktizierende inakzeptabel machen - erfolgt hier erstmals eine Erwähnung der ungeplanten Nutzung städtischer Objekte und Konstruktionen: Städtische Anlagen werden definitiv als Hindernisse betrachtet und auch als solche behandelt. Sie spielen also eine wesentliche Rolle für die Ausformung und Ästhetik der Parkour-Bewegung im urbanen Raum.

#### 1.1.1.1. David Belle's Parkour

Traceure gehen nicht nur ihren eigenen Weg, sie folgen auch der Spur einer Bewegung, die Mitte der achtziger Jahre von David Belle (\*1973) ins Leben gerufen wurde. Seine Familiengeschichte ist untrennbar mit Parkour verknüpft.

*Angefangen hat alles als ich 15 war. In diesem Alter will der Körper sich bewegen und Ausdrucksformen finden. Aber die jungen Leute haben eigentlich nichts mehr zu tun, fühlen sich ein bißchen verloren, hängen rum. Genauso war das bei mir damals. Ich habe wirklich nichts gegen Tennis, Fußball oder Basketball, aber diese und andere Sportarten haben mich einfach ein bißchen gelangweilt. Ich habe dann die Kraft meines Vaters erlebt, der diese aus seiner Parkour ähnlichen Fortbewegungskunst zog, die er als Soldat im Vietnamkrieg entwickelt hat. Ich habe ihm dann Fragen dazu gestellt und er hat somit im Prinzip den Grundstein gelegt.*<sup>1</sup>

<sup>3</sup> siehe [http://www.sportmedi-aconcept.com/parkour/Le-PAR-KOUR-by-DB\\_r8.html](http://www.sportmedi-aconcept.com/parkour/Le-PAR-KOUR-by-DB_r8.html), (cnrst1\_photose.jpg) (frz.), Zugriff am 15.11.2008, [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].

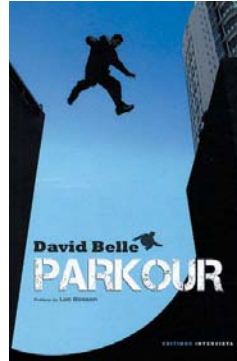
<sup>4</sup> vergl. <http://dict.leo.org/?lp=frde&search=>, Zugriff am 15.11.2008.

<sup>1</sup> siehe Interview vom 13.12.2007, [http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle\\_aid\\_4977.html](http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle_aid_4977.html), Zugriff am 08.06.2009.

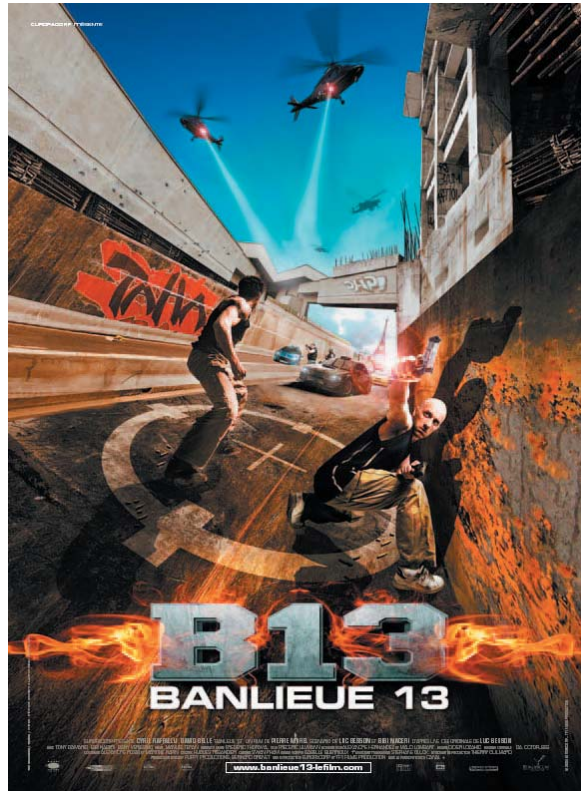


1.1.1.1.2.  
David Belle

[www.kyzzr.free.fr](http://www.kyzzr.free.fr)  
[www.sportmediaconcept.com/parkour/](http://www.sportmediaconcept.com/parkour/)



1.1.1.1.3.  
FR 2009, David Belle's  
Parkour in Buchform



1.1.1.1.4.  
FR 2004, Regie: Pierre Morel

David's Vater, Raymond Belle (1939 - 1999), wuchs im Vietnam auf, wurde als Kind von seiner Familie getrennt, von der französischen Armee zum Soldaten ausgebildet und als Jugendlicher in den Krieg geschickt. Die Grenzerfahrung, dass jede Handlung über Leben oder Tod entscheidet, wurde für ihn schon früh zum Alltag. Nach seiner Ankunft in Frankreich, ging er zur Pariser Feuerwehr und wurde dort durch seine Furchtlosigkeit und heldenhaften Einsätze zum Vorbild. Er machte David mit dem *parcours du combattant* - dem militärischen Hindernislauf - vertraut und gab Trainingstechniken an ihn weiter, die er in seiner Ausbildung beim französischen Militär kennengelernt und für sich selbst in der Naturlandschaft des vietnamesischen Dschungels als *parcours* weiterentwickelt hatte.<sup>2</sup>

Die Wortschöpfung *Le Parkour* kreierte David Belle gemeinsam mit dem Schauspieler Hubert Koundé. Um maßgebliche Eigenschaften wie Entschlossenheit, Unabhängigkeit und Kraft in die Bezeichnung zu integrieren, wurde das weiche ‚c‘ durch das härter klingende ‚k‘ - einen Fremdkörper im französischen Alphabet - ersetzt. Das nicht ausgesprochene ‚s‘ am Schluss des Wortes wurde aus Gründen der Effizienz weggelassen.<sup>3</sup>

Laut David Belle geht es im *Parkour*

*vor allem um den Flow, beim Parkour kannst du eins werden mit dir selbst und der Umgebung. Deine Bewegungen „fließen“ dann im Optimalfall. Aber natürlich muss jeder seine eigene Philosophie finden, bei der er sich gut fühlt. Es ist keine Religion oder Sekte. Es muss gar nichts passieren, wichtig ist, dass man ein gutes Gefühl dabei hat und kein Verrückter ist, der auf Teufel komm raus beeindruckt will.*<sup>4</sup>

Im offiziellen Blog<sup>5</sup> von David Belle wird die französische Wikipedia-Definition (2006)<sup>6</sup> von Parkour zitiert:

Der Parkour oder die Kunst der Fortbewegung (*l'art du déplacement*) ist eine sportliche Praxis, die daraus besteht, sich fortzubewegen und dabei alle Hindernisse, die man auf seinem Weg vorfindet, zu überwinden.

Er setzt einen geistigen Zustand voraus, der es erlaubt, die Wege zu sehen, die ein Traceur (Praktizierender des Parkour) nehmen kann. Sobald sich ein Traceur auf der Straße fortbewegt wird er spontan Gegenden finden, [...] die niemand außer ihm benutzt.

[...] die Bewegung soll nützlich, effizient, flüssig, schnell, leicht und auf ihre Weise ästhetisch sein. Akrobatik (Saltos etc.) ist deshalb verboten, weil sie nicht die Anforderung der Nützlichkeit und Effizienz erfüllt. Akrobatische Einlagen können einen Ästhetizismus und eine persönliche Vorliebe beisteuern, aber diese Praxis gehört nicht zum Parkour.

Parkour kann gleichermaßen in natürlicher und städtischer Umgebung praktiziert werden, es liegt am Traceur, sich vorzustellen, welchem Weg er folgen will, welche Hindernisse er überwinden will und das

<sup>2</sup> vgl. David Belle, *Parkour, Text und Interviews* von Sabine Gros La Faige, 2009.

<sup>3</sup> vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 22.01.2009.

<sup>4</sup> siehe [http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle\\_aid\\_4977.html](http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle_aid_4977.html), Zugriff am 08.06.2009.

<sup>5</sup> siehe <http://www.sportmediaconcept.com>, Zugriff am 22.01.2009.

<sup>6</sup> Da die Wikipedia-Definitionen ständig überarbeitet werden, vergl. die neueste Version unter <http://fr.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 05.10.2009.

# ***Des hommes-chats sur Bercy...***

Nul obstacle ne résiste à ses sauts. Agile et rapide, David Belle se produira avec deux autres hommes-chats samedi soir au POPB, pour la 3<sup>e</sup> édition des Dieux du Gymnase.



1.1.1.1.5.  
David Belle 1998 auf dem Tragwerk des Stadions von Bercy



anhand seiner Möglichkeiten und Grenzen. Parkour, das ist auch eine Philosophie, eine Lebensweise.

[...]

Die Praxis des Parkour setzt eine gute physische Kondition voraus, auch um eine bessere Widerstandsfähigkeit bei einem Aufprall zu haben. Eine gute physische Verfassung erlaubt dem Praktizierenden auch, die eigenen Kapazitäten, seine Beweglichkeit, seine mentale Stärke und seine Selbstsicherheit zu verbessern.

Das eingegangene Risiko ist kalkuliert und das Training auf Dächern ist zum Beispiel nicht notwendig, der Boden bietet genügend Hindernisse, die passiert werden können. Eine gut ausgebildete Muskulatur, tägliches Training und Lockerungsübungen sind unverzichtbar um Verletzungen zu vermeiden, vor allem auf hohem Niveau.

Belle's Definition bezeichnet *Parkour* sowohl als Kunstform als auch als sportliche Praxis. Sie beinhaltet den Verweis auf einen besonderen mentalen Zustand, der es dem *Traceur* erlaubt, Wege zu sehen, die andere Stadtbenutzer nicht wahrnehmen. Diese spezielle Sichtweise wird als *Parkour-Auge* oder *Parkour Vision* bezeichnet.<sup>7</sup>

Es kommt immer darauf an, wie man die Dinge betrachtet. „*Im Grunde macht ja jeder Parkour, denn das Leben ist gleich Parkour für mich,*“<sup>8</sup> meint der Wiener *Traceur* Leech. Für viele *Traceure* wird *Parkour* zur Lebenseinstellung, sobald sie beginnen, im Parkour gewonnene Erkenntnisse auf andere Bereiche des Lebens zu übertragen:

*Es lehrt mich, keine Angst im Leben zu haben; wenn ich mit neuen Situationen konfrontiert bin, stelle ich mich ihnen gelassen, so wie ich es bei einem neuen Sprung machen würde.*<sup>9</sup>

*Parkour has helped me in every aspekt of my life and if i can overcome obstacles in my training then I can overcome obstacles in my relationships, in my schoolwork, in my work-work and everything will be fine.*<sup>10</sup>

*Dieser Kampfgeist den man bei Parkour hat, nicht stehen zu bleiben, sich von Hindernissen nicht aufhalten zu lassen, den kann man auch auf alle anderen Bereiche vom Leben anwenden. Wenn man ein Problem hat, geht man das ganz anders an, wenn man hartes Parkourtraining gewöhnt ist.*<sup>11</sup>

David Belle definiert *Parkour* als Lebensweise und Philosophie, wobei zwischen den beiden Begriffen nicht klar unterschieden wird. Wer *Parkour* praktiziert, mag innewohnende Ideen verfolgen, formulieren, anwenden und ausführen, doch reicht diese Tätigkeit schon aus, um als philosophische Auseinandersetzung zu gelten? Wohl kaum, es sei denn, man betrachtet die *Parkour*-Bewegung selbst als leibliches Denken, die physische Begegnung mit dem Objekt als Diskurs und die sichtbare *Performance* als theoretischen Text, der nur im Moment seines Erscheinens gelesen werden kann und danach spurlos verschwindet.

<sup>7</sup>Eine detaillierte Beschreibung und Auseinandersetzung folgt im Kapitel 1.2.1.2. Das Parkour Auge

<sup>8</sup> Interview mit dem *Traceur* Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.

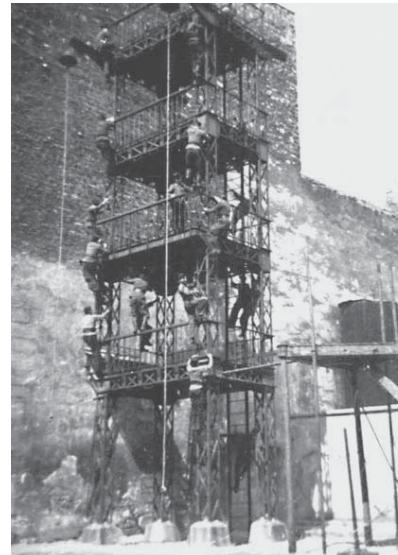
<sup>9</sup> Der *Traceur* Stéphane Vigroux, In: Séverine Souard. L'art en mouvement, [http:// tracer2000.free.fr/us/indexus.html](http://tracer2000.free.fr/us/indexus.html) (JPG) (frz.), Zugriff am 24.03.2008, [Übers. d. Verf.]

<sup>10</sup> Die *Traceuse* Ann Kaczka in: Ann Kaczka first year of training, <http://www.youtube.com/watch?v=cS3mzfURUCu>, Zugriff am 06.04.2009.

<sup>11</sup> Der *Traceur* Andreas Kalteis in: Wie Spiderman, Ein Mann kämpft gegen die Stadt, Zeitungsartikel von Elisabeth Zankel in: Neue, 03.07.2005.



1.1.2.1.  
Trainingsspaziergang der Pariser Feuerwehr



1.1.2.2.  
Trainingsturm der Pariser Feuerwehr

In seinem, im Jänner 2009 erschienen Buch *Parkour*<sup>12</sup> vergleicht Belle die Fähigkeiten, die man sich im *Parkour* erarbeitet mit der Ausbildung in *Erster Hilfe*. Ein *Traceur* ist jederzeit bereit, die angeeigneten Kompetenzen zur seiner eigenen Rettung oder der Rettung anderer einzusetzen, sucht aber nicht aktiv nach solchen Herausforderungen. Ein wichtiger Aspekt des *Parkour*, der in der wikipedia - Definition nicht angesprochen wird, ist der verpflichtende *Altruismus*.

*I've trained so long and hard for myself, to save people, to protect my family...*<sup>13</sup>

beschreibt David Belle sein Motiv für das *Parkour* Training. Doch es geht weniger darum, einem Gegner die Stirn zu bieten, als seiner Reichweite zu entkommen. Auch Liv Rowland, *Traceuse* aus England, hebt den Aspekt der *Selbstverteidigung* durch geschulte Fluchtbewegung hervor:

*Potentially it is the best form of self defence any woman could have when walking or jogging alone, because a trained practitioner of Parkour would have more options open to them in the unfortunate circumstance of being attacked or chased. Under these conditions, obstacles such as walls, gates and rails do not hinder the traceuse, but instead become routes of escape.*<sup>14</sup>

Die eigene Haut und andere retten. Fliehen, flüchten, Spielraum gewinnen. *Parkour*, das ist die Kunst, den menschlichen Urtrieb des Fluchtverhaltens kontrolliert, bei vollem Bewusstsein und unter Einsatz der gesamten Kräfte in phantasievолlem Umgang mit der Umgebung und in ästhetisch ansprechender Weise auszuleben. Flüchten als zeitgenössische Kunstform bzw. Sportart? Was steckt hinter diesem Bedürfnis Verfolgung und Flucht zur Kunst zu erheben?

*Man flieht vor dem System, vor dem Druck, vor der Technologie... solchen Sachen. Wenn man auf der Flucht ist, fühlt man sich frei. Wenn man aber anhält, denkt man über seine Probleme nach und wenn man sich im Parkour bewegt sind diese Gedanken weg, weil man sich darauf konzentrieren muss, sich nicht zu verletzen.*<sup>15</sup>

Fokussieren auf den eigenen Körper wird als Strategie eingesetzt, um die Wirklichkeit, die Probleme des Alltags, der Straße und die Entfremdung des städtischen Lebens hinter sich zu lassen. Die Fluchtbewegung im *Parkour* wird als befreiend empfunden, weil sie die Gedanken auf das pure Überleben fokussiert. Gesellschaftlich manifestierte Grenzen werden überschritten, Möglichkeiten, seinen Körper auf kreative Art einzusetzen, tun sich auf.

*[J]a, das gibt dir halt so ein Gefühl von Freiheit, weil du dich so bewegen kannst, wie du möchtest und niemand kann dir im Parkour vorschreiben, wie du was anzugehen hast.*<sup>16</sup>

*Parkour ist Freiheit durch Bewegung. Wenn du einfach so durch die Stadt gehst, wirst du merken, dass du eingesperrt bist. Da sind Mauern, dort sind Häuser, hier darfst du nicht vorbei. Aus diesem Gefängnis kannst du ausbrechen, wenn du die Stadt als Landschaft siehst. Dann gibt es keine Grenzen mehr. Du bist durch nichts mehr zu bremsen. Nur durch deine eigene Kreativität.*<sup>17</sup>

<sup>12</sup> vergl. David Belle, *Parkour*, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009, 96.

<sup>13</sup> David Belle im Interview mit Parkour California, [http://www.pkcali.com/parkour\\_plugins/forum/forum\\_viewtopic.php?3975](http://www.pkcali.com/parkour_plugins/forum/forum_viewtopic.php?3975), Thu 08 Jun : 18:44, Pkdanno, Zugriff am 31.10.2008

<sup>14</sup> Die Traceuse Liv Rowland, <http://parkour.net/modules/articles/item.php?itemid=15>, Zugriff am 19.05.2009.

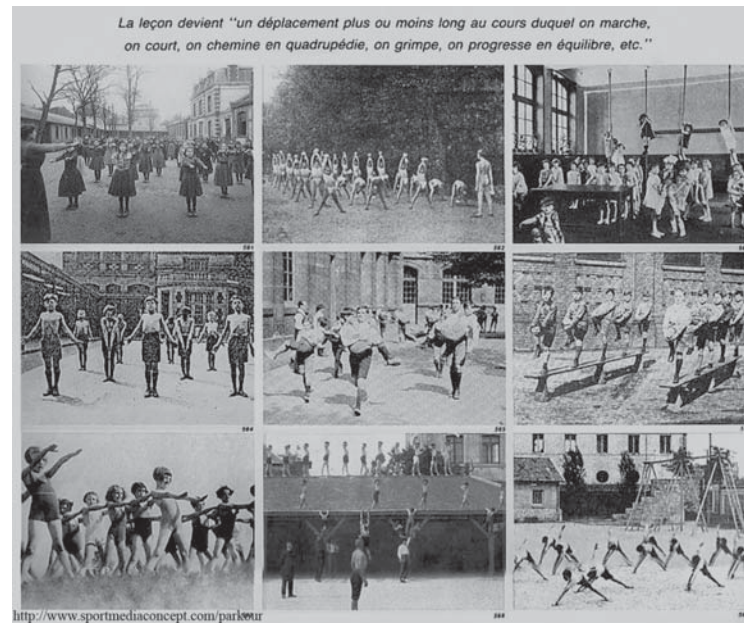
<sup>15</sup> David Belle, in: *Parkour TV-Report auf Pro7, Focus-TV*, 12.05.2006, <http://parkour-videos.com/cat/videos-parkour/tv-reports/>, Zugriff am 31.10.2008.

<sup>16</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.2.2008.

<sup>17</sup> Andreas Kalteis in: *Wie Spiderman, Ein Mann kämpft gegen die Stadt*, Zeitungsartikel von Elisabeth Zankel in: *Neue*, 03.07.2005.



1.1.2.1.1.  
Georges Hébert



1.1.2.1.2.  
Anwendungsbeispiele der Méthode Naturelle nach Hébert

Freiheit von ökonomischen, politischen, gesellschaftlichen, räumlichen und zeitlichen Zwängen. *Parkour* kann theoretisch von jedem, jederzeit und überall in der Welt ausgeübt werden. Die einzigen praktischen Voraussetzungen sind: ein funktionstüchtiger Körper, die geistige Offenheit, neue Wege zu beschreiten und die Bewegung in einem politischen System, das dieses zulässt.

*Ja, fliegen wär leiwand. Darauf trainiere ich. [...] Fliegen ist ja so quasi wie frei sein. Oder levitieren, das reicht auch. Aber fliegen wär super und das ist ein Ziel, eine Grenze, eine phantasievolle Grenze.*<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.2.2008.

### 1.1.2. Vorläufer und Einflüsse

David Belles Idee für die athletische Fortbewegung auf unkonventionellen Wegen wurde von einer Handvoll anderer männlicher Jugendlicher aufgegriffen und fand erstmals in den Pariser Vorstädten *Lisses*, *Sarcelles* und *Évry* Anwendung. Gelangweilt von der schulischen Ausbildung, mit Vorurteilen gegen Jugendliche aus den Pariser Vororten und wenig versprechenden Zukunftsperspektiven auf dem Arbeitsmarkt konfrontiert, beschlossen die Freunde, ihre Leidenschaft zu ihrer Profession zu machen. Mit eiserner Trainingsdisziplin entwickelten sie das Spiel der Verfolgungsjagden über die Jahre zur Kunst der Fortbewegung.

Die erhöhte Geschwindigkeit ihrer Bewegungen ließ Treppen, Tischtennisplatten und kleine Bäche zu Hindernissen auf ihrem Weg werden, die möglichst effizient überwunden werden mussten. Mit der Zeit bewältigten sie immer größere Objekte - von Mauern, Zäunen, Bäumen und Kletterskulpturen bis hin zu Gebäudefassaden, Tragstrukturen von Stadiendächern und Dachlandschaften von Hochhäusern. Jedes Hindernis stellte eine neue Herausforderung dar und mit jedem überwundenen Objekt wuchs die Vielfalt der anwendbaren Techniken.

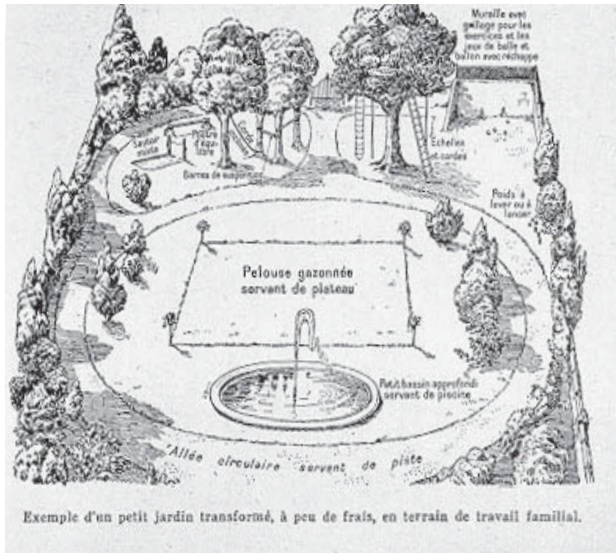
Vielleicht ging es den Jugendlichen damals wie heute dem *Team Vayne* aus Colorado. Die etwa 12-15jährigen Jungs beschreiben ihre derzeitige Entwicklung mit den Worten:

*Wenn die Freunde etwas können, willst du es auch können. Wenn eine Person etwas kann, zeigt sie den anderen wie es geht. Wir inspirieren einander und bringen uns weiter. [...] Es ist ein gemeinsames Interesse und gibt uns etwas zu tun, jeden Tag.*<sup>1</sup>

Im Mai 1997 gründeten David Belle, Yann Hnautra, Sébastien Foucan, Châu Belle-Dinh, Williams Belle, Malik Diouf, Guylain N'Guba-Boyeke und Charles Perrière die Vereinigung *Yamakasi*. Das Wort *Yamakasi* entstammt der afrikanisch-asiatischen Misch-Sprache *Lingala*, die in Zaire gesprochen wird. Es bedeutet: *starker Mensch (Mann)*, *starker Körper*, *starker Geist* sollte laut Yann Hnautra nicht nur die gemeinsame Idee sondern auch die Vereinigung von Jugendlichen unterschiedlicher Kulturen und Hautfarben mit dem gleichen Ziel zum Ausdruck bringen.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> „Wir begannen mit Parkour und machten weiter mit Free Running. Wir würden das was wir machen gerne Parkour nennen, weil es so ein cooler Name ist.“ Team Vayne in: Point B, Filmdokumentation zu Parkour und Freerunning [USA 2007, Regie: Michael Aloisi], siehe <http://www.pointbmovie.com/Watch.html>, Zugriff am 08.06.2009, [Übers. d. Verf.].

<sup>2</sup> vergl. *Génération Yamaksi* [FR 2004, Regie: Mark Daniels]



1.1.2.1.3. Entwurfszeichnung für ein privates Trainingsareal für die ganze Familie nach Hébert

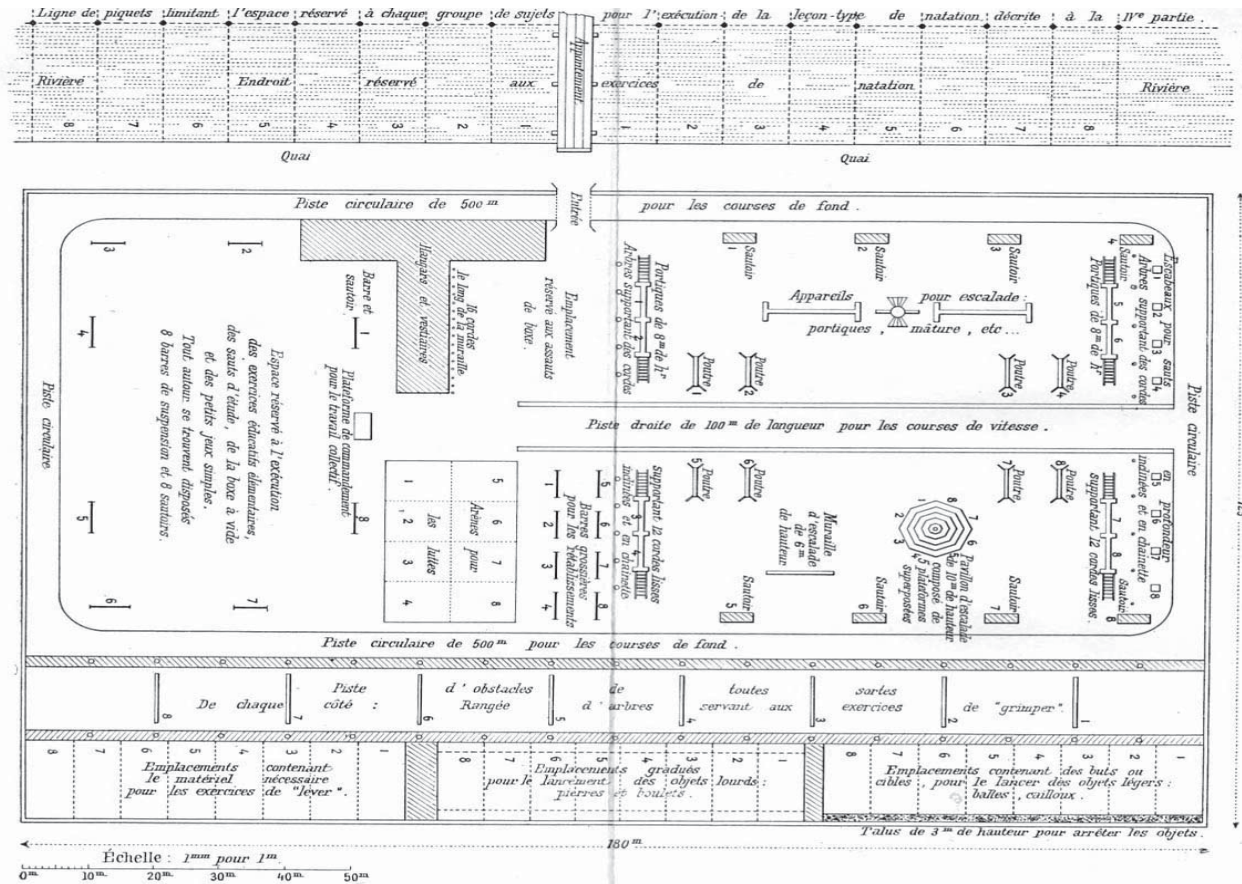


Fig. 19. AUTRE EXEMPLE D'UN TERRAIN COMPLET pouvant servir à 200 sujets travaillant à la fois comme il est dit à l'exemple précédent (fig. 18). (Ce modèle est établi à l'École des marins fusiliers de Lorient.) MUSCUL.COM - Source Guide pratique d'éducation physique de G. Hébert / 1909. II, p. 62-63.

1.1.2.1.4. Plan für ein professionelles Trainingsgelände nach Hébert

Yann Hnautra spricht in der Dokumentation *Génération Yamakasi* darüber, dass sich die Freunde als Jugendliche vor allem eine Frage stellten: „*Was ist das, ein starker Mensch (Mann)?*“ Was sollte dieser leisten können? Wie sollte er sich in der Welt positionieren? Welchen Idealen sollte er folgen? Unzählige solcher Gespräche trugen zur Entwicklung der *Kunst der Fortbewegung* bei. Was sollte und konnte man aus seinem Leben, seinen Fähigkeiten machen? Die Sinnhaftigkeit der eigenen Existenz wurde hinterfragt und diskutiert. Auf der Suche nach Vorbildern stießen die Jugendlichen auf die altruistischen Lehren von Georges Hébert, auf deren Grundlagen auch die Pariser Feuerwehr in ihrer Ausbildung zurückgreift.

### 1.1.2.1. Georges Hébert und die Méthode Naturelle

Als Georges Hébert (1875-1957) im Jahr 1902 als junger Marineoffizier in der kleinen Stadt *St. Pierre* auf *Martinique* stationiert war, organisierte er die Flucht vor einem Vulkanausbruch, der 26.000 Menschen das Leben kostete, und konnte 700 Menschen retten. Dieses Ereignis prägte ihn derart, dass er sein ganzes weiteres Leben der Forschung und Verbreitung einer Methode widmete, die es möglich machen sollte, sich *körperlich, geistig* und *seelisch* auf *unvorhersehbare Ereignisse* einzustellen.<sup>1</sup>

Der Gedanke, auf das Unvorhersehbare vorbereitet zu sein, spielt auch im *Parkour* eine wesentliche Rolle. Der Wiener *Traceur* *Leech* antwortet auf meine Frage nach dem Sinn seiner Tätigkeit mit:

*Also viel abhärten und viel ausprobieren aber nicht weil's lustig ist oder weil wir deppert sind oder so, sondern weil wir einfach versuchen bereit zu sein, weißt du. Bis an mein Lebensende. Auch wenn nix passiert, ist es mir wurscht, ich bin trotzdem bereit, darum geht's mir.*<sup>2</sup>

Deshalb stößt auch die Frage, nach welchen Kriterien ein *Traceur* seine Laufstrecke auswählt, auf Verwunderung. Man plant nicht voraus, man reagiert *spontan* auf die Situationen, auf die man trifft. Entweder ist man bereit für jede mögliche Strecke, oder man ist mental oder physisch noch zu schwach, um als *Traceur* zu bestehen. Im Originalton:

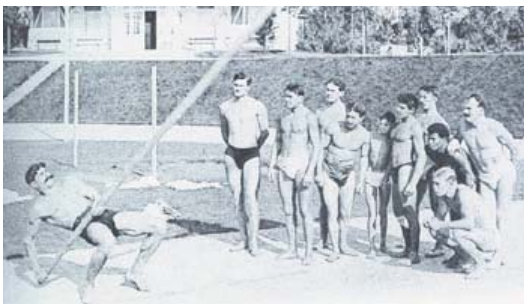
*[W]enn ich Parkour machen möchte, [...] dann ist es wirklich wurscht, ob ich jetzt auf einer Strecke von A nach B [...] nur eine Stange überwinden muss oder gar nix. [...] Du schaust was möglich ist und dann machst du halt. Ich meine, ich kann auch nicht sagen, [...] beim Karlsplatz möchte ich jetzt, dass mich jemand mit dem Messer bedroht, damit ich vor ihm weglaufen kann und zwar in die Richtung.*<sup>3</sup>

Es gilt jedoch nicht nur, mit der Unvorhersehbarkeit von Ereignissen zurecht zu kommen. Auch der zweite Aspekt der *Méthode Naturelle*, athletische Fähigkeiten mit *Hilfsbereitschaft*, *Selbstlosigkeit* und *Tapferkeit* zu kombinieren, wurde von den *Yamakasi* als wesentliche Motivation für ihr eigenes Training und für ihr heutiges Wirken als Ausbilder einer Nachfolge-Generation übernommen. Héberts Grundsatz *Être fort pour être utile - Sei stark, um nützlich zu sein*, ist Traceuren erhalten geblieben. *Praktizierende*

<sup>1</sup> vergl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Georges\\_H%C3%A9bert](http://de.wikipedia.org/wiki/Georges_H%C3%A9bert), Zugriff am 08.06.2009.

<sup>2</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.

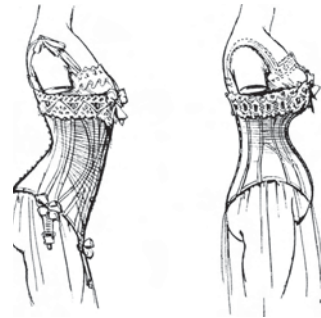
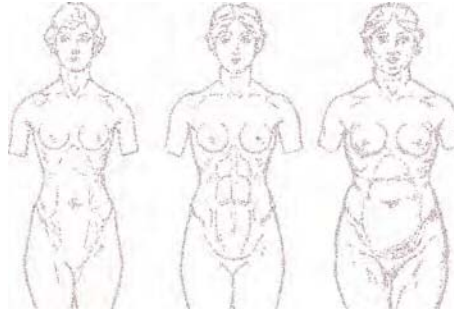
<sup>3</sup> ders., a.a.O.



1.1.2.1.6.

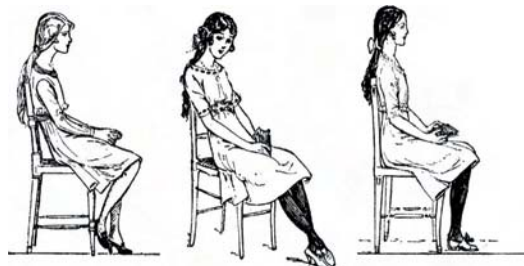
Aktivitäten im französischen Parc Pommery, einem noch heute bestehenden Trainingsareal der Méthode Naturelle nach Hébert.

Während der männliche Körper als aktiver, bewegter Körper abgebildet wird, ist die Darstellung des weiblichen Körpers eine Statische. Der Frauenkörper erscheint als seiner Gliedmaßen beraubter Torso, dessen Taillenumfang allein sein ästhetisches Erscheinungsbild definiert.



1.1.2.1.7.

„Die Verformung des weiblichen Körpers durch das Korsett“.  
G. Hébert, *Muscle et beauté plastique*, 1921.



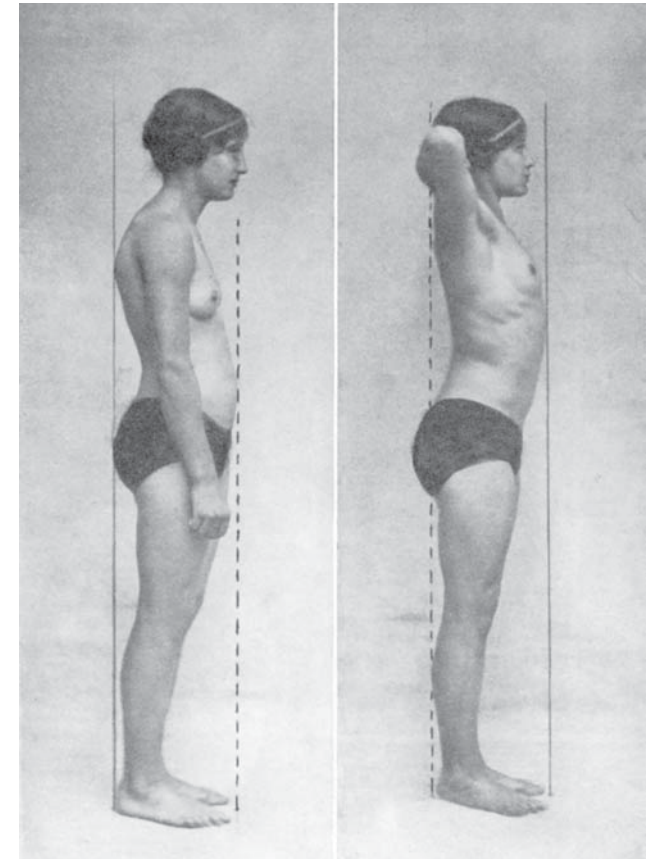
1.1,2.1.8.

„Die gute und die schlechte Aufrichtung“ der Frau im Sitzen...  
G. Hébert, *L'éducation Physique féminine*, 1921.

Man könnte das Ablegen des Korsetts als Metapher für die Praktiken der heutigen „Kontrollgesellschaft“ verwenden. So wie Wertsetzungen und Ziele an Darstellung, Leistung und Ausführung von der kontrollierenden, externen Instanz in das Subjekt selbst verlegt wurden, barg die „Befreiung vom Korsett“ die Verpflichtung in sich, dem geforderten Körperbild nun durch die Ausbildung der entsprechenden Stütz Muskulatur gerecht zu werden.

1.1.2.1.9. links

„Die Deformation der horizontalen Linie um die Taille“  
G. Hébert, *L'éducation Physique féminine*, 1921.



1.1.2.1.10.

...und im Stehen.

G. Hébert, *L'éducation Physique féminine*, 1921.



*Ein einfacher Straßenkehrer, der in der Kunst des Parkour geschult ist, wird eines Tages hochklettern, um ein Kind in Gefahr von einem Sims oder einem Baum zu holen und dann seine Arbeit vor den verdutzten Eltern wieder aufnehmen, als wäre nichts geschehen.*<sup>4</sup>

Offizielle Berichterstattungen von derartigen Aktionen blieben noch aus.

Georges Hébert gelangte, beeinflusst von Jean-Jacques Rousseaus Vorstellung des *noble savage*, zu der Ansicht, dass die beste Methode des physischen Trainings „das Individuum in seinem alltäglichen Lebensumfeld belässt und es ganzheitlich und methodisch in seinem natürlichen Umraum in seiner Entwicklung fördert“. In der Folge würde es „instinktiv alle motorischen Handlungen reproduzieren, die in der menschlichen Architektur angelegt sind.“<sup>5</sup>

Nach Hébert besteht das menschliche System in „viriler“ oder *energetischer* Hinsicht, indem es über genügend *Energie, Willenskraft, Mut, Ausgeglichenheit* und *Stabilität* verfügt. Der „moralische“ Anspruch bezieht sich auf die Transformation der Emotionen auf eine höhere Ebene und eine Nutzen bringende und wohltätige Lebenseinstellung. Die *Méthode Naturelle* beinhaltet die Schulung und Synthese aller drei Aspekte: der *Physis*, der „virilen“ und der „moralischen“ Qualitäten.

In der im Jahr 1936 erschienenen *L'éducation physique, virile et morale - Die Leibeserziehung, viril und moralisch* - trat Hébert für eine ganzheitliche Erziehung aller Kinder ein, „die gleichermaßen die Ernährung, das Wohnen, die Freizeit, die physische Aktivität, den Ortswechsel und die Arbeitsumstände berücksichtigt.“<sup>6</sup> Schon 1921 hatte er sich in der Schrift „*Muscle et beauté plastique*“<sup>7</sup> für die Befreiung der Frau vom Korsett und von ihrer gesellschaftlich auferzwungenen Passivität ausgesprochen. Mit der Ausübung der *Méthode Naturelle* würden Frauen genau wie Männer „*Selbstbewusstsein, Willensstärke und athletische Fähigkeiten* entwickeln.“<sup>8</sup> Auf welche Weise das geschehen sollte, hielt er in „*L'éducation Physique féminin*“ (1921) fest.

Héberts Lehren fanden zuerst in der französischen Marine, dann in der Ausbildung des gesamten französischen Militärs Anwendung. Er selbst sorgte für die Verbreitung seiner Lehre als *Freiluft-Gymnastik* im zivilen Bereich. Der zweite Weltkrieg, dem viele Schüler Héberts zum Opfer fielen und den er selbst nur schwer verletzt überlebte, verhinderte die weitere Verbreitung seiner Methode.

Eine Trainingseinheit der *Méthode Naturelle* bestand aus Übungen aus dem Bereich der *zehn Grundbewegungsarten*. Nach Héberts Definition handelt es sich dabei um: *gehen, laufen, springen, sich auf allen Vieren fortbewegen, klettern, balancieren, werfen, heben, sich selbst verteidigen und schwimmen*.

Alle Bewegungen wurden im Freien praktiziert, während eines Laufs (*frz. cours*) „*größerer oder geringerer Entfernung (ein paar hundert Meter bis zu einigen Kilometern)*“<sup>9</sup>, auf dem alle Grundbewegungsarten ausgeübt werden konnten. Dieser *cours* konnte auf zwei unterschiedliche Arten verwirklicht werden: auf

<sup>4</sup> vergl. David Belle, Parkour, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009102 [Übers. d. Verf.].

<sup>5</sup> vergl. <http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/24/george-hebert-and-the-natural-method-of-physical-culture>, Zugriff am 08.06.2009. [Übers. d. Verf.]

<sup>6</sup> vergl. [http://www.cairn.info/article\\_p.php?ID\\_ARTICLE=STA\\_063\\_0029](http://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=STA_063_0029), Zugriff am 29.03.2008. [Übers. d. Verf. aus dem Französischen]

<sup>7</sup> vergl. <http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/24/george-hebert-and-the-natural-method-of-physical-culture>, Zugriff am 08.06.2009. [Übers. d. Verf. aus dem Englischen]

<sup>8</sup> vergl. a.a.O.

<sup>9</sup> vergl. a.a.O.



1.1.2.2.1.  
Traceuse Poliana im Anflug

natürliche oder spontane Weise, z.B. auf einer nicht vorgegebenen Strecke durch das Gelände oder in einer speziell dafür geschaffenen Umgebung. Die Trainingseinheit dauerte 20 bis 60 Minuten.

Hébert war einer der ersten Befürworter und Förderer des *Parcours* oder *Hinderniss-Laufs* als Form des physischen Trainings. Eine solche Überlebenstrainings-Strecke zählt heute zum Standard jeder militärischen Ausbildung und führte auch zur Entwicklung von zivilen *Fitness-* oder „*Trimm Dich*“ Pfaden.

Viele (physisch nicht beeinträchtigte) Kinder im westlichen Kulturraum sind auf Sonntagnachmittags-Spaziergängen mit der Familie auf die abwechslungsreiche Herausforderung eines Fitness-Parcours im nahegelegenen Wald gestoßen. Diese Baumstämme zum Darüberbalancieren, Reckstangen, Seilschaukeln usw. werden vor allem in Frankreich aber auch in anderen Teilen Europas und in Nordamerika immer noch als *Hébertisme* - oder *Herbertism* bezeichnet.<sup>10</sup> Die ursprüngliche Gestaltungen des Marineoffiziers Hébert aus dem frühen 20. Jahrhundert, von denen viele an auf- bzw. abgespannte Konstruktionen auf den Decks von Segelschiffen erinnern, beeinflussen noch heute die Einrichtung von Abenteuer- und Naturspielplätzen.

<sup>10</sup> vergl. <http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/24/george-hebert-and-the-natural-method-of-physical-culture>, Zugriff am 08.06.2009. [Übers. d. Verf. aus dem Englischen]

### 1.1.2.2. Martial Arts. Comics. Tiere.

*Just have this kind of martial arts and kung fu stuff in mind, the superhero stuff and I think they just decided to say to do something in their life and, use this energy, channel this energy, in this original way.*

Stephane Vigroux in *The Art of Displacement*<sup>1</sup>

Wer hat sich noch nie gewünscht, übernatürliche Kräfte wie Catwoman oder Superman zu besitzen? Die Beliebtheit von Comics, Action- und Animationsfilmen - nicht nur unter Jugendlichen - spricht dafür, dass sich viele von uns nach einem Ausgleich zu unseren oft komplizierten alltäglichen Tätigkeiten sehnen. Den meisten genügt jedoch ein 90 Minuten dauernder Ausflug in die Traumfabrik des Films, die von der menschlichen Fähigkeit lebt, sich in das Gesehene hinein zu projizieren. Laut einer Studie der Hirnforschung werden schon beim Zusehen bei einer Bewegung Areale im Gehirn aktiv, die für die Vorbereitung einer Handlung zuständig sind.<sup>2</sup> Wir gehen also geistig mit der sichtbaren Bewegung mit und können das Geschehen zwar nur aus zweiter Hand, aber dafür gefahrlos miterleben.

Auch die erste Traceur-Generation versetzte sich in die Lage virtueller Superhelden wie *Spiderman* und *Daredevil*, oder fiktiver Figuren aus *The Matrix* und *Star Wars*. Doch sie gaben sich mit dem herkömmlichen Zusehen nicht zufrieden. Sie sahen mit anderen Augen und brachten nicht nur ihre Körper dazu, übernatürlich aussehende physische Leistungen zu erbringen sondern nahmen sich auch die Lebensumstände und das Verhalten der Helden zum Vorbild. *Starker Wille, Handlungs- und Hilfsbereitschaft, Bescheidenheit, Einsamkeit, Frustrationstoleranz, Kraft, Ausdauer und Integrität* sind Eigenschaften, die im Parkour eine wesentliche Bedeutung haben.

<sup>1</sup> siehe <http://www.parcourgenerations.com/articles.php.html>, The Art of Displacement, Zugriff am 22.01.2009.

<sup>2</sup> „Es gab schon länger die Idee, dass die Beobachtung von Handlungen anderer Personen mit einer motorischen Simulation im Gehirn des Beobachters einhergeht: dass der Beobachter also bis zu einem gewissen Grad gleichsam mitgeht, nachvollzieht, was er sieht. Diese Idee ist durch die bildgebenden Verfahren [die Möglichkeit, aktive Bereiche des Gehirns in einer Computergrafik sichtbar in Echtzeit zu kennzeichnen, Anm. d. Verf.] bestätigt. Man weiß jetzt, dass an der Wahrnehmung von Handlungen Gehirnstrukturen im prämotorischen Bereich beteiligt sind, also Bereiche, die an der Vorbereitung von Handlungen mitwirken.“ In: Wolfgang Prinz, *Der Mensch ist nicht frei. Ein Gespräch. In: Hirnforschung und Willensfreiheit. Zur Deutung der neuesten Experimente.* Christian Geyer Ed., Frankfurt 2004, 21.



1.1.2.2.2.  
Gibbonaffenpärchen im Dschungel  
*The female was swinging while the male was just sitting there.*

Weitere Einflüsse auf Theorie und Praxis des *Parkour* kommen aus den *Martial Arts* und deren medialer Darstellung. David Belle übte sich viele Jahre im Kung Fu, Sébastien Foucan ließ sich für die Theorie des *Free Running* von Bruce Lee's Schriften zur Philosophie des Dao inspirieren und greift in der Ausübung auf unterschiedliche Kampfkünste und akrobatische Stunts aus Filmen von Jacky Chan zurück.<sup>3</sup>

Als besondere Inspiration beschreibt David Belle die Beobachtung der effizienten, geschmeidigen Bewegungen von Tieren, vor allem Katzen und Affen. Auf einer Indienreise verbrachte er ganze Tage und Wochen damit, die Bewegungen tierischer Vorfahren zu studieren und bereicherte seine eigene Parkour-Praxis um die gewonnenen Erkenntnisse:

*Sehen Sie einem Gibbonaffen zu, wenn er von Ast zu Ast springt: Er stellt sich keine Fragen, er fragt sich nicht wie er den Ast erwischen wird. Er macht es instinktiv. Das ist nicht wie bei einem Sportler, der seine Zentimeter, seine Hundertstel berechnet. Das Tier hat den Instinkt in sich. Es hat ihn als Junges gelernt. Spielerisch, indem es sich an tiefen Ästen festklammerte, ohne dabei in Erwägung zu ziehen, wie es an seiner physischen Widerstandskraft arbeiten könnte. Es hat auch im Fallen gelernt. Schritt für Schritt hat es in einer völlig natürlichen Weise seine Sichtweise, seine Fähigkeit, Distanzen abzuschätzen etc. entwickelt. Bis zu dem Moment, in dem es in Übereinstimmung mit sich selbst in diesem Wald ist, der ihm als Umgebung zur Verfügung steht. Alle Gesten sind perfekt, nicht, weil es besser ist als andere Affen, sondern einfach, weil es eine Balance gefunden hat zwischen Gewicht, Größe, Energie, Schnelligkeit... Wenn sie sich bewegen, sieht man, dass alle diese Affen ihr Potential auf natürliche Weise erreicht haben. Im Parkour versuchen wir das auch. Wenn die Leute sich zu sehr Mühe geben die Dinge zu messen, gehen die Instinkte verloren. Sie können Performer sein, wie ein Athlet aber sie verlieren die Natürlichkeit und damit die Authentizität der Geste.<sup>4</sup>*

*Traceure* suchen nach unterdrückten oder verschütteten Instinkten für die menschliche Fortbewegung und betrachten ihre Umwelt als *natürlichen Habitat*, der ihnen als Inspiration für die Ausführung dieser Bewegungen zur Verfügung steht. Sie versuchen, ihr persönliches Bewegungs-Potential in ihrem jeweiligen Umfeld auszuschöpfen. Ihr Ziel ist, eine eigene Bewegungssprache zu finden, die sich in authentischen Körper-Gesten ausdrückt.

Dieser Ansatz erinnert an Tendenzen im *zeitgenössischen Tanz*. Auch hier wird nach authentischen Körpergesten gesucht und mit diesen experimentiert. Auch hier werden bestimmte Orte dazu genutzt, eine spezifische Bewegungssprache zu provozieren. Das Ziel im Tanz ist jedoch, diese Bewegungen auf künstlerische Weise zu einer aussagekräftigen Choreographie zu verbinden und in einer Aufführung vor Publikum münden zu lassen. Die Parameter für den Einsatz der erforschten Bewegungen in einer Aufführung, variieren von Choreograph zu Choreographin. So könnte zum Beispiel die authentische Geste eines Salzgebäck futternden Couchpotatoes als kulturell geprägte Form des körperlichen Ausdrucks gleichberechtigt neben einer athletischen Fluchtbewegung ausgeführt werden. Welche Aussage auch immer die Choreographin mit einer solchen Gegenüberstellung treffen will, es bleibt immer auch dem Zuschauer überlassen, diese bewegten Körperbilder auf sich wirken zu lassen und zu interpretieren.

<sup>3</sup> siehe <http://www.parcourgenerations.com/articles.php.html>, dan edwardes, Parkour History, Zugriff am 22.01.09.

<sup>4</sup> vergl. David Belle, Parkour, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009, 60f. [Übers. d. Verf.]

### Parkour International (Auswahl)

<http://www.americanparkour.com> - Amerika  
<http://www.britishparkour.org.uk> - England  
<http://www.girlparkour.com> - Parkour von und für Frauen  
<http://www.parkourgenerations.com> - Ausbildungszentrum in London  
<http://parkour.net> - Netzwerk  
<http://www.parkour.tv> - Videos  
<http://www.parkour.asn.au> - Australien  
<http://www.pkcali.com> - Kalifornien  
<http://www.worldwidejam.tv> - News, Infos, Videos

### Parkour in Deutschland (Auswahl)

<http://blog.myparkour.com> - Parkour Association Germany, Team um Sandra und Marcus Hess  
<http://www.parkourone.de> - Zusammenschluss von Parkourläufern im deutschsprachigen Raum  
<http://www.parkour24.de> - News, Infos, Workshops, Foren, Datenbanken  
<http://www.playstationtheway.com> - Workshoptour in Deutschland und Österreich  
<http://www.sandra-hess.com> - bekannteste deutsche Traceuse

### Parkour in Österreich (Auswahl)

<http://www.aff-stp.at> - Austrian Freestyle Foundation  
<http://www.andreaskalteis.com> - Andreas Kalteis, Wien, Vorarlberg  
<http://www.aoma.at> - Arts of Movement Austria  
<http://www.cam.at> - Creativ Acrobatic Movement  
<http://www.leparkour-austria.at> - APA, Austrian Parkour Association Moses Kallweit, Salzburg  
<http://www.le-traceur.net> - Österreichisches Community Portal  
<http://www.parkour-vienna.at>, Online Plattform, Tom Stoklasa, Wien

Im *Parkour* geht es jedoch weniger um die Forschung an der Aussagekraft von Bewegungen und deren performative Darstellung als um deren ganz konkrete Entwicklung und Anwendung im alltäglichen Umfeld. Die Bewegungsforschung hier ist Mittel zum Zweck - eine Passage soll so flüssig und effizient wie möglich gestaltet werden. Die Aussagekraft der *Parkour*-Bewegungen entspringt keinen formal-ästhetischen Zielsetzungen. Es ist der klar lesbare Ausdruck oder die *Präsenz* des auf ein Ziel hin fokussierten Geistes und Körpers, der die Eleganz der *Parkour*-Bewegung ausmacht und die Blicke auf sich zieht.

*It's not about going through your environment to look good. it's about going through your environment quickly and efficiently and you can't help of looking good doing that if you are really experienced.*<sup>5</sup>

*Parkour* fand 1999 sein erstes begeistertes Publikum nach der Ausstrahlung eines TV-Reports von Francis Marroto, Pierre Slead und Pierre Salviac auf *Stade 2* im französischen Fernsehen.<sup>6</sup> Dem aufflammenden medialen Interesse, das vor allem dem Thrill der lebensgefährlichen Sprünge galt, standen die Urheber der Bewegung mit gemischten Gefühlen gegenüber. Ihre unterschiedlichen Einstellungen im Umgang mit der Kommerzialisierung der Bewegung und den Medien, führten zu ihrer Trennung und zur Aufspaltung der gemeinsam entwickelten Bewegungsform in unterschiedliche Disziplinen.

David Belle lebt und verfeinert seither seine effiziente Form der Fluchtbewegung unter dem Namen *le parkour*, Sébastien Foucans Name fällt in Zusammenhang mit der spielerischen, akrobatischen Variante des *Free Running* und die neu gegründete Formation der *Yamakasi* - Yann Hnautra, Châu Belle-Dinh, Laurent Piemontesi und Williams Belle - betreibt weiterhin *L'art du déplacement*, eine Bewegungskunst, die keine Form der effektiven, ästhetischen Fortbewegung ausschließt.

Auch bei der Überwindung der Pariser *Banlieues* sollte es für David Belle, Sébastien Foucan und die *Yamakasi* nicht bleiben. Auftritte in Shows, Fernsehspots und Filmen und vor allem die im Internet veröffentlichten Videoclips sorgten rasch für eine weltweite Verbreitung der Disziplinen.

### 1.1.3. Parkour Worldwide

*Wenn ich jetzt z.B. ein Video sehe von einem „Kollegen“, und den dann irgendwann einmal im echten Leben treffe, dann weiß ich ganz genau, dass wir etwas gemeinsam haben, obwohl ich noch nie ein Wort mit ihm gewechselt habe, nicht mal übers Internet. Und wir verstehen uns sofort super.*

Leech im Interview<sup>1</sup>

Kennzeichnend für Parkour sind *Communities*, also Gruppen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die zum Großteil aus männlichen Mitgliedern bestehen. Die Gruppen bezeichnen sich vor allem im

<sup>5</sup> Der amerikanische Traceur Chris in: Point B, Filmdokumentation zu Parkour und Freerunning [USA 2007, Regie: Michael Aloisi], siehe <http://www.pointbmovie.com/Watch.html>, Zugriff am 08.06.2009, [Übers. d. Verf.].

<sup>6</sup> vergl. Guillaume Desbois, David Belle et Le Parcours, ADH Nr. 573, Oktober 1999, david\_belle\_le\_parcours2.jpg, <http://sportmedia-concept.com/parkour>, Zugriff am 17.03.2008.

<sup>1</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.



1.1.3.1.  
Traceuse Caitlin bei einem Traceuse-Treffen in Sidney, Australien



englischsprachigen Raum auch als *Clans* oder *Tribes* und agieren in lokal begrenzten Gebieten. Zentraler Bestandteil ihrer Aktivität ist die *Aneignung von (Sozial-)Räumen*. Dazu gehört das Finden neuer *Spots*, d.h. von Arealen, die je nach Tauglichkeit und Größe für wenige Stunden oder auch jahrelang und immer wieder zu Trainingszwecken genutzt werden. Anhand der Gestalt und Positionierung der dort vorgefundenen Objekte werden Bewegungen zu deren effizienter und flüssiger Überwindung zu entwickelt und so lange verfeinert, bis sie dem ästhetischen Anspruch der Gruppe oder des Einzelnen gerecht werden. Diese Tätigkeit ist jedoch erst die Vorbereitung für den richtigen Parkour, bei dem es um die spontane, instinktive Anwendung des Erlernten geht.

Der Kleidungsstil ist geprägt durch ein lockeres, urban-sportliches Outfit, also Trainingshosen und Shirt. Dazu kommen Sportschuhe, deren Sohle den Kontakt des Fußes zum Untergrund unterstützt und die möglichst rutschfest sein soll. Häufig wird ohne Oberkörper-Bekleidung trainiert, eine Erscheinung, die möglicherweise auf den Einfluss der *Méthode Naturelle* zurückzuführen ist.

*Parkour* stellt auch in Hinsicht auf seine rasche Verbreitung über die Medien und vor allem das Internet ein erforschenswertes Phänomen dar. *Parkour* Communities sind extrem gut vernetzt und agieren sowohl lokal als auch über die Landes- und Kontinentgrenzen hinweg. Das zeigen die vielen Websites, Blogs und Foren zum Thema. Diese geben Informationen zu Definition, „Philosophie“ und Herkunft, helfen mit Hinweisen auf *Hotspots* in der Umgebung, Tutorials und Tipps zu Überwindungs-Techniken weiter und bieten *Links* zu Partnerorganisationen in anderen Ländern. Mehrmals pro Jahr werden internationale Treffen rund um den Globus organisiert. Diese Zusammentreffen erweisen sich als gute Möglichkeit für Einsteiger, von Anfang an mit einer professionellen Einstellung zu trainieren. Die Fortgeschrittenen und Profis nehmen sie als willkommenen Anlass um die besten *Spots* der jeweiligen Stadt kennenzulernen, Erfahrungen auszutauschen und untereinander in Kontakt zu kommen und zu bleiben.

Es gehört mittlerweile zum festen Bestandteil der Szene, die eigenen Sprünge und *traces* zu filmen und, je nach Möglichkeiten und Fähigkeiten, in ansprechende Videos zu bringen. Hiervon kursieren eine ganze Reihe teils professioneller, teils eher amteurhafter Exemplare im Internet, die alle das Ziel verfolgen, eine rasche Schnittfolge zu passend rhythmisierender Musik mit ansprechenden Einstellungen und ästhetisch ausgeführten Moves über Hindernisse zu kombinieren.

*Die meisten Unfälle passieren heute, weil die Jungs gefilmt werden. Sie springen nur, weil eine Kamera da ist. Ich springe, weil es mein Leben ist, es ist lebenswichtig, sie machen es für die Show. Sie wissen sehr genau, dass sie auf Youtube kommen und bewundert werden.<sup>2</sup>*

Sich fotografieren und filmen zu lassen, hat die Einstellung zum *Parkour* verändert. Man macht einen Sprung, um sich zu zeigen und nicht für sich selbst. Die ursprüngliche Absicht der Pioniere, *Parkour* als Lebensstrategie bekannt zu machen und sein Potential für das soziale Miteinander hervorzuheben wird in den meisten bildhaften Darstellungen nicht sichtbar. Auch die Sensibilisierung der Eigenwahrnehmung, die eine veränderte Wahrnehmung der Lebenswelt - der Umwelt und der anderen Menschen - nach sich zieht,

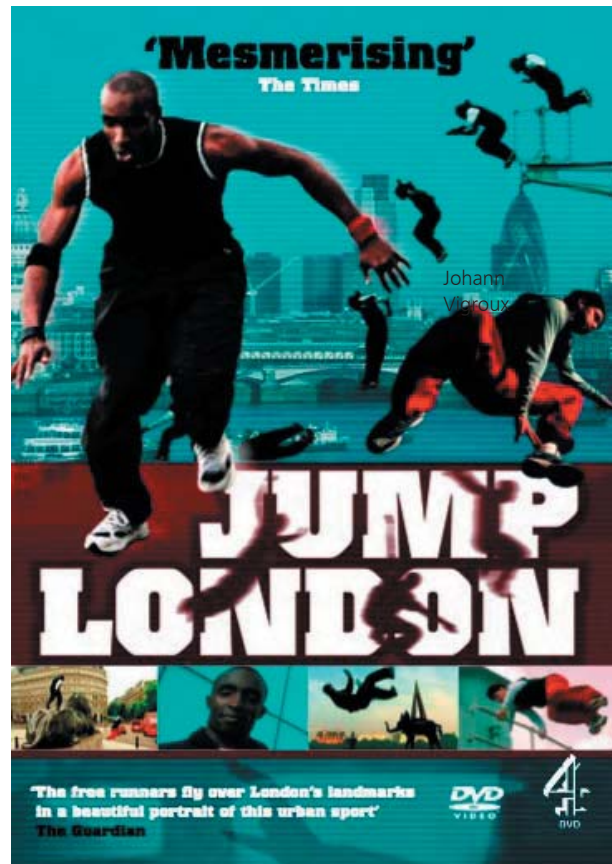
<sup>2</sup> vergl. David Belle, *Parkour*, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009, 95f.

1.1.3.1.1.  
Sebastien Foucan

[www.foucan.com](http://www.foucan.com)  
[www.le-parkour.com](http://www.le-parkour.com)



1.1.3.1.2.  
GB 2009, Anleitung zum Gebrauch der  
Stadtlandschaft



1.1.3.1.3.  
GB 2003, Regie: Mike Christie

bleibt verborgen. Dieser leisere Aspekt des *Parkour*, der die Zeit, Bescheidenheit und Ausdauer erfordert, so lange in sicherer Umgebung zu trainieren, bis das Bewusstsein in Geist und Körper gefestigt ist, einen Sprung auch in höheren Raumbenen ohne Adrenalinrausch bewältigen zu können, bietet keine rasch vermarktbareren Informationen und bleibt meist unentdeckt.

Eine Ausnahme dieser Entwicklung stellen - unter anderen - Bilder des Fotografen *Andy Day* und Arbeiten der englischen Filmemacherin *Julie Angel* und ihres dänischen Kollegen *Kaspar Astrup Schröder* dar. Letzterer kündigte an im Sommer 2009 einen architekturbezogenen *Parkour*-Film namens *My Playground* herauszubringen, dessen vielversprechender *Teaser* bereits im Internet zu sehen ist. Die Künstler verfolgen die Entwicklung von *Parkour* seit einigen Jahren mit der Kamera. Sie sind fest in die örtliche Community integriert und beziehen teils in sensiblen, teils in aussagekräftigen Bildern zu unterschiedlichen Aspekten der Bewegung Stellung.<sup>4</sup>

Heute werden *Parkour*, *Free Running*, *L'art du déplacement* und weitere individuelle Ausformungen - siehe Google und Youtube - auf der ganzen Welt ausgeübt. Im Zuge der globalen Verbreitung werden auch Tendenzen zu einer Wiedervereinigung der Disziplinen spürbar.<sup>5</sup>

### 1.1.3.1. Verbreitung. Institutionalisierung. Kommerzialisierung.

Der *Parkour* ist nicht im Internet, er spielt sich draussen ab.  
Noch einmal, man muss in der Wirklichkeit bleiben, nicht im Bluff.

David Belle in *Parkour*<sup>1</sup>

Um den „reinen *Parkour*“ zu bewahren und weiter zu entwickeln, gründete David Belle 2005 eine weltweite *Parkour*-Vereinigung, genannt *Parkour Worldwide Association PAWA*. Ein Jahr später trat er selbst wieder aus der *PAWA* aus, um seinen Weg des *Parkour* alleine fortzusetzen. Er lebt immer noch in Paris, Lisses, wo er eine kleine Gruppe von *Traceuren* trainiert, gibt sein Wissen nun auch an die Pariser Feuerwehr und in weltweit organisierten Workshops an Interessierte weiter und widmet sich seinem erlernten Beruf als Schauspieler. Wenn er in Filmen wie *Banlieue 13 - Ultimatum* [FR 2009, Regie: Patrick Alessandrin, Produktion: Luc Besson] über Häuserschluchten springt und über fahrende Autos läuft, macht er keineswegs *Parkour*. Er setzt lediglich seine im *Parkour* erworbenen Fähigkeiten für die Gestaltung seiner Rolle ein. Ihm und allen, die seine Einstellung teilen, geht es laut eigener Aussage nicht darum, *Parkour* in den Medien darzustellen oder sich selbst als *Traceur* zu inszenieren. Belle lehnt die Vermarktung der Bewegung auch weiterhin ab und spricht jeder „ineffizienten“ Bewegung die Berechtigung ab, als *Parkour* bezeichnet zu werden.

<sup>4</sup> Beispiele ihrer Arbeiten finden sich auf den Homepages <http://www.kiell.com>, <http://www.julieangel.com> und <http://www.kasparworks.com>. Zugriff am 06.06.2009

<sup>5</sup> siehe z.B. <http://www.parcour-generations.com/articles.php.html>, Dan Edwardes, A Note on Terminology, Zugriff am 06.06.09.

<sup>1</sup> vergl. David Belle, *Parkour*, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009, 60f. [Übers. d. Verf.]



1.1.3.1.4.

Yamakasi, FR 2001, Regie: Ariel Zeitoun. v.l.n.r. Charles Perrière, Malik Diouf, Châu Belle Dinh, Laurent Piemontesi, Guylain N'Guba-Boyeke, Williams Belle, Yann Hnautra.

<http://www.majesticforce.com>

<http://www.add-academy.com>

*Wenn man verfolgt wird und um sein Leben läuft, bleibt keine Zeit für akrobatische Spielereien,*

sagt auch der bekannte britische *Traceur* Daniel Ilabaca in einem Interview auf der 2006 erschienenen DVD *Parkour Journeys* [GB]. Trainiert werden die Salti, Handstände und Schrauben trotzdem - denn es kann passieren, dass man sich auf der Flucht in einer Kopfüber-Situation wiederfindet, in der es notwendig ist, seinen Körper reflexartig um 180° zu drehen, um elegant wieder auf den Füßen landen zu können.

Sébastien Foucans schauspielerischer Höhepunkt war die Rolle des Gegenspielers von *James Bond* Daniel Craig in *Casino Royale* [GB 2006, Regie: Martin Campbell]. Er wurde zuvor schon in Großbritannien zum Star, nachdem er in *Jump London* gemeinsam mit Jérôme Ben-Aôues und Johann Vigroux mit katzenhafter Leichtigkeit gebaute Strukturen mit hohem Symbolwert erklimmte: das *Somerset House*, die *Royal Albert Hall*, das *National Theatre*, die Dächer von *Soho*, die *Tate Modern*, *Shakespeare's Globe Theatre*, die *Old County Hall*, die *Saatchi Gallery* und die *HMS Belfast*. Darauf folgte im Jahr 2005 *Jump Britain* [GB, Regie: Mike Christie], bei dem das selbe Konzept zum Einsatz kam. Diesmal wurden Gebäude, Konstruktionen und Naturschauplätze wie *Edinburgh Castle*, die *Forth Rail Bridge* in Schottland, *Giant's Causeway* und *Derry's walls* in Nordirland, das *Millennium Stadium* in Cardiff, die *Tyne Bridge* in Newcastle und das *International Convention Centre* in Birmingham ausgewählt. An der Seite von Sébastien Foucan und Jérôme Ben-Aôues tauchten nun Mitglieder von *Urban Freeflow*, der ersten großen Free Running Community Englands auf. Der zweite Teil der Dokumentation zeigt diese auf einer Pilgerreise nach *Lisses*, dem Ursprungsort der Bewegung in Frankreich.

Ziel von *Jump London* war nicht, die Zuseher dazu zu animieren, selbst am nächstgelegenen Gebäude hochzuklettern. Die Dokumentation vereinte unterschiedliche Interessen: Den Produzenten ging es einerseits darum, das Publikum mit spektakulären Bildern der physischen Überwindung gebauten Kulturguts zu begeistern; andererseits wollte man die Architektur der englischen Metropole aus einer völlig neuen Perspektive zeigen und in ein Verhältnis zum menschlichen Körper in ästhetischer Fortbewegung setzen.

Die Darsteller wollten hingegen ihre *Kunst der Fortbewegung* im Bewusstsein der globalen Gesellschaft verankern, die Ursprünge der Disziplin und die dahinter stehende Lebenseinstellung sichtbar machen. Außerdem ermöglichten ihnen die Dreharbeiten den freien Zugang zu einer gebauten Topographie, der sonst nur illegal möglich gewesen wäre.

Nach der Ausstrahlung der beiden Filme zeigte sich auch das *Royal Institute of British Architecture* interessiert und lud das englische *Urban Freeflow*-Team ein, eine *Free Running Performance* zur Eröffnung der *Architecture Week 2005* im *Trafalgar Square* zu gestalten.<sup>2</sup>

Die Ausstrahlung der Filmdokumentationen *Jump London* und *Jump Britain* im britischen Fernsehen sorgte für eine große Popularität von *Free Running* und *Parkour* unter britischen Kindern und Jugendlichen. Die *City of Westminster* startete daraufhin ein Sport-Projekt mit den Instruktoressen *Dan Edwardes* und *Francois "Forrest" Mahop* von dem englischen Ausbildungszentrum *Parkour Generations*, das mit der Unterstützung von *Stéphane Vigroux* in London gegründet wurde. *Parkour Generations* ist die

<sup>2</sup> vergl. <http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/26/a-natural-perspective> und <http://mail.architecturez.net/+/In-Enaction/archive/msg01095.shtml>, Zugriff am 09.06.2009

<sup>3</sup> siehe <http://www.parkourgenerations.com/qualifications.php?id=1>, Zugriff am 09.06.2009.



1.1.3.1.5. Art du Déplacement Gathering in Évry, Mai 2008

erste Institution außerhalb Frankreichs, die neben laufenden *lokalen und internationalen Treffen und Workshops* eine Ausbildung zum ‚A.D.E.P.T.’-Trainer anbietet.<sup>3</sup> Die beiden *Traceure* wurden engagiert, Workshops in *Communities* und Schulen zu halten. Hier lernten junge Menschen aus unterprivilegierten innerstädtischen Bereichen physisch aktiv zu werden, ihre Umgebung als Inspiration und Unterstützung für ihre Bewegungskreativität zu betrachten, sich zu beteiligen, und dadurch Selbstbewusstsein und soziale Kompetenz zu entwickeln. Während dieser Zeit sank die Kriminalitätsrate in der lokalen Community um mehr als fünfzig Prozent.<sup>4</sup>

Die Befürchtung, dass die Jugendlichen ihre neu erworbenen Fähigkeiten auch in einer kriminellen Laufbahn einsetzen könnten, haben die Verantwortlichen nicht. Laut *Eamon Brennan*, dem Leiter des *Youth Offending Team* in *Westminster*, ist Sport ein sehr erfolgreicher Weg an junge Leute heranzukommen. Wenn sie sich auf vollkommen positive Weise beteiligen können, so wie sie es im *Parkour-Training* erleben, sind sie viel weniger gefährdet sich an Verbrechen zu beteiligen.

Die Filmdokumentation *Jump Westminster* [GB, Mai 2007, Regie: Julie Angel]<sup>5</sup> zeigt diesen Einsatz von Parkour über ein ganzes Jahr. Sie wurde im selben Jahr gemeinsam mit der Arbeit der beiden Parkour-Instruktoren für den *Children and Young People’s Services Award* nominiert. Der Stadtteil *Westminster* sorgte auch für die Institutionalisierung der *Parkour Generations Academy* im *Moberly Sports Centre* im Nordwesten von London. Hier finden wöchentlich mehrere Kurse und Ausbildungen statt, die von denselben Instruktor geleitet werden. Jeder Kurs wird von über sechzig Studenten regelmäßig besucht. In dieser Hinsicht kann *Parkour* - zumindest in London - nicht mehr als gegenkulturelle Strömung und Untergrundaktivität bezeichnet werden.

Im Pariser *Banlieue Évry* ist die Gruppe der *Yamakasi* darum bemüht, eine neue Generation von *Traceuren* auf den richtigen Weg zu führen. In der Dokumentation *Génération Yamakasi* begleitet sie Regisseur *Mark Daniels* auf der Spurensuche ihrer Erinnerung an die Entwicklung ihrer Kunst und bei der Leitung eines Workshops in einem Jugend-Gefängnis. Im Rahmen des Films erläutert *Williams Belle*, weshalb es ihm ein besonderes Anliegen ist, *L’art du déplacement* weiterzugeben:

Ich versuche den Nutzen der Kunst zu vermitteln. Wir trainieren viel körperlich, arbeiten auch an menschlichen Werten. Ich versuche das alles zu teilen.

Die *Yamakasi*, heute auch unter dem Namen *Majestic Force* bekannt, bieten eine zertifizierte Ausbildung zum *L’art du déplacement-Instruktor* an. Am 16. Mai 2008 unterzeichnete der Bürgermeister von *Évry* einen Vertrag, in dem er zusagte, einen Fond für die Finanzierung der *académie d’art du déplacement - ADD* zur Verfügung zu stellen und die Entwicklung der Kunst offiziell zu fördern.<sup>6</sup> Die *ADD Academy* steht in engem Kontakt mit *Parkour Generations*.

<sup>4</sup> Beim Osterworkshop 2006 um 69%, im Sommer um 53%. vgl. *Jump Westminster*, Dokumentation von der City of Westminster, gedreht von Julie Angels, 2007, <http://www.jumpwestminster.com>, Zugriff am 23.11.2008.

<sup>5</sup> siehe <http://www.jumpwestminster.com> bzw. [www.julieangels.com](http://www.julieangels.com), Zugriff am 23.11.2008.

<sup>6</sup> siehe <http://www.majesticforce.com/> und <http://www.add-academy.com/>, Zugriff am 09.06.2009.

This community supports PARKOUR, not COMPETITION - Run Without Rivals

The members of this community stand firmly against the idea of organized parkour competition.

Our reasons:

1.

We don't believe in elites.

We don't believe in any form of selection among practitioners.

We don't believe in the necessity of any form of hierarchy of performance among practitioners.

We believe to be „the best“ doesn't mean anything in parkour, because winning or losing don't mean anything in parkour philosophy.

We do not accept such a drive as part of the parkour philosophy.

Instead, we believe the drive to train should always and only come from within.

We strive to be stronger for ourselves and others, not against people, but with and for others.

Therefore, we reject and disregard any form of rivalry between practitioners.

Instead, we value mutual respect and solidarity in making progress as individuals and as a community.

2.

We believe it stands against the philosophy of parkour to compete to win or earn anything that is not part of parkour values, such as medals, prizes, trophies, money, fame, recognition, or glory.

Same goes about showing off for a crowd.

Instead, we look for priceless and beneficial outcomes to our actions.

We also look for benefits we all can share.

We are givers, not takers.

3.

Competition encourages the unready to sacrifice their health for early victories, or to reach a ranking that has no true meaning.

It forces elite competitors to constantly and repeatedly endanger their most precious good, health, because of obsession and obligation of victory,

and whatever is at stake as a direct consequence of it, including money, rank or status, pride, and also professional or sponsoring contracts and profitable commercial deals.

It leads competitive practitioners to unbalance their training and focus only on the specific skills needed to win, leading to chronic injuries.

Despite official denials, doping is most of the time involved in every level of competition, that money is involved or not.

We believe the physical consequences of competing at high level goes against the philosophy of parkour which emphasizes on moderation and the necessity of enduring.

Instead, parkour is a humble, patient and lifelong discipline, and the human body requires incremental conditioning to ensure its resistance and longevity.

Moderation is a truly important value of parkour and an indispensable quality in order to preserve oneself and for the body to endure.

Therefore, we reject whatever goes against moderation and that impairs the body.

4.

Parkour doesn't belong to corporations, sponsors, medias, and people sitting at home to watch.

We believe we must not accept activities and plans that are abusively called parkour, that misuse its name and hijack its image to draw public and medias attention to something that is NOT parkour, despite the resistance of the majority of the community against such intentions.

Instead, we affirm parkour is a non-competitive discipline that belong to all practitioners, to the local communities, to the teams and friends, and to the human race as a whole.

We believe we must stand together against ambitions that do not reflect the original philosophy of parkour and that are disrespectful to the parkour philosophy and the parkour community.

Competition is not inevitable - it is just another obstacle! Support original parkour, keep our discipline free!





### 1.1.3.2. Parkour in Österreich

*Wir haben uns alle echt gern und total lieb. Wie eine Familie. Wir brauchen nicht einmal irgendwas zu reden oder zu sagen, es funktioniert sofort. Und alle kommen aus verschiedenen Richtung. Ich komm von der Musik. Andi ist Lichtjockey in der Nachtschicht. Auch ein bissl mehr so auf Graphik und medial unterwegs. Einige sind ganz normale Bauarbeiter oder der andere ist Schüler, Student, Wirtschaftsstudent, Informatikstudent, was auch immer. Es passt einfach und wir verstehen uns sehr gut. Der eine ist Vater.<sup>1</sup>*

Leech im Interview<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Interview mit Tunc Uysaler, aka Leech, Dschungel Wien, 29.02.2008.

Auch in Österreich wird seit 2001 *Parkour* praktiziert und auf unterschiedliche Weise gefördert und publik gemacht. Der bekannteste *Traceur* Österreichs und *Parkour*-Pionier im deutschsprachigen Raum ist Andreas Kalteis. Er kommt aus Vorarlberg, ist heute in Wien zuhause und als choreografischer Berater für Film und Fernsehen, als Darsteller, Coach und *Traceur* auf der ganzen Welt unterwegs.

International tätig und anerkannt sind auch Tunc Uysaler aka Leech aus Wien und Moses Kallweit, der in Salzburg die APA - *Austrian Parkour Association* leitet. Eine detaillierte Beschreibung dieser kleinen *Szene* gibt Stefan Gruber in seiner Diplomarbeit zu *Parkour* im Bereich der Sportsoziologie.<sup>2</sup>

Tom Stoklasa, der zu den ersten Wiener *Traceuren* zählt, betreibt die Online-Plattform *parkour-vienna*<sup>3</sup>, zur der sich mehr als 150 *Traceure* zugehörig fühlen und Alexander Sascha Hauser ist Obmann des Vereins CAM - *Creative Acrobatic Movement*<sup>4</sup>, dem 90 Akrobaten, *Traceure* und Freerunner angehören. Im Moment üben sich in Österreich geschätzte 300 - 400 Personen in *Parkour* und *Freerunning*, Anzahl steigend.

<sup>2</sup> Stefan Gruber, *Le Parkour - Struktur, Philosophie und Erscheinungsformen einer neuen Bewegung in Österreich*, Diplomarbeit am Zentrum für Sportwissenschaft und Universitätssport der Universität Wien, März 2007.

Trotz der geringen Anzahl an Praktizierenden, scheint das Engagement und die Begeisterung für *Parkour* und *Freerunning* in Österreich groß zu sein. Das zeigen folgende Veranstaltungen und Projekte:

<sup>3</sup> siehe [www.parkour-vienna.at](http://www.parkour-vienna.at), Zugriff am 13.09.2009.

Im Sommer 2007 startete die ÖBB eine Werbekampagne für einen Jugendtarif, die sich *Parkour* zum Image wählte.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> siehe <http://www.camvienna.com/>, Zugriff am 05.10.2009.

Im selben Jahr wurde die erste *Art of Motion Competition* in Wien abgehalten. Bei dieser von *Red Bull* finanzierten Veranstaltung waren 13 Nationen und 2000 Zuschauer vertreten. Österreich rückte damit für kurze Zeit in den Hauptfokus der *Parkour*-Community, denn dieses Ereignis widersprach dem Grundsatz, *Parkour* wettbewerbfrei zu halten und sorgte für die Spaltung der *Traceure* in die Gruppe der Wettbewerbs-Befürworter und in deren Gegner. Für die einen entspricht Wettbewerb dem natürlichen Lauf der Dinge. Sie empfinden ihn als Grundzug der Gesellschaft, in der sie aufgewachsen sind und argumentieren, dass der Wettkampf im *Parkour* auch inoffiziell über all die Videos auf *Youtube* ausgetragen wird. Genau darin liegt für die Gegner des Wettbewerbs die Gefahr: Handlungen werden nicht mehr ausgeführt, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, sondern um ein Publikum zu beeindrucken. Das Risiko sich zu verletzen oder zu sterben steigt und jeder Unfall schadet dem Image der Disziplin. Die Freiheit von Wettbewerb ist einer der gegenkulturellen Aspekte des *Parkour*, der die Disziplin zu einem Wegweiser für eine

<sup>5</sup> Gruber, *Le Parkour*, a.a.O., 71.



friedlichere Art des menschlichen Zusammenlebens machen könnte. Trotz Protestaktionen, die vor allem im Internet stattfanden, wurde die zweite *Art of Motion Competition* am 22. Mai 2009 in der Wiener *Arena* veranstaltet.<sup>6</sup>

Am 30. August 2008 fand der erste *Parkour*-Workshop im Wiener *Arsenal* als Teil einer von Playstation gesponserten Tour durch Deutschland und Österreich statt. An die hundert *Traceuses* und *Traceure* trainierten einen ganzen Tag lang mit neun *Coaches* aus Großbritannien, Frankreich, Deutschland und Österreich.<sup>7</sup>

Der Sozialarbeiter Martin Dworak, tätig bei der mobilen Jugendarbeit von *Back on Stage*<sup>8</sup>, veranstaltet gemeinsam mit geübten Wiener *Traceuren* frei zugängliche Workshops in Parks, eigene Mädchen-Workshops in der Halle und Vorträge zum Thema Parkour im sozialen Bereich.

Auch in Hinsicht auf die Planung von *Parkour* bzw. *Freerunning*-spezifischem Trainingsgelände zeigten sich österreichische Stadtverwaltungen interessiert. Das Büro der Wiener Architektin *Gabu Heindl* entwickelte im Frühling 2009 eine *Parkour* und *Freerunning*-gerechte Gestaltung für den Vorplatz des *Festspielhauses* in *St. Pölten*, die im Herbst 2009 eröffnet werden sollte<sup>9</sup>. Wie der oberste Gebäudeverwalter des Landes Niederösterreich, Gerhard Tretzmüller am 15. August 2009 im *Kurier*<sup>10</sup> bekannt gab, wird das Projekt aus finanziellen und aus Haftungsgründen vorerst nicht umgesetzt.

<sup>6</sup> siehe <http://www.artofmotiontour.com>, Zugriff am 08.06.2009.

<sup>7</sup> siehe <http://www.playstationtheway.com>, Zugriff am 08.06.2009.

<sup>8</sup> siehe <http://www.mobilejugendarbeit.at/?b=16&show=projekte&id=153> Zugriff am 13.09.2009.

<sup>9</sup> siehe PARKOUR – research project, *Park\_our\_Park* – Platzgestaltung und Skulptur im öffentlichen Raum, Kunst im öffentlichen Raum, Niederösterreich, siehe <http://www.gabu-wang.at/parkour.html>, Zugriff am 05.10.2009.

<sup>10</sup> vergl. Katharina Salzer, Freerunner, Anlaufen, abheben, durchdrehen. In: *Kurier*, 15.08.2009, Chronik, 19.



*Ein noch unsichtbarer Traceur erklimmt eine Brüstung in London.*

We've built these structures all through our civilization walking around them and below them.  
Now we are working with them. So we have created our world and now we are able to fully use it.

Mark Toorock, Point B



## 1.2. Aspekte der Wechselbeziehung mit dem architektonischen Raum

*Die Umgebung zeigt dir jeden Tag die Fortschritte, die du machst. Parkour macht lebendig. Es gibt so unendlich viele Dinge, die man ausprobieren kann, so viele Orte, die auf einmal interessant werden.<sup>1</sup>*

Architektur gibt dem Raum Gestalt. Diese Gestalt setzt dem menschlichen Körper einen Rahmen, innerhalb dessen Bewegungsmöglichkeiten definiert und ausgeführt werden. Zusätzlich beeinflusst die „Architektur“ des Körpers - Skelett, Muskeln, Sehnen und Nerven unsere Beweglichkeit von innen her.

Dazu kommt unsere ganz persönliche Konstruktion von Wirklichkeit. Sie spiegelt sich in unserer Wahrnehmung und Verinnerlichung der Außenwelt und in der physischen und mentalen Haltung, mit der wir der Welt begegnen. Sie wird von den Erfahrungen, die wir tagtäglich machen beeinflusst und nimmt ihrerseits Einfluss auf unser Handeln. Diese Konstruktion setzt uns unsichtbare Grenzen, die oft nur für uns selbst bestehen und viel schwerer zu erkennen und zu überwinden sind als körperliche und bauliche Einschränkungen. Hier handelt es sich einerseits um soziale Konstruktionen von Raum, andererseits um Projektionen innerer und äußerer Welten mit all ihren Wertvorstellungen und Handlungsregulationen, ihren artikulierten Regeln und unausgesprochenen Codes.

[A]rchitecture is not itself space, but only a way of looking at space,<sup>2</sup>

zitiert Iain Borden Henri Lefebvre in *Skateboarding, Space and the City*, und betrachtet Architektur als eine Reihe von Flows, Erfahrungen und Reproduktionen. Architektur nur innerhalb ihrer eigenen Disziplin-Grenzen zu lesen, reduziert sie auf konventionelle Deutungen und auf die Repräsentation der hegemonialen Kultur. Soziale Veränderungen und urbane Zustände werden dabei nicht berücksichtigt. Auf diese Weise bleibt Architektur die privilegierte Sphäre von Professionisten und Intellektuellen und jenseits jedes revolutionären Bedürfnisses ihre Substanz neu zu definieren und sie so in den Alltag zu integrieren.

Natürlich hat Architektur eine Bedeutung. Doch diese ist weder festgeschrieben noch an ein Gebäude gebunden.<sup>3</sup>

[A]rchitecture, like all other cultural objects, is not made just once, but is made and remade over and over again each time it is represented through another medium, each time its surroundings change, each time different people experience it.<sup>4</sup>

Auch Traceure sprechen von einer eigenen Sicht der Dinge, die sich in ihrer Auseinandersetzung mit den gebauten Fragmenten der Stadt entwickelt und nennen sie ihr *Parkour Auge*.

[W]hen it comes down to it a wall is just a wall and a roof is no more than a roof. It is the man moving through these places that makes them extraordinary – and then only for that brief moment in time.<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Dino Durdevic im Interview mit Insider, Nr. 87, Juli/August 2008, 84f.

<sup>2</sup> Henry Lefebvre, *The Production of Space*, 1991, 15. In: Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City*. *Architecture and the Body*, 2001, 6.

<sup>3</sup> vergl. Borden, 2001, 6ff.

<sup>4</sup> Adrian Forty, ‚Foreword‘, in Borden, Kerr, Pivaro and Rendell Hg., *Strangely Familiar*, 5. In: Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City*. *Architecture and the Body*, 2001, 6.

<sup>5</sup> Dan Edwardes, *Footmarks in France*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=4](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=4), Zugriff am 29.09.2009.





Ihnen ist bewusst, dass der Mensch den Orten Bedeutung gibt, sie überhaupt erst zu besonderen Plätzen werden lässt, indem er sie aus dem Fluss der Wahrnehmungen isoliert und ihnen einen speziellen Wert beimisst. Die *parkour vision* (engl.) ist nicht auf den visuellen Sinn beschränkt und erweitert sich mit der Zunahme der physischen Möglichkeiten.

*Deine Sichtweise verändert sich ständig! Am meisten freue ich mich, wenn ich an einen Spot komme, an dem ich schon tausendmal war und trotzdem wieder etwas Neues entdecke, was ich vorher noch nicht „gesehen“ habe, weil meine Fähigkeiten noch nicht so weit waren.*<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Dino Durdevic im Interview mit Insider, 84f.

Traceure greifen in der Ausübung ihrer Disziplin auf konkret vorhandenes Material zurück, das ist einerseits die gebaute Umgebung und andererseits der Körper. Was ihre Kunst ausmacht, spielt sich im *Dazwischen* ab, in der *Fortbewegung* oder dem *Ortswechsel* (*déplacement*), in der *Adaption* an die bestehende Umwelt und in der *Interaktion* mit dieser. Die dabei entwickelten Techniken dienen nicht nur zur Überwindung der vorgefundenen Hindernisse. Sie erweitern auch den Handlungsspielraum der Akteure im städtischen Raum und stellen *Taktiken des Gebrauchs* oder der *Zweckentfremdung* dar, die als kulturpolitische und gesellschaftskritische Aussage verstanden werden können.

*Parkour is a methodology that involves the mapping of the psychological landscape. It is, in its own way, an evolution of Guy DeBord's [sic] thoughts and his Situationism.*<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Andy Tran, Gender Binarism and the Wilful Abjection of the Traceur, publiziert in: Cine Parkour II, The International Experimental Cinema Exposition 2008, exposition and supplement, TIE Paonia, Colorado, <http://www.experimentalcinema.org/cp/index.html>, Zugriff am 14.3.2009.

Und tatsächlich weist die Beschreibung des situationistischen *détournement* prinzipielle Ähnlichkeiten mit den Signifikanz-verändernden Handlungen von Traceuren auf. Das zweck- jedoch nicht bedeutungslose Laufen durch die Stadt und das spielerische Begreifen ihrer Substanz, erinnert an Qualitäten des *dérive*.

Guy Debord formulierte bereits 1967 in *Die Gesellschaft des Spektakels* 221 Thesen gegen die *Selbstherrschaft der zu einem Status unverantwortlicher Souveränität gelangten Warenwirtschaft* und die *Gesamtheit der neuen Regierungstechniken, die mit dieser Herrschaft einhergehen*.<sup>8</sup> Das Spektakel beschreibt er als *eine tatsächlich gewordene, ins Materielle übertragene Weltanschauung*.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Guy Debord über die Gesellschaft des Spektakels, in: *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1996, Buchrückentext.

<sup>9</sup> Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1996, These 5, 14.

Das ganze Leben der Gesellschaften erscheint als eine ungeheure Sammlung von Spektakeln. Alles, was unmittelbar erlebt wurde, ist in eine Vorstellung entwichen.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> a.a.O., These 1, 13.

Debords Thesen scheinen sich heute in vielgestaltiger Weise zu bestätigen. Die sogenannte *Ökonomie der Aufmerksamkeit* sorgt dafür, dass nur noch die spektakulärsten Bilder Beachtung finden. Das Spiel des Schneller, Höher, Weiter, hat alle Ebenen der kulturellen Produktion für sich gewonnen. Wahrgenommen wird, wer am lautesten schreit, das grellste Kostüm trägt und sich selbst auf die dramatischste Weise in Szene setzt. In diesem Zusammenhang spricht man häufig von einer guten oder schlechten *Performance*. Doch *performative Qualitäten* betreffen Mensch und Raum auf eine viel interaktivere Weise. *Performative Räume* fordern die emotionale, physische und mentale Beteiligung ihrer Betrachter bzw. Benutzer heraus, indem sie Stimmungen erzeugen, Atmosphären gestalten und Handlungsfelder eröffnen.



## 1.2.1. Körper - Abstraktionen

„Abstrahere“ heißt im Lateinischen absehen, wegsehen, wegnehmen, wegziehen, trennen, absondern, herauslösen, fortschleppen, rauben usw. Zunächst war die Abstraktion den Namen vorbehalten, als erste Markierung eines Unterschieds, später wurde sie auf die Erkenntnis insgesamt ausgedehnt. Was sich durchzieht ist die Doublette. Abstraktion bedeutet, dass immer zwei im Spiel sind, Zweifel, aber auch Verzweiflung über den wachsenden Abstand zwischen dem Denken und seinem Gegenüber, dem Körper.<sup>1</sup>

Dietmar Kamper beschäftigt sich in seinem Text *Körper-Abstraktionen* mit Vilém Flussers *Negativer Anthropologie*.<sup>2</sup> Flusser betrachtet dabei die Evolution nicht als Vorwärts- sondern als Zurückschreiten: als Entfernung von der Lebenswelt durch zunehmende Abstraktion, die immer mit dem Hervorbringen von Zeichen und Bedeutungen und der Produktion von Werkzeugen zur Erzeugung bzw. zum Verstehen von diesen verbunden ist.

Die langsame und mühselige kulturelle Entwicklung der Menschheit läßt sich als ein schrittweises Zurückweichen von der Lebenswelt, als schrittweise zunehmende Entfremdung betrachten. Mit dem ersten Schritt zurück aus der Lebenswelt – aus dem Kontext der den Menschen angehenden Dinge – werden wir zu Behndlern, und die daraus folgende Praxis ist die Erzeugung von Instrumenten. Mit dem zweiten Schritt zurück – diesmal aus der Dreidimensionalität der behandelten Dinge – werden wir zu Beobachtern, und die daraus folgende Praxis ist das Bildermachen. Mit dem dritten Schritt zurück – diesmal aus der Zweidimensionalität der Imagination – werden wir zu Beschreibern, und die daraus folgende Praxis ist das Erzeugen von Texten. Mit dem vierten Schritt zurück – diesmal aus der Eindimensionalität der alphabetischen Schrift – werden wir zu Kalkulierern, und die daraus folgende Praxis ist die moderne Technik. Dieser vierte Schritt in Richtung totaler Abstraktion – in Richtung der Nulldimensionalität – ist mit der Renaissance geleistet worden, und gegenwärtig ist er vollzogen. Ein weiterer Schritt in die Abstraktion ist nicht tunlich: Weniger als nichts kann es nicht geben. Daher wenden wir sozusagen um 180 Grad und beginnen, ebenso langsam und mühselig, in Richtung des Konkreten (der Lebenswelt) zurückzuschreiten. Daher die neue Praxis des Komputierens und Projizierens von Punktelementen zu Linien, Flächen, Körpern und uns angehenden Körpern.<sup>3</sup>

Flusser zufolge befinden wir uns heute also in einer Zeit des Aufbruchs oder der De-Eskalation, das heißt wir nähern uns der Lebenswelt auf den Stufen, die wir hinauf- bzw. hinabgestiegen sind, um sie aus der Distanz zu betrachten, nun wieder an. Wir beginnen mit den mannigfaltigen Möglichkeiten des Zusammenfügens von nulldimensionalen Punkten zu experimentieren, die wir zuvor gewonnen haben, indem wir Materie immer wieder aus ihrem Kontext gelöst und isoliert betrachtet haben, bis nichts mehr übrig war. Wir sitzen also vor der Abbildung eines leeren Blatts Papier, das nach programmierter Anweisung von einem Apparat generiert und auf einen Bildschirm projiziert wird und haben die Wahl mittels Tastendruck Punkte zu setzen, Linien und Flächen zu zeichnen, Körper zu animieren und Buchstaben zu Wörtern, Sätzen und Texten zu verbinden.

<sup>1</sup> Dietmar Kamper, *Körper-Abstraktionen*, International Flusser Lecture 1999, 16.

<sup>2</sup> a.a.O., 10f.

<sup>3</sup> Vilém Flusser, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*, Frankfurt 1998, 21f. In: Kamper, 1999, 10.



Es scheint, als ob wir uns immer mehr von der Realität unserer Körper lösen und nur noch geistig in die von uns geschaffenen visuellen und virtuellen Zeichenwelten eindringen wollten. Warum ist nicht alles schon verschwunden?<sup>4</sup>, fragt in diesem Zusammenhang auch Jean Baudrillard und spricht von einer Welt, aus der der Mensch bereits verschwunden ist. Haben wir den Wendepunkt der negativen Anthropologie doch noch nicht erreicht? Steigen wir immer noch schicksalsergeben die Stufen der Abstraktion rückwärts hinauf beziehungsweise hinunter? Verhalten wir uns wie die Bewohner der Stadt Bauci, die Italo Calvino in *Die unsichtbaren Städte* (Die Städte und die Augen 3, 1977, 89) beschreibt?

Nach sieben Tagen Fußmarsch durch ausgedehnte Wälder kann einer, der nach Bauci geht, es nicht sehen und ist schon da. Die dünnen Stelzen, die sich in großen Abständen von der Erde erheben und über den Wolken verlieren, tragen die Stadt. Man gelangt mit Leitern hinauf. [...]

Drei Hypothesen stellt man über die Einwohner von Bauci auf: daß sie die Erde hassen; daß sie einen solchen Respekt vor ihr haben, jede Berührung zu meiden; daß sie sie lieben, wie sie vor ihnen gewesen und nicht müde werden, sie mit abwärts gerichteten Ferngläsern und Teleskopen Blatt um Blatt, Stein um Stein, Ameise um Ameise zu mustern und fasziniert ihre eigene Abwesenheit zu betrachten.

### 1.2.1.1. Das Lesende Auge und die Zeichenhaftigkeit des Raums

Da, wo sich die wirkliche Welt in bloße Bilder verwandelt, werden die bloßen Bilder zu wirklichen Wesen und zu den wirkenden Motivierungen eines hypnotischen Verhaltens. Das Spektakel als Tendenz, durch verschiedene spezialisierte Vermittlungen die nicht mehr greifbare Welt zur Schau zu stellen, findet normalerweise im Sehen den bevorzugten menschlichen Sinn, der zu anderen Zeiten der Tastsinn war; der abstrakteste und mystifizierbarste Sinn entspricht der verallgemeinerten Abstraktion der heutigen Gesellschaft.<sup>1</sup>

*Der einzige Sinn, der schnell genug ist, um mit der Beschleunigung der hochtechnisierten Welt mitzuhalten, ist das Sehen*, schreibt der finnische Architekt Juhani Pallasmaa in *The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses* (2005, 21). Die Welt des Auges lässt uns immer mehr in einem körperlosen, ständigen Jetzt leben, abgeflacht von Geschwindigkeit und Simultaneität. Die Erfahrungen von Raum und Zeit verschmelzen in der Geschwindigkeit. Als Folge davon werden wir Zeugen einer *Auflösung des Raumes in der Zeit*<sup>2</sup>.

Sehen (in die Ferne sehen), bedeutet auch voraussehen, also durch die Lektüre des Raumes der Zeit vorauseilen.<sup>3</sup>

Der Körper wird dabei entweder zum rasenden Stillstand in immer schneller werdenden Vehikeln gebracht oder von einem, sich selbst in virtuelle Welten projizierenden Geist im realen Raum zurückgelassen und in der Virtual Reality durch einen computergenerierten Avatar ersetzt. Wolfgang Meisenheimer beschreibt die Verflechtung dieser beiden Welten im Fall des Piloten, dessen Erlebnisbereich sich in eine Welt der Zeichen verwandelt hat:

<sup>4</sup> Jean Baudrillard, *Warum ist nicht alles schon verschwunden?*, 2008, 5.

<sup>1</sup> Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1996, 18, 19.

<sup>2</sup> Wolfgang Meisenheimer, *Choreographie des architektonischen Raumes, Das Verschwinden des Raumes in der Zeit*. 2007, 324.

<sup>3</sup> Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin 1988, (frz. Orig. 1980), 88.



Der Pilot nimmt seine Bewegungen nicht mehr wahr, er ist vielmehr auf eine immer kompliziertere Zeichenwelt angewiesen, die die ‚Wirklichkeit‘ darstellt. Die Kompositwelt dieser Darstellungen ist ein Erlebnisfeld des Piloten; das ihm näher und wahrer vorkommt als die sinnliche Erfahrung seiner Füße und Finger.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Meisenheimer, 2007, 324.

Nicht nur der Pilot befindet sich in einer Hybride aus Zeichenwelt und Lebenswelt, jede und jeder von uns wechselt heute ständig von einer in die andere. Jedes Lesen oder Schreiben eines Textes, Interpretieren oder Anfertigen eines Gegenstands oder Bildes, jede Analyse eines Geschehens und jede Produktion von Bedeutung sind Gesten der Abstraktion, die Zeichenwelten als Double der Lebenswelt erschaffen.

Die zeitgenössische Stadt ist eine Stadt des Auges. Durch rasende, motorisierte Bewegung koppelt sie sich vom Körper ab. Unser Blick schwebt heute über der Stadt. Luftaufnahmen, die jederzeit und von überall im Netz (google-earth) abrufbar sind und Abbildungen im Fernsehen, in Zeitschriften, Bildbänden, auf professionellen und privaten Photographien und Videos, machen sie zu einer simultanen Stadt, deren Substanz in ihren unzähligen Images verloren zu gehen droht. Dieses Duplikat aus Bildern lässt uns glauben, dass die Welt verfügbarer ist, als sie wirklich ist.<sup>5</sup> Wir können heute aus der Distanz von tausenden Kilometern über Satelliten beobachten, vermessen, kontrollieren oder mittels Mikroskop in die unendlich kleinen Bereiche der Zellstrukturen eintauchen und uns nie zuvor Gesehene Bilder ‚einverleiben‘.

<sup>5</sup> vergl. Pallasmaa 2005, 31.

Es ist auch eine Beherrschung der Orte durch das Sehen. Die Gliederung des Raumes ermöglicht eine *panoptische Praktik* ausgehend von *einem* Ort, von dem aus der Blick die fremden Kräfte in Objekte verwandelt, die man beobachten, vermessen, kontrollieren und somit seiner eigenen Sichtweise ‚einverleiben‘ kann.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> de Certeau, 1988, 88. Hervorhebung im Original.

Während sich unsere Welterfahrung aus Wahrnehmungen durch fünf und mehr Sinne zusammensetzt, dominiert in der Architektur heute meist der visuelle Sinn über alle anderen. Gebäude werden nach visuellen Kriterien entworfen. Sichtbare Proportionen, Sichtbeziehungen, Sichtachsen, Ausblicke, Einblicke, Durchblicke und computergenerierte, dreidimensionale Anschauungsobjekte spielen eine wesentliche Rolle im Entwurfsprozess. Im distanzierten Bereich des Sehens isoliert, verlieren Städte, Stadtgebiete und Gebäude ihre Verbindung zum Körper. Taktile Qualitäten, Maße und Details, die für den Körper gemacht wurden, gehen verloren. Architektonische Strukturen verflachen zu scharfkantigen, immateriellen, irrealen Bühnenbildern für das Auge.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> vergl. Pallasmaa 2005, 29.

In diesem Sinne vergleicht Maurice Merleau-Ponty in *Das Auge und der Geist* (2003, Orig. 1961, 284), Sehen mit Besitzergreifen:

Sehen ist habhaft werden auf Entfernung. [...] Dieses verschlingende Sehen öffnet sich über die visuellen Gegebenheiten hinaus auf ein Gewebe des Seins, dessen vereinzelte sensorische Botschaften nur die Zeichensetzungen oder Zäsuren sind – und es bewohnt das Auge wie der Mensch sein Haus.





Der Blick projiziert den Betrachter in eine mögliche Zukunft und das verschlingende Sehen hat sich diese schon angeeignet. Der Rest des Körpers ist nicht an dieser virtuellen Aneignung beteiligt, er kann mit der Geschwindigkeit der visuellen Wahrnehmung nicht Schritt halten, er ist und bleibt in der Räumlichkeit seiner unmittelbaren Umgebung und in der Gegenwart gefangen.

Früher suchte man besondere Plätze in der Landschaft aus, an denen Energie (einer bedeutungsvollen Handlung) spürbar war - im Englischen the *charged void* - und bemühte sich, den an diesen Orten vorhandenen *genius loci* in Architektur zu übertragen. Heute verschwindet die energetisch aufgeladene Komponente aus dem Denken und man versucht, einen entleerten Raum mit Bedeutung zu füllen. Bauelemente werden zu Zeichen, die planerische Geste zu einer Komposition von Zeichensetzungen im Raum - zum Schreiben von Architektur.

In *Skateboarding, Space and the City*<sup>8</sup> untersucht Iain Borden die Praxis des *Skateboarding* in Bezug auf Lefebvres Theorie der *Produktion von Raum*. Borden begreift Architektur als Prozess, bei dem Raum mit jedem ihn erkundenden Individuum neu hergestellt wird. Dass dabei Bedeutung häufiger reproduziert als produziert wird, liegt an den lesbaren und spürbaren, dem Raum eingeschriebenen „Handlungsanweisungen“ oder „Handlungsverboten“. Mit jeder Reproduktion entfalten diese eine stärkere Wirksamkeit.

<sup>8</sup> vergl. Borden, 2001, 9.

The subject experiences space as an obstacle, as a resistant ‚objectality‘ at times as implacable hard as a concrete wall, being not only extremely difficult to modify in any way but also hedged about by Draconian rules prohibiting any attempt at such modifications.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Lefebvre, 1991, 57, in: Borden, 2001, 211.

In der Stadt wird Raum vom Subjekt als festes Objekt, als Hindernis und Einschränkung wahrgenommen. Der Raum ist beherrscht von Regeln der sozialen Interaktion, die jeden Versuch einer Veränderung verbieten. Die Praxis des *Skateboarding* und des *Parkour* begehrt gegen diesen vorgeschriebenen Gebrauch auf, indem sie sich den vorhandenen Raum aneignet und gleichzeitig seine ursprüngliche Funktion negiert. Borden spricht hier mit Lefebvre von einem *Aufbrechen der Textur des Raums*, das Möglichkeiten sozialer Handlungen eröffnet, die sonst nicht mit dem Raum verknüpft sind. Damit geht er auf die, von Semiotikern wie Roland Barthes, Charles Jencks und Umberto Eco bevorzugte Praxis ein, Architektur als Text ihrer eingeschriebenen Zeichen zu interpretieren. Diese können geistig erfasst und distanziert gedeutet aber nicht mehr leiblich wahrgenommen werden. Um diesen Verlust deutlich zu machen, erklärt Borden, dass Architektur tatsächlich in einem körperlichen Akt des Lesens erfahren und erkannt wird.<sup>10</sup> Praktiken wie *Skateboarding* oder *Parkour* lassen diesen Ansatz besonders deutlich hervortreten.

<sup>10</sup> vergl. Borden, 2001, 210.

Das Schaffen von Literatur ist eine mentale Praxis. Das Denken verhilft uns zu Erkenntnissen, physische Bestätigung erzeugt hingegen Beweise. Während lesbare Zeichen nur Simulationen von Ereignissen in der Vorstellung des Lesenden hervorrufen, verhilft uns schon das gesprochene Wort zu einer räumlichen Erfahrung.



Peter Eisenman, der seine Tätigkeit als *Architectural Writing* bezeichnet, schreibt in *Written into the Void* über den Zusammenhang von Körpergeste, Sprache, Schrift und Architektur:

[...] the body enters in and „sees“ in a different way than the eyes. the somatic, apperceptive experience of the body is different from the recognition of the visible by the eye. Literature loses the affective dimensions of speech, that is, the way speech is articulated through gesture or bodily sensations. These gestures only occur in an oral presentation. It is possible to argue that writing architecture already contains the necessary condition of this oral culture in the bodily experience. Writing architecture cannot be thought without the already given physical experience of the body. Thus the notion of architectural writing is incomplete without its orality, without its being experienced by an affecting body. Therefore, the concept of writing in architecture distinguishes itself from writing in language precisely because it must incorporate its oral dimension. The writing of architecture will always be spoken as if it is read. Any architectural writing must take into account this possibility of being spoken.<sup>11</sup>

Der Blick isoliert – Ton inkorporiert, Sehen ist gerichtet – Ton ist omni-direktional. Im Blick ist ein Außen gegeben - Ton schafft die Erfahrung der Innenräumlichkeit. Das Auge erreicht, aber das Ohr erhält, schreibt Juhani Pallasmaa.<sup>12</sup> Für orale Kulturen ist der Kosmos ein ständiges Werden mit dem Menschen in seinem Mittelpunkt. Pallasmaa zitiert Walter J. Ong, der von einem zeitgenössischen Zeitalter der *zweiten Oralität* spricht, das uns die Technologie mit Radio, Fernsehen, Telefon und Tonaufzeichnung gebracht hat.<sup>13</sup>

Die auditive Wahrnehmung integriert uns in den Raum. Schall nähert sich dem Körper an, und dringt in uns ein, ist als Geräusch oder Ton hörbar und als Vibration spürbar. Im urbanen Umfeld gleicht die Überschwemmung mit hörbaren Informationen dem nicht abreißenden Bilderstrom.

Als die Dominanz des Hörens der des Sehens gewichen ist, wurde das situationale Denken durch abstraktes Denken ersetzt. Die Verschiebung von der Sprache zur Schrift entsprach einer Bewegung vom integrativen Raum des Hörens zum visuellen Raum der Bilder.<sup>14</sup> Heute beginnt eine Tendenz in die entgegengesetzte Richtung spürbar zu werden. Die Gestaltung von Situationen und das Erzeugen von Präsenz wird immer wichtiger. Gleichzeitig lässt sich eine wachsende Bewusstheit unseren vernachlässigten Sinnen und Emotionen gegenüber feststellen. Architekten wie Daniel Libeskind, Steven Holl oder Peter Zumthor versuchen heute - wie auch schon Frank Lloyd Wright, Friedrich Kiesler oder Alvar Aalto in der Moderne - Architektur mit allen Sinnen wahrnehmbar zu machen, indem sie in verstärktem Maß Materialität, haptische Qualitäten, Textur und Gewicht, und Licht als Materie einsetzen, um eine rhythmische Komposition des Raums zu erzeugen, in der auch die Zeit nicht mehr im Sekundentakt vergeht, sondern zur erlebten Zeit wird.

<sup>11</sup> Peter Eisenman, *Written into the void*. (Original 1/1997) Handout zur Ausstellung PETER EISENMAN. Barfuß auf weiß glühenden Mauern. MAK Wien 15.12.2004-22.5.2005.

<sup>12</sup> vergl. Pallasmaa, 2005, 49.

<sup>13</sup> vergl. Walter J. Ong, *Orality & Literacy – The Technologizing of the World* Routledge (London and New York) 1991, in: Pallasmaa, 2005, 36.

<sup>14</sup> vergl. Pallasmaa, 2005, 24.



### 1.2.1.2. Das Parkour Auge

*'Parkour vision' describes the altered way of analysing lines and architecture that occurs within the participant,<sup>1</sup>*

meint Neill Brown von *Parkour Generations*. Andere Praktizierende berichten von einer neuen Wahrnehmung von Räumen und Formen der Stadt. Ein Traceur misst seine Umgebung ständig mit dem Auge ab und sieht sich nach neuen Herausforderungen für seine Bewegungsmöglichkeiten um.

*Aber immer wenn ich in der Stadt rumgehe [...] oder mit Freunden unterwegs bin, dann kotzt sie das richtig an, wenn ich immer stehenbleibe, alle zwei Schritte, und dann „Wow und wow, geil!“ Und sie so: „Was? Da kann man doch überhaupt nichts machen, ist doch komplett leer.“<sup>2</sup>*

Diese instinktive Aufmerksamkeit ist eine Folge des jahrelangen, gezielten Trainings. Sie geht einher mit einer subtilen Veränderung in der Wahrnehmung, die Traceure entwickeln, indem sie auch im Alltag ständig Distanzen, Lücken und neue Hindernisse mit dem Auge und über das Auge mit dem Körper abmessen.

*Während ich unterwegs bin, erfahre ich eine Transformation, es ist als ob sich ein Schleier vor meinen Augen hebt, in meinem Gehirn: Linien formen sich, Distanzen zeigen sich in meinem Kopf.<sup>3</sup>*

Es handelt sich um ein selektives Sehen, das nur wahrnimmt, womit sich der Praktizierende auch körperlich auseinandersetzen kann. Seine visuelle Wahrnehmung erweitert sich zu einem ganzkörperlichen Wahrnehmungssystem. Denn es sind die möglichen Körpergesten, die zum Sehen anregen.

*[I]ch seh dann nur die Hindernisse, die für mich relevant sind und für mich realistisch und wenn ich jetzt z.B. irgendwo in der Stadt steh, seh ich einen Sprung und wenn ich diesen Sprung wahrgenommen habe, ja, wenn ich diesen Sprung in diesem Teil von der Stadt wahrgenommen habe, dann weiß ich ganz genau, dass ich diesen Sprung auch schaffen kann.<sup>4</sup>*

Es ist ein sehr *präzises, performatives Sehen*, meint David Belle<sup>5</sup>. Das heißt, es setzt einerseits Höhen, Breiten und Abstände von Objekten in Relation zum Körper; andererseits projiziert es des Körper des Betrachtenden in einer möglichen Überwindungsgeste auf das Objekt. *Das Auge lehrt uns, uns selbst anderswo vorzustellen, [...] es lehrt uns die „Gleichzeitigkeit“* schreibt Merleau-Ponty (2003, 312f). In dem Augenblick, in dem der Traceur sich selbst in die ausgeführte Bewegung denkt und einfühlt, wird Sehen für ihn zur Geste.

In der Filmdoku *Canvas of the Street* [GB 2007] von Julie Angel berichtet der Traceur John Budden von den Seh- und Denkvorgängen, die in ihm ablaufen, sobald er Parkour ausübt:

<sup>1</sup> Neill Brown, The Art of Displacement, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=21](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=21), Zugriff am 02.10.2009.

<sup>2</sup> Leech im Interview.

<sup>3</sup> Belle 2009, 89.

<sup>4</sup> Leech im Interview.

<sup>5</sup> Belle 2009, 89.



*I get to a situation and I look at it on the street and I immediately think of all the different calculations and things that I need to take on board. The potential just one space has - and that's just there. Then you look at it from different sides, from above, to see it taller, smaller.*

*It's all about adapting. How can my body twist through there to create some sort of fluent movement to go through?*

*I'm always looking at things - it's a very analytical mind. I'm constantly calculating different things [...] „I wonder if you can move like that and that - try it!“ [...] I'm always thinking of something better or an easier way to move or more fluid way of moving.*

Diese Art des Sehens erfordert ein zweckorientiertes, angewandtes Denken, das auf die Situation eingeht, und einen Körper, der auf die Fragestellungen der Umgebung mit spontanem Handeln reagieren kann. Dazu kommt eine weitere Komponente: die unvoreingenommene, spielerisch-schöpferische Betrachtung der Umgebung:

*Wir haben immer diesen Blick... Die Leute schauen immer geradeaus aber wir schauen uns um (à l'air), das ist alles. Das ist der Unterschied! Wir schauen nach unten, nach vorne, nach oben. [...] Wir haben diese Art von Neugierde, wir interessieren uns für unsere Umgebung. Und alle Leute, die mit uns trainieren, die uns nach und nach kennenlernen, die mit uns sprechen, die anfangen mit uns zu kommen, entwickeln diesen Blick. Der Blick verändert sich!*

sagt Châu Belle-Dinh in *Generation Yamakasi*.

*Alles wird zum Spielplatz, man kriegt so einen anderen Blick dafür und sieht in allem nicht eine Beschränkung sondern eine Möglichkeit,<sup>6</sup>*

meint auch Traceur Steven aus Deutschland, und Sébastien Foucan sagt in *Jump London*:

*You just have to look, you just have to think, like children. This is the vision of parkour.*

Traceure gehen wie Kinder mit offenen, neugierigen Blick durch die Welt. Sie nehmen Dinge und Räume wahr, die den meisten Erwachsenen verborgen bleiben, weil diese mit der Erwartung in die Welt blicken, etwas Bekanntes zu sehen. Kinder sind es hingegen gewohnt, Unbekanntes zu entdecken und wollen mit dem, was sie erblicken, auch etwas machen, wollen es begreifen und es sich zu eigen machen. In ihrer lustvollen, aktiven Auseinandersetzung mit dem Gegenstand, wird dieser von ihnen oft belebt und mit Gefühlen ausgestattet. Kinder sind immer enttäuscht, wenn ein „Berühren verboten“ ausgesprochen wird und verlieren rasch das Interesse an einem nur visuell wahrnehmbaren, „toten“ Gegenstand. Mit der Zeit lernen wir, diese „toten“ Dinge aus der Distanz des Blicks heraus mit assoziierten Erinnerungen, Vorstellungen, Gefühlen und Bedeutungen zu beleben. Doch wir lassen die Gegenstände selbst nicht mehr „zu Wort kommen“, lassen sie nicht an uns heran. Wir lernen, unseren Blick von anderen, körpernahen

<sup>6</sup> Steven in: Parkour TV-Report auf Sat1, Blitz anlässlich des Osram Parkour world Meetings Germany 2006, <http://parkour-videos.com/cat/videos-parkour/tv-reports/>, Zugriff am 31.10.2008.





Wahrnehmungen wie dem Hören oder Spüren zu trennen und machen das Gesehene zu Dingen, die uns nicht(s) angehen. Der Blick bleibt dabei als Sehstrahl isoliert zwischen Auge und Gegenstand hängen, ohne Ort, an dem die transportierte Information als Frage angenommen wird und Antwort erhält.

Das *Parkour Auge* steht für einen analytischen Blick auf das mit dem Körper anvisierte Objekt, der mimetische Qualitäten aufweist, ein aneignendes Sehen, das keinen Besitz ergreift sondern den Körper auf das Hindernis projiziert. Es ist ein vermessendes Sehen, das die Bewegungsmöglichkeiten des individuellen Körpers miteinbezieht. Mit dem wachsen der physischen Fähigkeiten erweitert sich auch die Wahrnehmung. Es ist ein anerkennender Blick, der vorhandene Strukturen für sich entdeckt und auf alternative Weise wertschätzt. *Parkour Vision* regt dazu an, die Umwelt in handlungsorientierter Weise wahrzunehmen. Merleau-Ponty spricht in dieser Hinsicht von einem Sehen *in actu*.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Maurice Merleau-Ponty, Das Auge und Der Geist, 2003, 298.

So verdoppelt sich das Sehen: Auf der einen Seite gibt es das Sehen, über das ich nachdenke und das ich nicht anders denken kann, denn als Denken, als eine Inspektion des Geistes, ein Urteilen, eine Lektüre von Zeichen. Auf der anderen Seite gibt es das Sehen, das stattfindet, eine eingesetztes oder eingerichtetes Denken, das in den Körper eingezwängt ist, ein Sehen, von dem man nur eine Vorstellung haben kann, indem man es ausführt, und das zwischen den Raum und das Denken die autonome Ordnung eines aus Körper und Seele zusammengesetzten einführt.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> a.a.O., 297f.

Für den Traceur werden alle Elemente der Stadt zu Komponenten innerhalb eines *Laufs*. Mit erhöhter Geschwindigkeit nimmt der Anteil an *peripherem Sehen* zu. Dieses integriert uns in den Raum, lässt uns Räumlichkeit erfahren und bezieht haptische Qualitäten mit ein. So könnte auch der defensive, unfokussierte Blick, mit dem wir der Bilderflut unserer Zeit begegnen, uns zu einer neuen, integrativen Art des Sehens verhelfen, die uns von dem Verlangen des Auges nach Kontrolle und Macht befreit. Interessant wäre in diesem Zusammenhang, eine Analyseverfahren für architektonische Räumlichkeiten zu entwickeln, die auf der peripheren Wahrnehmung aufbaut.

Einer der Gründe, weshalb wir uns heute in den die architektonischen und urbanen Gegebenheiten wie Fremde fühlen, [...] ist ihre Armut im Bereich des peripheren Sehens,

schreibt Juhani Pallasmaa (2005, 13, Übers. d. Verf.).

Ein Beispiel für den alternativen Gebrauch des Auges in Bewegung gab der Choreograph, Improvisationskünstler und Tänzer, Julyen Hamilton, der sich seit mehr als zwanzig Jahren mit Raumwahrnehmung und Gestaltung von Räumlichkeit durch Bewegung auseinandersetzt, in einem Workshop zum Thema *Space* im Tanzquartier Wien 2004.<sup>9</sup> Als Teilnehmende beschäftigten wir uns mit einer Art der visuellen Wahrnehmung, die als das Gegenteil des besitzergreifenden Auges beschrieben werden kann: es handelte sich um eine Art *passives und durchlässiges Sehen*. Dabei versuchten wir, keine Blicke in den Raum zu schicken, sondern den Raum über das Auge in uns hinein- und durch uns durchfließen zu lassen. Das Sehen erhält auf diese Weise Eigenschaften, die man eher mit dem Hören in Verbindung bringt: Der Raum

<sup>9</sup> Julyen Hamilton, Einführung in die Elemente Zeit und Raum und ihrer Verbindung zur Bühnen-Improvisation, 5. & 6.4.2004, [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=399](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=399), Zugriff am 29.9.2009.



dringt in uns ein und verändert unsere Wahrnehmung.

Man befindet sich nicht mehr im Raum sondern ist Raum und verschmilzt mit dem kontinuierlichen Fließen der Wahrnehmung. Die Grenze zwischen Innen und Außen verschwimmt, wird porös, wie eine nach beiden Richtungen durchlässige Membran oder ein Trommelfell, das die rhythmischen Schwingungen des sichtbaren Raums spürbar macht.

Haptische Erfahrung scheint wieder in das visuelle Regime einzudringen. In Musikvideos oder der geschichteten, zeitgemäßen städtischen Transparenz können wir den Fluss der Bilder nicht für analytische Beobachtungen anhalten; statt dessen müssen wir ihn als haptische Wahrnehmung schätzen, eher so, wie eine Schwimmerin den Strom des Wassers gegen ihren Körper wahrnimmt.<sup>10</sup> Oder wie ein Traceur dem Flow folgt, der ihn durch die Stadt trägt.

<sup>10</sup> vergl. Pallasmaa, 36.

Der Wiener Traceur Leech beschreibt sein Flow-Gefühl mit den Worten:

*[...] wenn du im Rhythmus bist im Leben, passt sich [dein Körper] total der Musik an und ich pass mich dann direkt auch der Umgebung an. Das heißt, es kommt immer darauf an, was ich höre, wie ich's höre. [...] wenn ich ohne Musik trainiere, höre ich auch meine Schritte, höre ich auf die „stapf, stapf, rch, rch, rch, das Runterrutschen auf der Mauer, dann bam bam bam...“ Ja, es muss schon einen gewissen Flow haben, das ist wichtig.<sup>11</sup>*

<sup>11</sup> Leech im Interview.

David Belle meint:

*Um im Parkour rasch und gut weiterzukommen, muss man sein inneres Metronom finden.<sup>12</sup>*

<sup>12</sup> Belle, 2009, 70.

Die zeitliche Struktur wird von der gehörten Musik oder den Geräuschen der Stadt, vom Rhythmus der eigenen Schritte und Bewegungen, vom gesteigerten Puls, den Atemintervallen und von der persönlichen Gestimmtheit erzeugt. Der Traceur gestaltet seinen Weg sowohl in zeitlicher, räumlicher und emotionaler Hinsicht.

*Also die Dramaturgie mach ich mir selber - je nachdem wie ich mich fühle, ob ich gut drauf bin, schlecht drauf bin. [...] Jetzt nur ein Beispiel: Familienmitglied stirbt weg und ich bin wirklich schlecht drauf. Ich weine und was auch immer, man weiß ja nie was passiert und dann geh ich trainieren, und ich trainiere halt auf eine traurige Art und Weise, aber ich kann auch so trainieren, dass ich einfach glücklich bin, dass ich auf der Welt bin, dass ich noch leben kann, darf und hin und her. Ich nutze das für mich einfach, dass es für mich passt.<sup>13</sup>*

<sup>13</sup> Leech im Interview.

Die Gestaltung des Raums setzt der Bewegungsdramaturgie des Traceurs dabei den dreidimensionalen Rahmen.



## 1.2.2. Der Körper als Fluchtpunkt

Der Körper wird in komplexen Gesellschaften nicht nur immer vehementer verdrängt. Er wird gleichzeitig reimportiert und auf eine bisweilen bizarre und nach Aufmerksamkeit heischende Art und Weise in das öffentliche Kommunikationspanorama eingespeist.

[Karl-Heinrich Bette in *Körperspuren*<sup>1</sup>]

Die Stadt hinterlässt ihre Spuren im Menschen. Jeder Einzelne macht seine Erfahrung mit sozialen, ökologischen, somatischen und psychischen Begleiterscheinungen von Urbanität. Dies ist, so Heinrich Bette, Voraussetzung für ein Zurückgreifen auf den Körper in ansonsten körpverdrängenden Gesellschaften. Die Beschäftigung mit dem Körper wird zum stabilisierenden Faktor. Auch räumlich gesehen kommt es zu einer Aufwertung des Körpers, vor allem in außerurbanen Räumen.

Um dem städtischen Alltag mit seinem enormen Tempo, den Menschenmassen und der Komplexität funktioneller Abläufe zu entkommen, verlassen die Bewohner ihre Stadt auf der Suche nach Regeneration, Abenteuer und nach naturbezogene Aktivitäten, die ein alternatives Erleben und Handeln versprechen. Das Nicht-Urbane besitzt eine enorme Anziehungskraft.

Die Hoffnung spielt mit, dass der einzelne Akteur [...] dadurch, dass er sich in seiner diffusen Gesamtheit in die Natur hineinbegibt, die Hektik, Abstraktheit und Unnatürlichkeit eines modernen Lebens gegenbalancieren und sich Selbst finden könnte. Diese Suche erfolgt in Situationen, die mit Entdifferenzierung, Unterkomplexität, scheinbarer Zivilisationsferne und Konkretheit zu tun haben. Körperaktivität in außerurbanen Räumen wird zu einem Symbol für Gewißheit und Realität.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> a.a.O, 73.

Auch Parkour greift auf den ganz konkreten Körper zurück. Der Ausübende begibt sich jedoch nicht in außerurbane Räume sondern schafft sich selbst direkt im urbanen Umfeld Situationen die ein alternatives Erleben und Handeln erfordern. Er verleibt sich das gesteigerte Tempo der Stadt ein und bewegt sich im Laufschrift fort. Er reduziert ihre komplexe architektonische Landschaft auf ihre Materialität, indem er seine körperlichen Fähigkeiten an ihr erprobt.

*[E]s ist ein cooles Gefühl, weil du bist in der Stadt und du weißt ganz genau, es sind ganz viele Leute um dich herum und du denkst an Parkour und du weißt ganz genau dass du einer der wenigen Leute bist, die ihren Körper unter Kontrolle haben, wenn's darum geht, sich in der Umgebung zu bewegen.*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Leech im Interview.



### 1.2.2.1. Wahrnehmung mit allen Sinnen

*Wie ein Chamäleon, kann ich alles beobachten, mit allen Sinnen. Sich im Parkour zu bewegen ist eine Frage der Aufmerksamkeit.*

[David Belle in *Parkour*<sup>1</sup>]

<sup>2</sup> Belle, 2009, 89.

Differenzierte Raumwahrnehmung baut sich über die Körpererfahrung und Körperwahrnehmung auf. Je mehr der eigene Körper Mittler der Erfahrungsgewinnung ist und je mehr Erkenntnisse nicht nur auf der kognitiven Ebene sondern mithilfe mehrerer Sinne erworben werden, umso stärker empfinden wir sie als unmittelbar zu uns selbst gehörend, selbst gesteuert und auch selbst bestimmt. Eigentätigkeit ist dabei die intensivste Form der Aneignung von Erfahrungen.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> vergl. Renate Zimmer, Handbuch der Sinneswahrnehmung, Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung, 2005, 30.

Alle Sinne sind Erweiterungen des taktilen Sinns, meint Juhani Pallasmaa<sup>3</sup>, denn alle Sinnesorgane bestehen aus Hautgewebe. Alle Sinne sind Arten der Berührung, denn unser Kontakt mit der Welt findet an der Grenze des Selbst mittels spezialisierter Teile unserer umhüllenden Membran statt.

<sup>3</sup> vergl. Pallasmaa, 2005, 10.

Auch das Auge berührt; der Blick impliziert eine unbewusste Berührung, körperliche Mimesis und Identifikation. Nach Berkeley wäre visuelle Wahrnehmung nicht ohne die Kooperation der haptischen Erinnerung möglich. Sehen ohne Fühlen könnte keine Vorstellung von Solidität, Widerstand, Entfernung, Außen und Innen, Gründung und in Folge von Raum und Körper erzeugen. Hegel meinte, das Sehen zeigt uns, was die Berührung schon weiß. Merleau-Ponty war überzeugt, dass wir die Tiefe, die Glätte, die Weichheit und die Härte von Objekten sehen. Cézanne sagte sogar, dass wir ihren Geruch wahrnehmen und wollte in seinen Bildern die Welt sichtbar machen, die uns berührt. Juhani Pallasmaa borgt sich diesen Ausdruck für die Architektur und meint es sei ihre Aufgabe, sichtbar zu machen, wie die Welt uns berührt.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> vergl. Pallasmaa, 2005, 43f.

Architektur als Bestätigung der eigenen materiellen Existenz im Welt-Raum. Der Blick gibt keine Sicherheit mehr- wer kann heute noch zwischen Bildrealität und Image unterscheiden? Oft erscheinen die virtuellen Bilder realer als die wirklichen. Eine Gegenstrategie ist das Zugreifen, die Berührung. In der Materialität des Körpers und des Bauwerks wird Realität erfahrbar. Als Existenz gegen Existenz, im jeweiligen Moment der Interaktion. Wir gewinnen Vertrauen in einen spürbaren Umraum. Unsere Interaktion bewirkt, dass wir uns nicht mehr getrennt von ihm sondern als Teil von ihm wahrnehmen.

*I experience myself in the city, and the city exists through my embodied experience. The city and my body supplement and define each other. I dwell in the city and the city dwells in me.<sup>5</sup>*

<sup>5</sup> Pallasmaa, 2005, 40.

Oder mit Sartre gesprochen:

*Existenz gegen Existenz, die Dinge existieren gegeneinander, [...]. Das Haus schießt hervor, es existiert vor mir, die Mauer entlang gehe ich, die lange Mauer entlang existiere ich, vor der Mauer, ein Schritt, die Mauer existiert vor mir, eins, zwei, hinter mir, [...].<sup>6</sup>*

<sup>6</sup> Jean-Paul Sartre, *Der Ekel*, Reinbeck bei Hamburg 1998 (Paris 1938), 114





Wahrnehmen ist ein aktiver Prozess, bei dem sich der Mensch mit allen Sinnen seine Umwelt aneignet und sich mit ihren Gegebenheiten auseinandersetzt. Die Sinne liefern ihm dabei viele Eindrücke über seine Umwelt und über sich selbst in Zusammenhang mit ihr.

Trotzdem ist es wichtig die einzelnen Sinne zu unterscheiden, zu fordern und zu fördern. Sinnesorgane müssen benutzt werden um nicht zu verkümmern. Die Sinnesorgane selbst lassen sich nicht verändern, korrigieren und funktionsfähiger machen, meint Renate Zimmer im Handbuch der Sinneswahrnehmung (2005, 62f), wohl aber die Sensibilität der Wahrnehmung. Eine Sensibilisierung ist erreicht, sobald es gelingt, eingefahrene Muster der Wahrnehmung zu verlassen und die Umwelt in neuen Zusammenhängen zu betrachten (zu hören, zu begreifen, zu riechen, zu schmecken, zu empfinden, etc.).

In der Renaissance formten die fünf Sinne ein hierarchisches System, das sich auf das Bild des kosmischen Körpers bezog. Jede Wahrnehmung entsprach einem Sinnesorgan und wurde mit einem bzw. zwei der vier Elemente in Beziehung gesetzt:

1. Sehen	Augen	Feuer / Licht
2. Hören	Ohren	Luft
3. Riechen	Nase	Dampf
4. Schmecken	Mund	Wasser
5. Fühlen	Haut	Erde

In Fortführung dieser Tradition hat unsere technologische Kultur die Sinne noch gründlicher geordnet und getrennt.<sup>2</sup> Heute fasst man die einzelnen Sinne jedoch in Sinnesgebiete oder komplexere Sinnessysteme zusammen. So unterscheiden Stadler/Seeger/Raeithel (1975, in Zimmer 2005) dreizehn Sinnesgebiete:

1. Gesichtssinn (Sehsinn)	8. Stellungssinn
2. Gehörsinn	9. Spannungssinn
3. Geruchsinn	10. Kraftsinn
4. Geschmackssinn	11. Lagesinn
5. Berührungs- und Drucksinn	12. Drehbewegungssinn
6. Temperatursinn	13. Organempfindung
7. Schmerzsin	

Der Stellungssinn nimmt die Stellung der einzelnen Körperteile und Gelenke in Beziehung zueinander wahr. So kann man auch mit geschlossenen Augen oder im Dunkeln einen Fuß vor den anderen setzen oder eine Hand zum Mund führen.<sup>3</sup> Der Spannungssinn gibt Auskunft über den Anspannungszustand von Muskeln und Sehnen und der Kraftsinn gilt als Abschätzungsvermögen für das Ausmaß an Muskelkraft, das man aufwenden muss, um eine Bewegung durchzuführen oder um gegen einen Widerstand eine Gelenkstellung einzuhalten. Der Lagesinn liefert Informationen über die Position des Körpers im Raum.<sup>4</sup>

<sup>2</sup> vergl. Pallasmaa, 2005, 16.

<sup>3</sup> vergl. Zimmer, 2005, 56ff.

<sup>4</sup> vergl. auch [http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetische\\_Wahrnehmung](http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetische_Wahrnehmung), Zugriff am 22.11.2008

Sinnessystem	Erkenntnistätigkeit	Sinnesorgan
1. Visuelles System	Sehen	Auge
2. Auditives System	Hören	Ohr
3. Taktils System	Tasten, Berühren	Haut, Hand, Mund
4. Kinästhetisches System	Tiefensensibilität, Bewegungsempfindung	Sehnen, Muskeln, Gelenke
5. Vestibuläres System	Gleichgewichtsregulation	Vestibularapparat
6. Geruchssystem (olfaktorisches System)	Riechen	Nase, Nasenhöhle
7. Geschmackssystem (gustatorisches System)	Schmecken	Mund, Mundhöhle, Gaumen, Zunge

Rezeptoren	Reiz	Gewonnene Information
Photorezeptoren, Stäbchen, Zapfen	Lichtwellen	Helligkeit, Farben, Form, Beurteilung und Lage von Objekten und Lebewesen
Mechanorezeptoren (Akustische Rezeptoren)	Schalldruckwellen	Tonhöhe, Klänge, Lautstärke, Geräusche, Sprache, Art und Ort der Schallereignisse
Berührungs- und Temperaturrezeptoren, Mechanorezeptoren	mechanische Reize, Hautberührung	Größe, Form, Konsistenz, Oberflächenbeschaffenheit von Objekten, Temperatur
Propriozeptoren	Muskelkontraktion, Eigenbewegung	Stellung der Körperteile zueinander, Muskelspannung, Kraft des eigenen Körpers, Gewicht von Objekten
Mechanorezeptoren	lineare Beschleunigung, Winkelbeschleunigung	Lage und Orientierung im Raum, Beschleunigung des eigenen Körpers, Gleichgewichtsempfinden
Chemorezeptoren, Riehzellen	gasförmige, chemische Verbindungen	Umweltkontrolle, Hygiene, Nahrungskontrolle
Chemorezeptoren, Mechanorezeptoren, Geschmacksknospen	chemische Reize	Nahrungskontrolle, Steuerung der Nahrungsaufnahme und -verarbeitung

Gibson (1982, in Zimmer 2005) klassifiziert fünf aktive Systeme nach der jeweiligen Art ihrer Aktivität – und nicht nach der Art der bewusstwerdenden Sinnesqualitäten:

1. Grundlegendes Orientierungssystem
2. Gehörssystem
3. Haptisches System
4. Geruchs und Geschmackssystem
5. Visuelles System

Das grundlegende Orientierungssystem ist die Basis aller anderen Wahrnehmungssysteme.<sup>5</sup> Es ist unter anderem für die Erhaltung des Gleichgewichts und das Erfassen der eigenen Lage im Raum zuständig. Das Haptische System schließt Haut, Gelenke und Muskeln mit ein.

<sup>5</sup> vergl. Zimmer, 2005, 56ff.

Rudolf Steiner geht in seiner Sinneslehre (2004, in Zimmer 2005) noch einen Schritt weiter und definiert neben den Sinnen, die die eigene Körperlichkeit umfassen auch einen Lebenssinn, einen Sprach- oder Wortsinn, einen Gedankensinn und einen Ichsinn.

Daraus folgernd trifft Renate Zimmer im Handbuch der Sinneswahrnehmung (2005) eine Einteilung in Grundwahrnehmungsbereiche, zu denen sie die körpernahen Sinne zählt. Davon unterscheidet sie die körperfernen Sinne, und schließt weitere Wahrnehmungssysteme mit ein. (siehe Tabelle, Bild 1.3.2.1.1.)

Körpernahe Sinne	Körperferne Sinne
Taktilsystem	Auditives System
Kinästhetisches System	Visuelles System
Vestibuläres System	
Geschmacksinn	
Geruchsinn	

Das Taktile System besteht aus der Berührungswahrnehmung, der Erkundungswahrnehmung, der Temperaturwahrnehmung und der Schmerzempfindung. Bei der Erkundungswahrnehmung finden Hände, Füße und Mund Einsatz. Vor allem die Hand wird benutzt um Größe, Gewicht, Form, Oberflächenbeschaffenheit, Konsistenz und Temperatur eines Gegenstandes wahrzunehmen. Gibson (1982, in Zimmer 2005) bezeichnet sie deshalb als Wahrnehmungssystem.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> vergl. a.a.O., 107.

Das Kinästhetische System umfasst den Stellungssinn, Bewegungssinn, Kraftsinn und Spannungssinn. Der Bewegungssinn ist die Fähigkeit sowohl Richtung als auch Geschwindigkeit einer Bewegung ohne visuelle Kontrolle wahrzunehmen.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> vergl. a.a.O., 121.



Zum Vestibulären System gehören die Orientierung im Raum, die Wahrnehmung linearer Beschleunigung und die Wahrnehmung von Drehbeschleunigungen. Es ist für die Erhaltung des Gleichgewichts verantwortlich. Wir erfahren, in welcher Lage sich unser Körper im Raum befindet, wie sich die Schwerkraft auf die Lage des Körpers im Raum auswirkt und wie schnell wir uns bewegen. Diese Informationen werden meist mit Informationen aus dem Kinästhetischen System verknüpft.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> vergl. Zimmer, 2005, 134.

Zum Auditives System zählen die Bereiche: Auditiv Aufmerksamkeit, Auditiv Figur-Grund Wahrnehmung, Auditiv Lokalisation, Auditiv Diskrimination, Auditiv Merkfähigkeit und Verstehen des Sinnesbezuges. Die Auditiv Aufmerksamkeit ist die willentliche Konzentration auf auditive Reize. Die Auditiv Figur-Grund-Wahrnehmung ermöglicht es, Reize aus ihrem Hintergrund herauszulösen. Auditiv Lokalisation lässt den Menschen Schallquellen orten, Auditiv Diskrimination ist die Fähigkeit Unterschiede zwischen Lauten und Tönen zu erkennen und zuzuordnen. Das Verstehen des Sinnbezugs bezeichnet das Erkennen, Verstehen und inhaltliche Zuordnen von Gehörtem.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> vergl. a.a.O. 91.

Das Visuelle System umfasst die Figur-Grund-Wahrnehmung, die Visumotorische Koordination, die Wahrnehmungskonstanz, die Raumlage, Räumliche Beziehungen, die Formwahrnehmung, die Farbwahrnehmung und das Visuelle Gedächtnis.

Bei der Visumotorischen Koordination handelt es sich um die Fähigkeit das Sehen mit den Bewegungen des Körpers zu koordinieren. Die Wahrnehmungskonstanz ist dafür verantwortlich, dass wir einen Gegenstand trotz unterschiedlicher Abbildungen auf der Netzhaut aus verschiedenen Blickwinkeln und Abständen als ein und denselben identifizieren können und sich seine Form, Größe oder Lage in unserer Vorstellung nicht verändert. Die Raumlage definiert die Raum-Lage-Beziehung eines Gegenstandes zum Wahrnehmenden selbst. Visuelles Gedächtnis bezeichnet die Fähigkeit, sich an Gesehenes zu erinnern und ist die Voraussetzung für kognitive Entwicklung.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> vergl. a.a.O., 70ff.

Meine Wahrnehmung ist also keine Summe von visuellen, taktilen, auditiven Gegebenheiten; ich nehme vielmehr auf eine ungeteilte Weise mit meinem ganzen Sein wahr, ich erfasse eine einzigartige Struktur des Dings, eine einzigartige Weise des Existierens, die alle meine Sinne auf einmal anspricht.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Maurice Merleau-Ponty, Das Kino und die neue Psychologie, 1945, In: ders., Das Auge und der Geist, Hamburg, 2003, 31f.

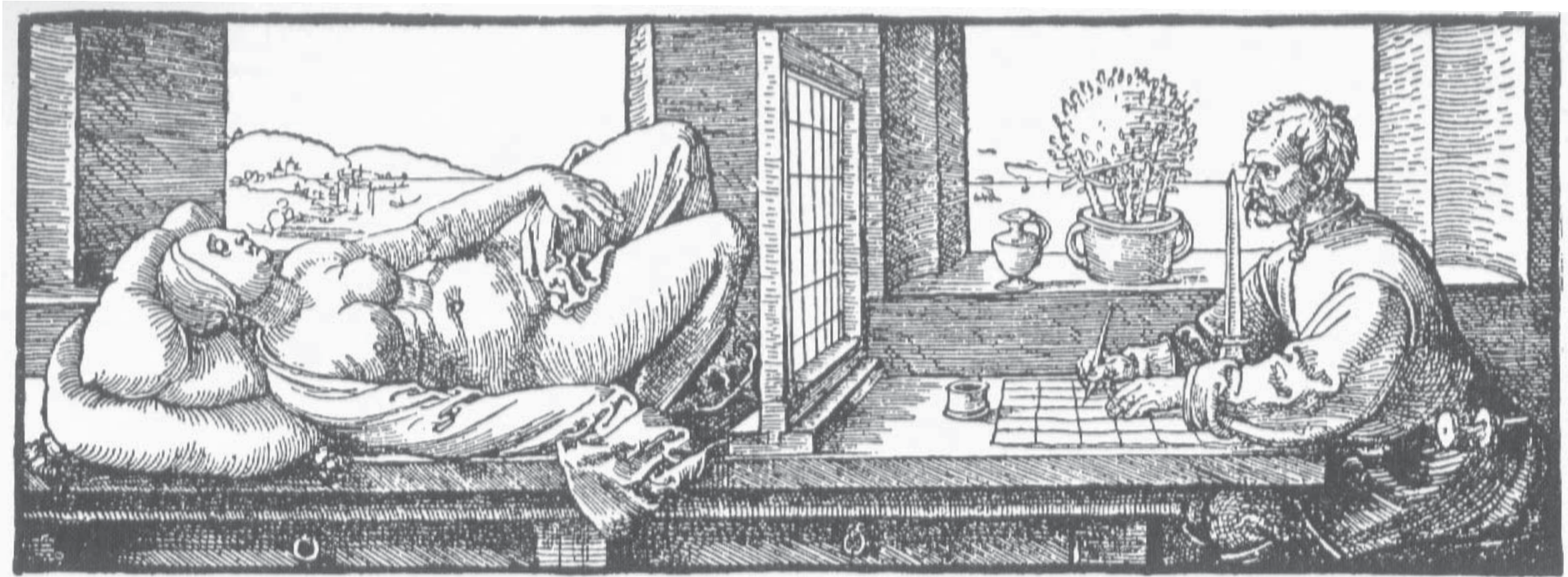
#### 1.2.2.2. Orientierung im Körper - Orientierung im Raum

Differenzierte Raumwahrnehmung baut sich über die Körpererfahrung und Körperwahrnehmung auf.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Zimmer, 2005, 30.

Was ohne Ort ist, muß einem Leib unterworfen werden, mehr noch: muß durch ihn mit allen Anderen und der Welt vertraut gemacht werden,

schreibt auch Merleau-Ponty (2003, 313). Mit anderen Worten, findet unser Wahrnehmen und Denken



## 1.2.2.2.

Der Zeichner in Albrecht Dürers Bild („Der Zeichner des liegenden Weibes, Holzschnitt) kann den perspektivisch getreuen ganzen Körper nur dadurch produzieren, daß er ihn durch ein Raster aufteilt und mit Hilfe seines Sehstabes auf das Papier überträgt. Der „ganze“ Körper, schlußfolgert Sigrid Schade „ist nicht von Natur aus zu haben – er muß konstruiert werden“ (Schade 1987, 249, in Löw, 2001) Das gleiche trifft auf den Raum zu. Solange man sich in der sozialwissenschaftlichen Analyse mit der Zerstückelung oder Fragmentierung von Raum beschäftigt, so lange reproduziert man gleichzeitig die Vorstellung vom an sich einheitlichen Raum. [vergl. Martina Löw, Raumsoziologie, 2001, 110f]

und Handeln dort ein Zuhause, wo wir uns selbst (im Raum) wiederfinden. In erster Konsequenz ist das der eigene Körper. Für ihn tragen wir Verantwortung, durch ihn haben wir Zugriff und Zugang zur materiellen Welt. Mit all seinen Wahrnehmungsorganen und Ausdrucksmitteln ist der Körper Grenze und Schnittstelle, ist sozusagen unser dreidimensionales Interface, an dem Information in beide Richtungen kommuniziert wird.

Als Teil des Körpers, ermöglicht uns das Auge, uns selbst von Außen zu betrachten. Doch wir können in Wahrheit nur Fragmente des eigenen Körpers sehen und diese mit Hilfe anderer Wahrnehmungen zu einer Vorstellung des gesamten Körpers, einem Körperbild oder Körperschema ergänzen.

Psychoanalytic theory has introduced the notion of body image or body schema as the centre of integration.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> The Body in the Centre, in: Pallasmaa, 2005, 40.

Die soziologisch kleinste Dimension der Raumkonstitution ist der Körperraum, kann auch er als relationales Gefüge verstanden werden, also nicht als ein- und ausschließender Behälter, fragt sich Martina Löw im Kapitel *Körperräume* ihrer Raumsoziologie.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Martina Löw, Raumsoziologie, Frankfurt am Main 2001, 115-129.

Körpervorstellungen leiten jedoch auch die Wahrnehmung des eigenen Körpers. So ist es zum Beispiel heute jeder und jedem selbstverständlich einen Körper zu *haben*.<sup>4</sup> Der Körper wird als Besitz betrachtet, eine Körpervorstellung, die den Menschen noch Anfang des 18. Jahrhunderts völlig fremd gewesen wäre (vgl. Barbara Duden 1991a, in Löw 2001, 117). Ein Wandel in der Körpervorstellung setzt erst im 17. Jahrhundert ein. Davor wurde der Körper als Quelle der Macht betrachtet und ein fließender Austausch zwischen Innen und Außen wurde vorausgesetzt. Erst als sich die Chirurgie als wissenschaftliche Disziplin durchzusetzen beginnt, verliert der Körper seine mythologische Macht. Zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert bekommt der Körper immer größeren ökonomischen Wert. Mit der machtvollen Durchsetzung des wissenschaftlichen Denkens wandelt sich der offene, fließende, im Austausch begriffene Körper in einen geschlossenen. Der Körper wird entlang der Achse Innen - Außen wahrgenommen. Die Differenzierung zwischen passivem Körper und aktivem Geist beginnt sich herauszubilden.

<sup>4</sup> in der Gebärdensprache, die den Körper als primäres Mittel der Kommunikation einsetzt, gibt es zum Beispiel weder eine Geste für *sein* noch für *haben*.

Diese Veränderung der Körpervorstellung darf nicht als isolierter Prozess gedacht werden, sie geht einher mit der Veränderung des mathematischen und physikalischen Raumverständnisses und einem Wandel im Geschlechterverständnis und schafft schließlich die Vorstellung einer in sich geschlossenen, autonomen Identität. Eine Differenzierung zwischen Frauenkörper und Männerkörper findet statt. So schreibt Karl Schmidt in *Die Anthropologie* (1865, 420f, in Löw 2001, 120)

Der Mann erscheint als die incarnierte Zeit, als das Fleisch gewordene Werden; als der Raum, das Sein, - das Weib. Aktivität und Passivität, Geist und Leib, Hirn und Herz, Kopf und Bauch, Individuum und Gattung, positiver und negativer Pol: Mann und Weib. [...] Das Weib ist der Bauch.

Das unterscheidende Organ ist die Gebärmutter, der Frauenkörper wird zum Gattungskörper (Duden).





Der Männerkörper, den Disziplinierungstechniken von Militär, Fabrik und Schule unterworfen, wird maschinengleich (vgl. Foucault 1977, Sobiech 1994, in Löw, 120) Seine Beherrschung wird zur Voraussetzung für die vorgestellte Entkörperung, ein muskel-gepanzertes HeMan zum Vorbild. Die Differenz zwischen dem soldatischen Körperbild und dem daran gemessen, oft unzulänglichen eigenen Körpererleben, bleibt als ständige Bedrohung bestehen.

Frauen halten diese gesellschaftliche Brüchigkeit permanent aufrecht, sie rufen Assoziationen von Geburt und damit auch Tod hervor und werden zur gesellschaftlichen Projektionsfläche für Schwäche. Dieser Part ist jedoch nicht notwendig an Frauen gebunden.

Das Erscheinungsbild eines weißen Mannes westlicher Kultur entspricht einer gesellschaftlichen Norm. Die Person wird als körperlos wahrgenommen, als leeres Gefäß für Geist und Verstand. Während der Mann in der sozialen Wahrnehmung entkörperlicht wird, wird die Frau zur Symbolträgerin der Körperlichkeit.

Judith Butler vertritt in *Das Unbehagen der Geschlechter* (1991 in Löw 2001, 123) die These, der Körper sei eine diskursiv hergestellte soziale Konstruktion. Ein solches Denken löst die Vorstellung des Körpers als (empfangenden und gebärenden) Behälter auf, lässt jedoch den Körper gleich mit verschwinden.

Die heutige Körpervorstellung reicht vom Immunsystem, bei dem ein ohnmächtiges Ich die Einflussnahme auf den Körper erträgt bis zum Körper als globalem System oder Netzwerk (Duden 1993, Donna Haraway 1995, in Löw 2001, 124). Während der Fordismus den Körper in einer disziplinierten, räumlich und zeitlich für effiziente Massenproduktion organisierten Ordnung hielt, lernt der Körper im Spätkapitalismus rasch zu reagieren indem er in Raum und Zeit zerfällt.

Diese Diffusität kann als Chance betrachtet werden, aus dem dualistischen Denken auszubrechen. Donna Haraway stellt mit der Begriffsentwicklung des *Cyborg* klar, dass die Grenzen zwischen Organismus und Maschine umkämpft ist, so dass auch die Bereiche Produktion, Reproduktion und Imagination nicht mehr eindeutig zuzuordnen sind.

Elisabeth Grosz (*Volatile Bodies*, 1994, in Löw 2001, 127) stellt fest, dass der Körper einem ständigen „becoming-other“ unterworfen ist. Körper materialisieren sich in permanentem Austausch untereinander, so dass Körperlichkeit eine instabile Kategorie ist. Körpergrenzen werden flüssig, dynamisch. Das „Außen“ wird permanent nach innen gesogen und das „Innen“ permanent ausgestoßen. So wie für das selbst der/die Andere als Gegenüber notwendig ist, so materialisieren sich Körper in der Reibung zum Anderen. Entsprechend der Korrelation zwischen Raum- und Körpervorstellungen scheint die Newtonsche Raumvorstellung nicht mehr realistisch, man wendet sich Einstein und der hyperbolischen Geometrie. Der Körper wird zum relationalen Gebilde. Grosz sieht den Körper als eine bewegte Organisation einzelner Teile, die durch psychische und soziale Prozesse zu einer Gesamtheit zusammengebunden werden.



Zusammenfassend stellt Löw fest, dass die theoretischen Versuche, Körper neu zu definieren viele Ähnlichkeiten zu heutigen Neudefinitionen von Raum aufweisen.

Körper(räume) werden nicht länger als nach innen und außen abgeschlossene Container gedacht, sondern diese Einheitlichkeitsvorstellungen werden durch Vorstellungen sich wandelnder, im Austausch befindlicher Körper ersetzt. Einzelne Körperelemente werden durch Verknüpfung zu Räumen. Die selbstverständliche Verknüpfung von Körper und Identität wird durchbrochen. Die neue, offene Körpervorstellung bindet den systemischen Körper auch nicht länger gleichermaßen eindeutig an eine Geschlechtsidentität. Der Leib/Körper kann nicht jenseits der wissenschaftlichen Körperkonzepte gesehen werden, wie auch der Raum, so ist der Leib immer schon beschriebener und besprochener. Der Körper wissenschaftlicher Raumanalysen ist selbst schon Raum. (vergl. Löw 2001, 128)

Mary Douglas (Ritual, Tabu und Körpersymbolik, 1993, 99, in: Löw 2001, 116) definiert den Körper als soziales Gebilde, das die Art und Weise steuert, wie der Körper als physisches Gebilde wahrgenommen wird. Im umgekehrten Sinn, *wird in der physischen Wahrnehmung des Körpers eine bestimmte Gesellschaftsauffassung manifest.*

Richard Sennett argumentiert, dass *urbane Räume weithin durch die Weise Gestalt annehmen, wie die Menschen ihren eigenen Körper erfahren.* (Fleisch und Stein, 1995, 456, in Löw 2001, 116).

Wir bilden unseren Körper in unserer Vorstellung nach dem, was wir mit den Händen und dem ganzen Körper fassen können. *Das Greifen ist immer auch ein Begreifen, das Fassen ein Erfassen,* schreibt Renate Zimmer (2005, 16).

The body image ... is informed fundamentally from haptic and orienting experiences in early life. Our visual images are developed later on, and depend for their meaning on primal experiences that were acquired haptically.<sup>4</sup>

*Make physical contact with your environment as often as possible!*<sup>5</sup>

Diese Aufforderung ist speziell an *Parkour-Läufer* gerichtet, wäre aber auch für weniger aktive Menschen gewinnbringend. Bei haptischen Erfahrungen kommt den Oberflächen eine besondere Bedeutung zu. Die eigene Haut ist eine permeable Schicht und doch die sichtbare und spürbare Grenze zur Außenwelt.

Oberflächen haben einen starken Einfluss auf die Bewegungsqualität eines *Traceurs*. Deshalb muss er mit allen Materialien vertraut sein, mit denen er zu tun hat, sei es nun Naturstein, Beton, Ziegel, Metall, Kunststoff, Holz oder Erde. Jedes Material reagiert anders auf Druck, Zug, Reibung, Drehmoment. Jedes Material weist eine andere Oberflächenstruktur und andere Verhaltensweisen bei Hitze, Kälte und Nässe auf. Die haptischen Qualitäten von Oberflächen werden vor jeder Interaktion genau analysiert, und zwar nach folgenden Kriterien:

<sup>4</sup> Kent C Bloomer & Charles W Moore, Body Memory and Architecture, eine der ersten Studien über die Rolle des Körpers und der Sinne in der Architektur. The Body in the Centre, in: Juhani Pallasmaa, The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses, 2005, 40f.

<sup>5</sup> Dan Edwardes, Surface Areas, Know Your Terrain, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=1&idart=23](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=1&idart=23), Zugriff am 30.09.2009.

Die Eigenwahrnehmung des Körpers wird als *Propriozeption* bezeichnet. Sie besteht aus der *Tiefensensibilität*, der *vestibulären* Wahrnehmung, mit der Lageveränderungen und Lagewechsel wie *Rotationen* wahrgenommen werden können, der *taktilen* Wahrnehmung (*Oberflächensensibilität*) sowie der Wahrnehmung der inneren Organe (*Entero- oder Viszerozeption*).

Aus der Fülle dieser Wahrnehmungen schafft sich der Mensch ein Vorstellungsbild des eigenen Körpers und seiner ausführbaren Bewegung in Relation zu dem ihn umgebenden Raum, der Schwerkraft und möglichen anderen auf ihn wirkenden Kräften, wie Zentrifugalkraft, Zentripetalkraft, Corioliskraft, Radialkräfte, Trägheit oder Entropie.

Im Zusammenhang mit Parkour ist die Tiefensensibilität von besonderer Bedeutung, denn sie macht das Fortbewegen, das Handeln und die Orientierung im Raum erst möglich. Sportler, Tänzer und Akrobaten verfügen über eine besonders ausgeprägte Tiefensensibilität. Diese greift zurück auf den

1. Lagesinn, der Informationen über die Position des Körpers im Raum und die Stellung der Gelenke und (Körperglieder) des Kopfes gibt.
2. Kraftsinn, der Informationen über den Anspannungszustand von Muskeln und Sehnen liefert.
3. Bewegungssinn (oder Kinästhesie, von altgriech. kinein (κινεῖν) „sich bewegen“ und aísthesis (αἴσθησις) „Wahrnehmung“), durch den eine Bewegungsempfindung und das Erkennen der Bewegungsrichtung ermöglicht wird. Die kinästhetische Wahrnehmung findet durch Rezeptoren in Gelenken, Muskeln und Sehnen statt.

Auch der Gleichgewichtssinn (*Vestibuläre Wahrnehmung*) ist wesentlich für die Fortbewegung. Er gibt Auskunft über das Empfinden für oben und unten (Lotrichtung), für Winkel bzw. Neigungen (Lageorientierung) und Rhythmus sowie für Linear- und Drehbeschleunigungen des Kopfes in allen Richtungen. Der Gleichgewichtssinn hat seinen Sitz im Gleichgewichtsorgan in Innenohr und Kleinhirn und ist eng mit den Augen und anderen Sinnesorganen sowie mit Reflexen verbunden. Er dient zur Feststellung der Körperhaltung und Orientierung des Körpers im Raum.

- Ist sie griffig, kann sie guten Halt geben?
- Gibt sie nach, falls ja, wie stark?
- Kann sie unter bestimmten Umständen rutschig werden?
- Wie scharfkantig ist sie? Werden die Kanten die Haut abschürfen oder schneiden?

Traceure befinden sich in ständiger aktiver Interaktion mit der Umgebung, sind immer dabei, sich zu strecken, irgendwo hochzuklettern, Oberflächen zu untersuchen und von Ort zu Ort zu hüpfen.

A kind of play, yes, but over time it serves to improve greatly one's spatial awareness and proprioceptive skills.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Dan Edwardes, Footmarks in France.

Auch ohne die aktive Beteiligung unseres Denkens befinden sich unsere Körper in stetiger Interaktion mit der Umgebung. Die Welt und das Selbst tauschen fortwährend Informationen aus und definieren sich gegenseitig. Die Wahrnehmung des Körpers und die Anschauung der Welt werden zu einer einzigen, kontinuierlichen existentiellen Erfahrung. Es gibt keinen Körper ohne seinen Ort im Raum und keinen Raum, der nicht mit der (unbewussten) Weltanschauung des wahrnehmenden Selbst in Beziehung steht.

Eine aktuelle Architekturtheorie wird eine auf Wahrnehmung von Dingen und Raum gerichtete, phänomenologische und zugleich eine auf das Spüren des eigenen Leibes gerichtete, psychologische sein.

meint Wolfgang Iser in *Das Denken des Leibes und der Architektonische Raum* (2004, 8). Er trifft hier die Unterscheidung zwischen Leib und Körper. Unter Körper versteht er ein Objekt neben anderen Objekten, der Leib hingegen ist derjenige, der diese wahrnimmt und berührt. Ich möchte mich dieser Begriffstrennung nicht anschließen und verwende weiterhin den Begriff des *Körpers*, der für mich sowohl den wahrnehmenden als auch den Ding-Charakter fasst und dessen Besonderheit gerade in seiner vereinenden Funktion besteht. Der Körper existiert und seine *Wahrnehmung bildet das Fundament, auf dem alle anderen Bezüglichkeiten des Menschen ruhen*.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Dan Edwardes, Footmarks in France.

Meisenheimer gibt 4 Grundempfindungen des Körpers (*Leibes*) an:

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1. hier!   da!   | Orte erkennen     |
| 2. oben   unten  | Schwere empfinden |
| 3. innen   außen | Grenzen ziehen    |
| 4. eng   weit    | Spannung spüren   |

und leitet daraus *die Urphänomene der Gestaltung künstlicher Räume, auch des Raumes der Architektur* ab (2004, 147). Er bezeichnet die *Urphänomene* als *architektonische Gesten*, die *unmittelbar mit Gefühlen des Körpers (Leibes) korrespondieren*. Deshalb ist ihre Wirkung vor allen anderen *architektonischen Inhalten* verständlich (2004, 20).



Die Typologie der 4 gestischen Urphänomene entspricht den 4 Grundempfindungen des Körpers (*Leibes*):

- |                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Die Geste des hier! Und dort!   | Orte setzen                    |
| 2. Geste der Aufrichtung           | die Vertikale errichten        |
| 3. Das Trennen von innen und außen | Grenzen ziehen                 |
| 4. Gesten für Enge und Weite       | Spannung erzeugen <sup>4</sup> |

Dazu kommen die unterschiedlichen Arten der menschlichen Fortbewegung.

<sup>4</sup> Wolfgang Meisenheimer, *Das Denken des Leibes und der Architektonische Raum*, 2004, 25.

### 1.2.2.3. Messen mit dem bewegten Körper

In *The Eyes of the Skin* bezeichnet Juhani Pallasmaa Architektur als das unmittelbarste Instrument, das uns mit Raum und Zeit verbindet und diesen Dimensionen einen menschlichen Maßstab gibt. In der Folge beschreibt er, wie er seinen Körper als „Messinstrument“ für architektonische Qualitäten einsetzt:

I confront the city with my body; my legs measure the length of the arcade and the width of the square; my gaze unconsciously projects my body onto the facade of the cathedral, where it roams over the mouldings and contours, sensing the size of recess and projections; my body weight meets the mass of the cathedral door, and my hand grasps the door pull as I enter the dark void behind.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> *The Body in the Centre*, in: Pallasmaa, 2005, 40.

Diese vergleichende Sichtweise erinnert an die *Parkour Vision*. Auch Traceure verlassen sich auf die sensibilisierten Wahrnehmungen ihrer Körper. Dieser wird in Relation zu den Dingen gesetzt und bringt Messergebnisse in Form von Empfindungen hervor. Diese sind immer mit unmittelbar daraus resultierenden Handlungen verknüpft und lassen sich durch wiederholte „Messungen“ präzisieren. Die Übertragung der Messergebnisse in ein allgemeines Maßsystem wird erst dann notwendig, wenn Information ausgetauscht werden soll. Dann werden einzelne Körperteile als Distanzmesser eingesetzt: kleine Abstände werden in Handbreiten, Finger- und Armlängen gemessen, für größere Distanzen eignen sich Fußlängen, Schritt-, Laufschrift- und Sprungmaße. Für die Übersetzung in einen allgemeinen Maßstab bietet sich weniger das metrische System als das englische System an, das mit seinen körperbezogenen *Foot/Inch* Maßeinheiten für ein Messen mit dem Körper wie geschaffen scheint.

Der Mensch ist nicht mehr in einer Haltung gefangen, bei der seine Augen auf einer Höhe von 5 Fuß und 6 Inches - entsprechend der Größe, die Le Corbusier für den genau 1.83m großen, erwachsenen, männlichen Standard-Betrachter festlegte - auf sein architektonisches Gegenüber gerichtet werden.

Modernist Design at large has housed the intellect and the eye, but it has left the body and the other senses, as well as our memories and dreams, homeless.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Pallasmaa, 2005, 19.





Le Corbusier sah sich selbst im Dienste des Menschen, als er das Maßsystem des Modulor, das auf *standardisierte* menschlich-männliche Körperproportionen, sowie den *goldenen Schnitt* und die *Fibonacci-Reihe* aufbaut, für eine objektive, universelle Ordnung in der Architektur entwickelte. Hat er je daran gedacht, für Menschen zu planen, die zwar ab und zu kopfüber im Handstand stehenbleiben, sich sonst aber mit Fluchtgeschwindigkeit durch den Raum bewegen?

Wir kommen heute nicht mehr mit abstrakten Raummaßen aus - Höhen, Breiten, Tiefen weichen Einstülpungen und Ausbeulungen. Die Krafteinwirkung physischer Manipulation wird notwendig, wenn wir Räume schaffen wollen, mit denen auch unsere Körper etwas anfangen können.

Die Überlegung der Vermessung von Bewegung gewinnt an Komplexität, wenn man versucht, nicht nur statische Größen wie Längenangaben, Gewicht, Kraft und Richtung, sondern auch Bewegungsdynamiken in ein Maßsystem zu integrieren, das heißt ein raum-zeitliches System zu schaffen, das auf Bewegung aufbaut. Im Bereich des Tanzes und der Animation wird an solchen Systemen geforscht. Die beiden Disziplinen gehen von zwei unterschiedlichen Ansätzen aus: Im Tanz beschäftigt man sich mit dem individuellen, lebendigen Körper und seinen möglichen Bewegungen im gegebenen Umfeld und versucht Bewegung und Umgebung durch Unterteilung in messbare Einheiten in ein ebenso messbares Verhältnis zueinander zu bringen. In der Animation muss sowohl der Körper als auch das Umfeld konstruiert und animiert werden. Hier sind abstrakte, messbare Teile vorhanden, die auf spezielle Weise zusammengesetzt werden, um bewegte Körper bzw. Räume zu simulieren.

Die Kinästhetik (engl. Kinaesthetics, durch die Sinne wahrgenommene Bewegung) ist ein Instrument zur Analyse von menschlichen Bewegungsmustern, das in den USA entwickelt wurde. Ganz allgemein formuliert befasst sich die Kinästhetik mit dem Studium der menschlichen Bewegung, die für die Ausübung der Aktivitäten des täglichen Lebens erforderlich ist.<sup>3</sup>

Eines der Forschungsfelder der Kinästhetik ist die Umgebungs-Forschung. Auf diese könnte bei der Planung bewegungssensibler Architektur zurückgegriffen werden. In der Umgebungs-Forschung werden äußere Faktoren wie Raum oder Einrichtung danach analysiert, ob sie Bewegung fördern oder behindern.

<sup>3</sup> siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetik>, Zugriff am 22.11.2008.



### 1.2.3. Über den Umgang mit architektonischen Objekten und anderen Dingen

Die Relation von Mensch und Welt ist abhängig von der Grundeinstellung, mit der wir die Dinge um uns herum betrachten. Setzen wir die Wirklichkeit als gegeben voraus? Gehen wir davon aus, dass sie nur subjektiv erfahren werden kann? Oder erklären wir sie zu einer vom Wahrnehmenden selbst erzeugten Realität?

Käte Meyer-Drawe unternimmt in ihrem Aufsatz *Herausforderung durch die Dinge, Das Andere im Bildungsprozeß* (1999, 329ff.) den Versuch, die Geschichte des Werte- bzw. Weltverlusts verständlich zu machen und meint:

Dass wir nicht auf eine Wirklichkeit stoßen, besagt allerdings noch nicht, dass wir unsere Welt lediglich erfinden, dass dem Finden überhaupt keine Bedeutung zukommt. Es muß ein Weg gesucht werden, der Mitwirkung der Dinge an unserem Verständnis von ihnen zur Aussprache zu helfen, um ihrer bildenden Bedeutung auf die Spur zu kommen.

Im Gegensatz zum selbstbezogenen Erfinden ist das Finden ein Dialog zwischen Subjekt und Ding. Dieses wird wahrgenommen und seine spezifischen Qualitäten werden erkannt. Das Ding ist nicht dasselbe wie die Idee des Dings, die Abbildung des Dings oder der Begriff, mit dem es bezeichnet wird. „*We’re not making something up*“, sagt auch der Traceur Mark Toorock in *Point B*, „*we’re finding something we lost. That’s how we learn about things around us: we touch them, we feel them.*“

#### 1.2.3.1. Die physische Existenz der Dinge und des Körpers

Jean Paul Sartre beschreibt in *Der Ekel* (1998, frz. Orig. 1938) eindrucksvoll den Moment, an dem sein Protagonist in die Betrachtung einer Wurzel versunken, alle Errungenschaften der menschlichen Kultur als die Oberfläche der Dinge beschreibende Zeichensetzungen entlarvt und sich Existenz gegen Existenz, Auge in Auge mit den Dingen wiederfindet.

Also, ich war gerade im Park. Die Wurzel des Kastanienbaums bohrte sich in die Erde, genau unter meiner Bank. Ich erinnerte mich nicht mehr, daß es eine Wurzel war. Die Wörter waren verschwunden und mit ihnen die Bedeutungen der Dinge, ihre Verwendungsweisen, die schwachen Markierungen, die die Menschen auf ihrer Oberfläche gezeichnet haben.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sartre, *Der Ekel*, 1998, 144.

Die Sprache, die Kultur des Gebrauchs, die Versuche der Wissenschaft, die Dinge nach ihren beschreibbaren Qualitäten und Eigenschaften, in Kategorien, Gattungen, etc. einzuteilen, verlieren ihre Bedeutung, wenn der Wahrnehmende das Ding als eigenständig Existierendes jenseits der Reflexion begreift. All die Relationen zu den Dingen, die der Mensch konstruiert, Regeln der Geometrie, Quantitäten, Maße und Gewichte erscheinen in Augenhöhe mit der Existenz als willkürliche Setzungen.



[...] die Welt der Erklärungen und Gründe ist nicht die der Existenz. Ein Kreis ist nicht absurd, er erklärt sich sehr gut aus der Umdrehung einer Geraden um einen ihrer Endpunkte. Aber ein Kreis existiert auch nicht. Die Wurzel existiert.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Sartre, 1998, 147.

Für Traceure sind die Gestaltungen des städtischen Raums Dinge, die in ihrer spezifischen Existenz wahrgenommen und erfahren werden. Dabei spielt ihre Funktion als Zeichen keine Rolle mehr. Es geht um die Begegnung von Existenz und Existenz, von Leib und Ding, die sich in ihrer Materialität erkennen.

Ich saß da, etwas krumm, den Kopf gesenkt, allein dieser schwarzen, knotigen, ganz und gar rohen Masse gegenüber, die mir angst [sic] machte.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Sartre, 1998, 144.

Allein der Gedanke, sich auf eine solche Sicht der Dinge einzulassen, schafft Unbehagen. Denn es bedeutet, auf alle Welterklärungen, die einem bisher Geborgenheit und Sicherheit in einer Welt der Ursache und Wirkung vermittelt haben, zu verzichten und sich auf das Abenteuer einzulassen, die Welt und sich selbst in jedem Moment neu zu entdecken.

Die Existenz isoliert die Dinge voneinander - aus der Nähe betrachtet gleicht kein Baum, kein Ziegelstein dem anderen. Gleichzeitig schafft sie eine Nähe von Ding und Körper. Der Mensch erfährt sein eigenes Existieren in der Welt, sobald er seinen Körper als Ding versteht, das - wie die Dinge der Außenwelt - über sein Denken hinaus gegeben ist und ein Eigenleben besitzt.

Sobald sich unser Körper materialisiert, existiert er als bewegter Körper. Selbst wenn ich versuche, jede Muskelbewegung zu unterdrücken, gelingt es mir nicht die kleinen Ausgleichsbewegungen unter Kontrolle zu halten, mit denen der Körper sich als Organismus an die Umwelt adaptiert, sprich gerade genug Muskelspannung aufbaut, um mich in diesem Moment im Sitzen zu halten, den Kopf genau in dem Winkel auf der Wirbelsäule balancieren zu lassen, dass ich den geschriebenen Text am Bildschirm lesen kann und meine Hände in Bereitschaft sind, meine Finger auf unterschiedliche Tasten des Keyboards Druck ausüben zu lassen, sodass die richtigen Worte in Erscheinung treten. Sartre (1998, 114) beschreibt die Erkenntnis des körperlichen Eigenlebens mit folgenden Worten:

Diese Schulterbewegung, ich habe sie nicht unterdrücken können... Das Ding, das wartete, ist aufgeschreckt, es ist über mich hergefallen, es strömt in mich hinein, ich bin davon angefüllt. Es ist nichts: das Ding bin ich. Die Existenz, befreit, losgelöst, fließt in mich zurück. Ich existiere.

Im Kurzfilm *Feedback Loop* [GB 2006, Regie: Julie Angel] erzählt der Traceur Thomas Coutedic, wie er im Parkour seinen Körper den Zugang zu den Dingen der Außenwelt finden lässt:

When I go outside [...] I try to feel what my body wants to do. [...] The more experience and practise I have the less I think about things. I just feel things and when I'm moving I'm half conscious of what I'm doing.



### 1.2.3.2. Physische Kommunikation mit den Dingen

*Sichtbar und beweglich zählt mein Körper zu den Dingen, ist eines von ihnen, er ist in dem Gewebe der Welt gefangen, und sein Zusammenhalt ist der eines Dinges*, schreibt Maurice Merleau Ponty in *Das Auge und der Geist* (2003, 280). Was den Körper von unbelebten Dingen unterscheidet, ist seine Fähigkeit wahrzunehmen und sich zu bewegen. Er kann die Dinge in seinem Umfeld sinnlich erfassen und sie sich als Erweiterungen oder Prothesen seiner Selbst aneignen.

*Ich bin der Pinsel und die Stadt ist die Leinwand, auf der ich male*, sagt der Traceur Andreas Kalteis in einem am 3. Juli 2005 in der Zeitung *Neue* erschienen Interview mit Elisabeth Zankel. Seine Bewegungen und deren unsichtbare Spuren werden zu imaginären Linien, die er über die Topographie der Straßen und Gebäude legt. Im Film *The Making of Traceurs: to trace, to draw to go fast* [GB 2008] zeigt Julie Angel wie die Künstlerin Layla Curtis solche Körper- und Bewegungsspuren mit einer Thermobildkamera sichtbar macht.

Merleau-Ponty spricht von einer magischen Theorie des Sehens, die ein Maler praktiziert, während er malt. Er lässt die Dinge in sich übergehen und versenkt gleichzeitig seinen Geist in den Dingen. Das Äußere dringt in ihn ein, während er sein Inneres nach außen kehrt. Er wendet sich dem Ding zu, um sich selbst zu erkennen.

Die Traceuse Karen Palmer beschreibt eine ähnliche Erfahrung mit Parkour in dem Filmporträt *The Outside In* [GB 2006] von Julie Angel:

It's rather letting the outside in whereas the inside out. It's more an internal journey.

Die Dinge der Außenwelt in sich aufzunehmen spielt für sie eine größere Rolle als ihr Inneres nach außen hin sichtbar zu machen. Nicht die Absicht, Zeichen auf die Leinwand der (Stadt-)Landschaft zu setzen, steht im Vordergrund, sondern die persönliche Weiterentwicklung in Kommunikation mit den Dingen. Diese Kommunikation erfolgt über Bewegungssprache. Traceure nutzen den Körper und seine Gesten um sich zu artikulieren. Wie bei Merleau-Pontys' Maler besteht ihre Kunst darin *das zu erfassen und zu zeigen, was sich in ihnen sieht*.

Jede Beschäftigung mit dem Objekt beinhaltet ein Nachgeben, ein sich Einlassen auf den Sachverhalt. Es handelt sich um eine *wache Passivität*, eine Handlungsbereitschaft oder wie Sartre in *Der Ekel* schreibt, die Erkenntnis, dass dieses *Selbst* existiert:

Das ist sanft, so sanft, so träge. Und leicht: man könnte meinen, das hält sich von ganz allein in der Luft. Das regt sich. Das sind überall leichte Berührungen, die sich auflösen und vergehen. Ganz sanft, ganz sanft.





Es ist diese *Leichtigkeit des Seins*, die im Parkour gefördert und von Traceuren oft als *Natürlichkeit* bezeichnet wird. So sagt Thomas Coutedic in *Feedback Loop* [GB 2006, Regie: Julie Angel]:

I think it's a very natural thing to do, a very healthy thing to do. To be there in that present moment, or what you are now, what you feel now, who you are now and what you are doing now. [...] That's why I think I feel natural, cause I'm really open to what's happening around me and what I'm doing.

Künstler entwickeln ihre eigene *Sicht der Dinge*. Sie schöpfen wie Kinder aus der Kommunikation mit den Gegenständen. Ihnen gelingt es, die Distanz des Sehens zu überwinden, indem sie nicht nur ihren Blick in den Raum schicken, sondern sich in die Dinge hineinversetzen. Sie vollziehen einen geistigen Ortswechsel (*déplacement*) und gewinnen die Fähigkeit, sich selbst *durch die Augen des Dinges* zu betrachten. Viele Maler sprechen davon, daß *die Dinge sie betrachten*. (Merleau-Ponty 2003, 286) Auch David Belle (2009, 69) berichtet von einer solchen Erfahrung:

Ich begann mit den Hindernissen zu sprechen, so als ob sie mich ansahen und mich herausforderten, mich zu beweisen, ihnen zu zeigen, dass ich sie überwinden wollte, dass ich dazu fähig war. Tatsächlich sind diese Hindernisse wie ein Spiegel. Es ist eine Arbeit an sich selbst, man steht sich immer selbst gegenüber.

Das Phantom des Spiegels zieht meinen Leib (chair) nach außen, und gleichzeitig kann das ganze Unsichtbare meines Körpers (corps) die anderen Körper (corps), die ich sehe, besetzen. Ich kann meinen Leib und meinen Geist in die Dinge hineinprojizieren, in ihre Substanz eintauchen und sie mir dadurch zu eigen machen,

schreibt Merleau-Ponty (2003, 287)

Wenn man das Hinderniss wahrnimmt, versetzt man sich mental hinein und die Geste folgt ganz von alleine,

sagt David Belle (2009, 89). Es ist nicht mehr das eigene Wollen, die Vorstellung, wie etwas zu funktionieren hat, die auf das Objekt übertragen wird. Die Aktion wird zur Interaktion, zum Dialog mit dem Gegenstand. Es ist ein ständiges Geben und Nehmen, ein „sich Austauschen“ im wahrsten Sinne des Wortes. Die Bewegung wird zum Produkt, zur Aussage dieser Kommunikation.

Ein Ding verkörpert eine Handlung. Es ist *Bestandteil einer Struktur, die nicht allein aus Gegenständen, sondern auch aus Ritualen, Gesten, Erfahrungsinterpretationen täglicher Wahrnehmungen besteht*, wie Gert Selle in *Siebensachen, Ein Buch über die Dinge* (1997, 44) schreibt. Diese Strukturen bilden die Grundlage jeder Kultur. Die Dinge treffen eine Aussage über die Kultur, in der sie eine Rolle spielen. Sie schaffen Atmosphären, wecken Erinnerungen und sind Repräsentanten für Kulturepochen, kollektive und individuelle Wünsche, Träume und Visionen.



Jedes Hantieren mit einem Gegenstand *hinterlässt eine feine Spur im Körpergedächtnis und bekräftigt das Vertrauen zum Ding*, schreibt Gert Selle (1997, 82). Die Dinge hinterlassen ihre Abdrücke. Selbst wenn wir uns nicht bewusst mit ihnen beschäftigen, nehmen sie Einfluss auf die Gestaltung unseres *Selbst*.

In unserer Kultur zählt der technische Fortschritt zu den höchstbewerteten Entwicklungen. Man entwickelt Geräte und Gegenstände mit einer bestimmten Funktion und versucht, diese zu vervollkommen. Man versucht die Möglichkeiten auszuschöpfen, die ihre historische Verwendung vorgibt.

Die herrschende Kultur regt uns nicht dazu an, über den alternativen Gebrauch einer Mauer, eines leeren Raums oder eines Geländers nachzudenken. Die Praxis des Parkour fordert sowohl den Akteur als auch den Betrachter zu solchen Überlegungen heraus.

Das Hinterfragen von traditionellen Werten und das Finden von alternativen Arten des Gebrauchs, setzt den Mut voraus, bewusst tradierte Sinnzusammenhänge aufzugeben und aus gewohnten Mustern ausbrechen. Dadurch unterscheidet es sich vom kindlichen Experimentieren, bei dem sich Handlungsmuster bzw. neuronale Muster erst herausbilden.

Werden traditionelle Gebrauchsweisen als Gesten erkannt, kann deren Sinnhaftigkeit hinterfragt werden und ist es wird möglich, sie mittels alternativer Handlungen zu überformen. Auf diese Weise werden Handlungsmuster sichtbar gemacht. Hierbei handelt es sich um einen schöpferischen Akt, der sowohl das Ding als auch den Handelnden in neuem Licht erscheinen lässt. Es ist ein performativer Akt, denn sowohl der Gegenstand als auch der Akteur (und der mögliche Zuschauer) sind an dem Prozess der Konstitution von Wirklichkeit beteiligt und bedingen gegenseitig die Form ihres Erscheinens.

#### 1.2.4. Taktiken des Gebrauchs

In unserer mediatisierten Welt steht Konsum eindeutig vor aktivem Tun. Konsum beinhaltet ein passives Hinnehmen (Debord) und gleichzeitig ein verschlingendes, aneignendes Sehen (Merleau-Ponty). Michel de Certeau stellt in *Die Kunst des Handelns* die interessante Frage, was der Konsument nun tatsächlich mit den Dingen und während der Stunden macht, die er mit Konsum verbringt.

*Was machen [...] die Benutzer des städtischen Raumes und die Konsumenten von Zeitungsartikeln mit dem was sie ‚absorbieren‘, erhalten, bezahlen? Was machen sie damit?*<sup>2</sup>

<sup>2</sup> de Certeau, 1988, 80f.

Der Konsument kann der Information, die er erhält nichts mehr hinzufügen. Er wird zum reinen Empfänger, in seinem unbeteiligten Blick spiegelt sich ein vielgestaltiger, narzisstischer Akteur. Er macht Erfahrungen aus zweiter Hand und erlebt den Zusammenhang von Ursache und Wirkung als Tastendruck auf der Fernbedienung, der Kamera oder dem MP3-Player. Dem voyeuristischen Blick des körperlosen Zuschauers steht der Exhibitionismus des Akteurs gegenüber.



Kindern werden kulturelle Werte in der Regel über die zunehmende Disziplinierung ihrer körperlichen Bedürfnisse vermittelt. Innerhalb eines körperfernen Bildungssystems, in dem ruhiges Sitzen und aufmerksames Zusehen und Zuhören als Norm definiert wird und emotionale Äußerungen sowie der bewegte und stimmhafte Ausdruck von Lebensfreude in Nebenfächern behandelt werden, kommt uns das Wissen um den instinktiven Umgang mit unseren körperlichen und emotionalen Bedürfnissen abhanden.

Unserer heutige Kultur bietet uns vor allem im Sport Gelegenheiten, aufgestaute Emotionen kanalisiert zu entladen. Doch auch hier ist der Körper zum ausführenden Apparat geworden, der Mensch ist nicht mehr sein Bewohner sondern sein Behandler. Der Körper wird aus der Distanz als Objekt betrachtet, das man vermessen, analysieren und sezieren kann. Er lässt sich chirurgisch neu formen, in Einzelteilen oder als Ganzer klonen, räumlich lagern, abbilden, beschreiben und punktieren. Wir besitzen heute unsere Körper, können sie wie Waren kaufen und verkaufen, konsumieren, produzieren, reproduzieren und verbrauchen. Verbrauch kann sich auch in Gebrauch wandeln. De Certeau beschreibt diesen als:

[...] eine Praxis für die ihr Listenreichtum, ihr Abbröckeln nach Gelegenheit, ihr Wilddiebereien, ihre Klandestinität und ihr unaufhörliches Gemurmel charakteristisch sind – insgesamt also eine quasi-Unsichtbarkeit. Die Kunst des Gebrauchs produziert Bedeutung, ohne Produkte hervorzubringen (wo hätte sie auch Platz dafür?), sondern durch die Kunst des Gebrauchs derjenigen Produkte, die ihr aufgezwungen werden.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> de Certeau, 1988, 81.

Im Feld dieser *Kunst des Gebrauchs* lässt sich die Bewegungskunst des Parkour orten. Praktizierende benutzen den städtischen Raum in einer Weise, für die er nicht geschaffen wurde. Sie haben die Möglichkeit, ihre Handlungsorte rasch zu wechseln. Sie sind in der Ausübung ihrer Kunst nicht auf bestimmte Objekte, Räumlichkeiten oder Zeiten angewiesen. Für einen kurzen Augenblick eignen sie sich Räume und Objekte an; ihre alltägliche Tätigkeit bleibt meist unbeachtet, ist quasi unsichtbar und hinterlässt kaum Spuren. Man könnte sagen, sie haben sich von Empfängern von zeichenhaften und codierten Botschaften, die die gebaute Umgebung aussendet, zu Akteuren emanzipiert, die nun ihrerseits in Kommunikation mit den räumlichen Gegebenheiten Bedeutungen produzieren - jedoch ohne Produkte hervorzubringen. Wir können mit de Certeau (1988, 91f.) auch von einer *Taktik des Parkour* sprechen.

Taktiken sind Handlungen, die ihre Geltung aus der Bedeutung beziehen, welche sie der Zeit beilegen – und auch den Umständen, welche in einem ganz bestimmten Interventionsmoment in eine günstige Situation verwandelt werden; der Schnelligkeit von Bewegungen, die die Organisation des Raumes verändern; den Relationen zwischen den aufeinanderfolgenden Momenten eines ‚Coups‘; den möglichen Überschneidungen von Zeitabschnitten und heterogenen Rhythmen; etc. [...] die Taktiken setzen auf einen geschickten Gebrauch der Zeit, der Gelegenheiten, die sich bieten, und auch der Spiele, die sie in die Grundlagen einer Macht einbringt, [...] die so groß ist, dass sie es sich nicht erlauben kann, zu spielen ohne sich zu zersplittern, d.h. Macht zu verlieren.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> a.a.O., 90.



De Certeau spricht von einer *wirklichen Ordnung der Dinge*, die genau in diesen „populären“ Taktiken besteht, die

die Dinge zu ihren eigenen Zwecken umändern, ohne sich darüber Illusionen zu machen, daß sich in Kürze etwas ändern wird. Während diese Ordnung ansonsten von der herrschenden Macht ausgebeutet oder einfach vom ideologischen Diskurs geleugnet wird, spielt hier die Kunst mit ihr.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> a.a.O., 81.

Im *Parkour* können drei wesentliche Bestandteile dieser *Taktik* oder *Kunst des Gebrauchs* unterschieden werden:

1. *Adaptieren* an ein urbanes oder natürliches Umfeld. Dies erfolgt über ein *Interagieren* mit dem Hindernis und entspricht einer *physischen Kommunikation*.
2. Ständiges *Fortbewegen* in der Umgebung (*Ortswechsel* | *se déplacer*) und die damit verbundene Schulung einer *geistigen Mobilität*, die eine kontinuierliche Weiterentwicklung der Persönlichkeit ermöglicht.
3. Die benutzten Objekte werden ihrem ursprünglichen *Zweck entfremdet*, ihnen wird eine *neue Bedeutung* gegeben und diese wird über die *physische Interaktion* sichtbar gemacht (vergl. *détourner*).

Über diese Praktiken erfolgt eine *Aneignung* der bespielten Räume.

#### 1.2.4.1. Adaptieren und Interagieren

[...] parkour is a physical activity adapted to the prevailing environment and is a dynamic interaction with that environment.<sup>1</sup>

Architektur als Bestätigung der eigenen materiellen Existenz im Welt-Raum, denn der Blick gibt keine Sicherheit mehr- wer kann heute noch zwischen Bildrealität und Image unterscheiden? Oft erscheinen die virtuellen Bilder realer als die wirklichen. Eine Gegenstrategie ist das Zugreifen, die Berührung. In der Materialität des Körpers und des Bauwerks wird Realität erfahrbar. Als Existenz gegen Existenz, im jeweiligen Moment der Interaktion gewinnen wir Vertrauen in einen spürbaren Umraum. Unser Adaptieren und Interagieren bewirkt, dass wir uns nicht mehr getrennt von ihm sondern als Teil von ihm wahrnehmen. Traceure beschreiben diese Erfahrung mit den Worten:

*Aber wenn ich in der Stadt laufe oder im Wald oder wo auch immer, dann passe ich mich an. Ich passe mich so an, dass es für die Umgebung passt, also, für die Hindernisse, dass ich nichts beschädige, nichts dreckig mache und an die Leute, die um mich herum sind, damit ich die nicht belästige oder störe, herumschubse oder was auch immer. Man kann sagen ich werde ein Teil der Stadt.*<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Brown, Neill, The Art of Displacement, [http://www.parkour-generations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=211](http://www.parkour-generations.com/articles.php?id_cat=2&idart=211), Zugriff am 05.10.2009.

<sup>2</sup> Leech im Interview





*Wir sind da, um uns in unserer Umwelt wohl zu fühlen, um in unserer Umgebung zu spielen. Wir sind nicht hier, um sie zu verändern, [...] wir sind hier, um sie in der Weise zu respektieren, in der sie ist.*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Mark Toorock in Point B

*Man kann zum Beispiel in einer Cité ein architektonisches Objekt verwenden um daraus ein Trainingsgerät zu machen, um sich in positiver Weise weiterzuentwickeln. Man kommt dazu, sich in unserer Weise an die Cité zu adaptieren.*<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Belle, 2009, 63.

*Es geht wirklich darum, sich zu adaptieren, um die urbane Umgebung auf seine Weise zu nutzen.*<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Châu Belle-Dinh, International Herald Tribune 2008, Guillaume Desjardins & Simon Marks, [http://www.youtube.com/watch?v=d0QRlq8\\_hlc](http://www.youtube.com/watch?v=d0QRlq8_hlc), Zugriff am 18.08.09.

Einzelne Handlungen oder Überwindungstechniken ergeben sich im physischen Dialog mit der bestehenden Umwelt. Der Körper des Traceurs oder der Traceuse passt sich an die Hindernisse an. Das bedeutet, dass jedes Detail der Objekte spontan wahrgenommen und kalkuliert werden muss - Abmessungen, Stabilität, Beschaffenheit der Oberflächen, mögliche Reaktionen auf Zug, Druck, Drehmoment, etc.. Er ist gleichzeitig Messinstrument und ausführender Körper, seine spontanen Handlungen sind immer auch Antworten auf Äußerungen der Umgebung.

Michel de Certeau beschreibt die Äußerung als Modell für ein Verhältnis das auch Praktiken wie gehen oder wohnen zu nicht-sprachlichen Systemen unterhalten. Anhand sprachlicher Qualitäten definiert er vier Voraussetzungen für die Äußerung:

1. eine Realisierung des sprachlichen Systems durch ein Sprechen, das seine Möglichkeiten aktualisiert (die Sprache ist nur im Sprechakt real);
2. eine Aneignung der Sprache durch den Sprecher, der sie spricht;
3. die Einführung eines (realen oder fiktiven) Gesprächspartners und somit die Konstitution eines relationalen Vertrages oder einer Allokution (man spricht zu jemandem);
4. die Herstellung einer Gegenwart durch den Akt des ‚Ich‘, das spricht und gleichzeitig – da ‚die Gegenwart die eigentliche Quelle der Zeit ist‘ – die Organisation einer Zeitlichkeit (die Gegenwart erzeugt ein Vorher und Nachher) und die Existenz eines ‚Jetzt‘, das Präsenz in der Welt bedeutet.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> de Certeau, 1988, 83f

Übertragen wir diese Anforderungen auf den physischen Akt der Fortbewegung im *Parkour*, stellen wir fest, dass ein *räumliches System*, das sich durch Bewegung konstituiert, seine Möglichkeiten ebenfalls nur in der *momentanen Aktion* realisiert. (Mit Erika Fischer-Lichte können wir hier von der *Konstitution eines performativen Raumes* sprechen.) Es erfolgt eine *Aneignung der Bewegungssprache* (oder angewandten *Parkour-Technik*) durch den Akteur, der sie ausführt. Der reale Gesprächspartner ist die vorhandene Umgebung, die in einer fiktiven Fluchtsituation in Hindernisse umgewandelt wird. Die Situation beeinflusst die *Bewegungsqualität* bzw. die emotionale Färbung der sprachlichen Äußerung. Eine Gegenwart wird durch den *Akt des ‚Ich‘*, das *handelt* hergestellt - das erzeugte ‚Jetzt‘ wird als *Präsenz in der Welt* und als Verbundenheit mit dieser, als *unauflöslche Verknüpfung mit dem Kontext* wahrgenommen.



Diese Elemente (realisieren, aneignen, sich in die Relationen einschreiben, sich in die Zeit einordnen) machen aus der Äußerung und sekundär auch aus dem Gebrauch einen Knoten von Umständen, eine unauflösbare Verknüpfung mit dem ‚Kontext‘, von dem sie abstrakt getrennt werden.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> de Certeau, 1988, 84

Die beschriebene Realisierung eines Knotens von Umständen erinnert an das situationistische Ziel der Herstellung von Situationen. Dabei ging es ebenfalls darum, den Schritt zurück - vom abstrakten Denken, Planen und Handeln - in die Vielfältigkeit des Alltags zu setzen und die Kunst in die Lebenswelt zu reintegrieren.

Untrennbar vom gegenwärtigen Augenblick, von den besonderen Umständen und von einem Tun (Sprache Produzieren und die Dynamik einer Relation Modifizieren) ist der Sprechakt ein Gebrauch der Sprache und ein Operieren mit der Sprache.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> a.a.O., 84

Auch die Bewegung im Parkour ist nicht vom *gegenwärtigen Augenblick* zu trennen, die *besonderen Umstände* - die körperlichen und geistigen Voraussetzungen des Traceurs und der Traceuse, ihre emotionale Befindlichkeit und die Beschaffenheit des umgebenden Raums - beeinflussen die *Bewegungsdynamik*. Der *Bewegungsakt* kann als *Gebrauch der entwickelten Bewegungssprache* und ein *Operieren* mit dieser bezeichnet werden.

#### 1.2.4.2. Die Praktiken der Situationisten - *dérive* & *détournement* vs. *déplacement* & Zweckentfremdung im Parkour

I think a lot of people feel confined by the barriers that are put up by society and parkour is a way of manipulating that to get to your destination on the way you want to get there.

Cliff Kravit, pk cali, San Francisco

We must be insistently aware of how space can be made to hide consequences from us, how relations of power discipline are inscribed into the apparently innocent spatiality of social life, how human geographies become filled with politics and ideology.

Edward Soja in *Postmodern Geography*<sup>1</sup>

Kann *Parkour* als zeitgenössische Form des *Remapping* bezeichnet werden? Ein Vergleich mit der situationistischen Deutungsweise von urbanem Raum gibt Einblicke, wie dessen disziplinierende Funktionen aufgezeichnet, aufgezeigt und unterlaufen wurden und werden.

<sup>1</sup> Edward Soja, *Postmodern Geography*, London 1989, 6, zitiert in: Klaus Müller Richter, In: *Reisen in der Stadt, Überlegungen zum Entdeckungs- und Explorationsparadigma in den Stadtbeschreibungen des 19. Jahrhunderts*, in: Martin Schäfer u.a. (Hg.), *Von hier nach \_\_\_\_\_ (Medium). Reisezeugnis und Mediendifferenz*, LIT Verlag, Münster, 2004, 107-124.

## Die Theorie der Situationisten

Die Theorie der Situationisten basiert auf einer Aversion gegen die Arbeit und auf der Prämisse einer unmittelbar bevorstehenden Transformation der gesellschaftlichen Verwendung von Zeit: Angesichts der Veränderungen im Produktionssystem und des rasanten Fortschritts der Automatisierung würde es eine Reduzierung der Arbeitszeit zugunsten der Freizeit geben. Vor diesem Hintergrund war es wichtig, die Nutzung dieser „unproduktiven Zeit“ gegen die Interessen der herrschenden Mächte zu verteidigen.

Andernfalls würde diese Zeit von der kapitalistischen Konsumgesellschaft durch künstlich erzeugte Bedürfnisse aufgesogen werden - eine präzise Beschreibung des derzeit stattfindenden Prozesses der Spektakularisierung des Raums, bei dem die Arbeiter auch in ihrer Freizeit die Produktion ankurbeln müssen, indem sie ihr Einkommen im Sinne des bestehenden Systems verkonsumieren. Sollte die Freizeit nicht zunehmend in eine Zeit des passiven Konsums verwandelt werden, so musste man sie zu einer dem Spielen gewidmeten Zeit machen, zu einer Zeit, deren Ideal, wenn man so will, der Homo ludens und nicht der Homo oeconomicus war. Daher war es unerlässlich, eine Revolution vorzubereiten, die auf Sehnsüchten basierte: Es galt, die auf das Alltagsleben bezogenen, latenten Sehnsüchte der Menschen zu eruieren, um diese dann zu stimulieren und wachzukitzeln, damit sie an die Stelle der künstlich erzeugten, von der herrschenden Kultur aufoktroierten Bedürfnisse treten konnten. Nutzte man Zeit und Raum, so wäre es möglich, den Regeln des Systems zu entkommen, sich neue Freiräume zu verschaffen und diese selbst zu gestalten – der situationistische Slogan würde sich schließlich bewahrheiten: „Leben bedeutet, zu Hause zu sein, wo immer man hingeh.“

Die Herstellung von Situationen war somit der beste Weg, um neue Verhaltensweisen in der Stadt zu verwirklichen und um Momente zu erleben, die einem offenbarten, wie das Leben innerhalb der städtischen Realität in einer freieren Gesellschaft aussehen könnte. Die Situationisten betrachteten das psychogeographische Dérive als ein Mittel mit dem man die Stadt bis zur Nacktheit entkleiden, aber auch gleichzeitig das Territorium der Stadt auf eine spielerische Weise zurückerobern konnte: Die Stadt war ein Spielzeug, das man nach Lust und Laune benutzen konnte, ein Raum, wo man gemeinsam leben konnte, um alternative Verhaltensweisen zu erproben, ein Ort, wo man nützliche Zeit verschwenden konnte, um sie in eine spielerisch-konstruktive Zeit zu verwandeln. Es war notwendig, den von der bourgeoisen Propaganda mit Glückseligkeit gleichgesetzten materiellen Überfluss in Frage zu stellen, eine Glückseligkeit, die sich in städtischer Hinsicht im Bau von Häusern mit „allen modernen Annehmlichkeiten“ und in der Organisation von Mobilität erschöpfte. [...] Es war notwendig, die Stadt als ein spielerisches Territorium zu erleben, im Sinne einer Bewegung, die den Menschen zu einem authentischen Leben führte. Und dazu bedurfte es der Erzeugung von Abenteuern.

Der *Surrealismus* entdeckte das Gehen - die natürlichste und alltöglichste Aktivität des Menschen - als ein Mittel, mit dem man die unbewussten Zonen der Stadt erkunden und aufdecken konnte. Man begab sich in jene Areale, die sich der Kontrolle und dem traditionellen Zugriff entziehen, die *Situationisten* entwickelten daraus das *Dérive* als neue Verhaltensweise.<sup>2</sup>

## Dérive

Nach dem *dadaistischen* „Ausflug“ und der *surrealistischen* „Deambulation“ wurde von den *Situationisten* ein neuer Begriff geprägt: *Dérive*, wörtlich „Abweichung, Abdriften“ geht auf die Praxis des „Sich-treiben-lassens“ zurück. Dabei handelte es sich um eine kollektive Freizeitbeschäftigung, die nicht nur darauf abzielte, die unbewussten Zonen der Stadt zu identifizieren, sondern auch mittels des Konzepts der *Psychogeographie* ergründen wollte, welche psychischen Auswirkungen das städtische Umfeld auf das Individuum hatte.<sup>3</sup>

In a *dérive* one or more persons during a certain period drop their usual motives for movement and action, their relations, their work and leisure activities, and let themselves be drawn by the attractions of the terrain and the encounters they find there.<sup>4</sup>

*Dérive* bezeichnete für die *Situationisten* die Entwicklung und die praktische Ausübung neuer Verhaltensweisen im wirklichen Leben. Es war die Realisierung einer alternativen Möglichkeit, die Stadt zu bewohnen, eine außerhalb der bürgerlichen Gesellschaft angesiedelte und deren Regeln missachtende Lebensweise.

Mit dem *Dérive* untersuchten die *Situationisten* die Stadt in Bezug auf die eigene intuitive Bewegung, blieben dabei jedoch auf den durch die Architektur vorgegebenen Pfaden. Ihre Spuren durch den urbanen Raum konnten wie eine mentale Karte der durchstriffenen Gebiete gelesen werden. Ein wesentlicher Aspekt des *Dérive* war die Rückforderung privatisierter Gebiete für die Öffentlichkeit. Hier überschneiden sich die Praxis des *Dérive* und des *Parkour*. Auch *Traceure* und *Traceuses* zeichnen Linien durch die Stadt, die auf spontanen Interaktionen basieren. Sie bewegen sich jedoch meist abseits der konventionellen Wege, nicht nur an der Grenzlinie zwischen privatem und öffentlichem Raum sondern auch direkt auf den und über die sichtbaren Begrenzungen.<sup>5</sup>

Se déplacer: sich fortbewegen - den Ort wechseln - sich deplatziert verhalten

Die Bewegungskunst des *Parkour* hat sich aus der *L'art du déplacement* entwickelt. *Déplacement* bedeutet nicht nur *Fortbewegung* sondern auch *Reisen, Umgruppieren, Umsetzen, Umstellen, Verschieben, Verlagern*.<sup>6</sup>

<sup>2</sup> vergl. Francesco Careri, Walkscapes, Gehen als ästhetische Praxis, in: Archplus 183, Mai 2007, 35.

<sup>3</sup> vergl. Careri 2007, 35

<sup>4</sup> Guy Debord, *Dérive*, in: Internationale Situationniste #2, Dezember 1958, (orig.1956). Übersetzung durch Ken Knabbs,

<sup>5</sup> vergl. Andy Tran, Gender Binarism and the Wilful Abjection of the Traceur, publiziert in: Cine Parkour II, The International Experimental Cinema Exposition 2008, exposition and supplement, TIE Paonia, Colorado, <http://www.experimentalcinema.org/cp/index.html>, Zugriff am 14.3.2009.

<sup>6</sup> vergl. <http://dict.leo.org/frde?lp=frde&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&sectHdr=on&spellToler=on&chinese=both&pinyin=diacritic&search=d%E9placement&relink=on>, Zugriff am 01.03.2009.



Der Traceur und die Traceuse bewegen sich durch den Stadtraum und verlagern dabei ihren Fokus, ihren Schwerpunkt und ihren Körper von einem Ort zum anderen. Ihre Wahrnehmungs- und Handlungsweisen und Wertsetzungen verschieben sich mit zunehmenden Fertigkeiten. Es werden Aktionen im Stadtraum gesetzt, die an dem gewählten Ort möglicherweise unangebracht wirken. Im deutschen Sprachraum gibt es dafür den Ausdruck des *deplatzierten Verhaltens*. Diese Wortwahl ist besonders interessant, weil sie die gesamte soziale Konstruktion eines Ortes oder einer Räumlichkeit miteinbezieht und betont, wie sehr sich der Ort bzw. die Stadt als *geronnene Struktur des gesellschaftlichen Geflechts*<sup>7</sup> auf unser Handeln und die Bewertung unseres eigenen und des Verhaltens anderer auswirkt.

Wunderbare Beispiele für deplatziertes Benehmen, das die Absurdität gesellschaftlich bzw. architektonisch bedingter Verhaltensmuster sichtbar macht, zeigen Filme von Peter Sellers oder Jacques Tati. In Sellers *Partyschreck* [USA 1968], mimt er selbst einen indischen Schauspieler, der sich über sein deplatziertes Verhalten als Fremdkörper auf einer Hollywood-Party outet und am Ende den gesamten Schauplatz der Villa sinnbildlich in einem Meer aus Schaum versinken lässt.

Jacques Tati nimmt in *Mon Oncle* [FR 1958] und *Playtime* [FR 1967] die Monotonie des Alltagslebens mit moderner Architektur durch sein deplatziertes Verhalten auf die Schaufel. Tati bleibt seinem menschlichen Rhythmus treu und lässt sich nicht in die komfortablen, über Fernbedienung gesteuerten Wohn- und Arbeitswelten integrieren. Seine unvorhersehbaren Handlungen bringen die präzise aufeinander abgestimmten Abläufe des modernen Haushalts und Büros zuerst aus dem Takt und schlussendlich zum Stillstand.<sup>9</sup> Tati gibt eine künstlerische Antwort auf die Auswirkungen des *Fordismus*, der maschinellen Taktung von Arbeitsabläufen zur Effizienzsteigerung und den Fortschrittsgedanken seiner Zeit.

*Am ganzen Anfang des Films [Playtime] lasse ich die Menschen den Richtlinien der Architektur folgen. Jeder bewegt sich in rechten Winkeln zum Dekor und die Menschen fühlen sich darin gefangen.*<sup>10</sup>

Der Hauptdarsteller, Monsieur Hulot, lässt in dieser Szene in Orly einen Regenschirm fallen. Schon das Geräusch des zu Boden fallenden Schirms ruft das Gefühl hervor, sich auf unangemessene Weise verhalten zu haben. Es könnte der Architekt sein, der in diesem Moment zu ihm sagt: „*Mein Herr, als wir diesen Ort planten, haben wir uns nicht vorgestellt, dass Sie ihren Schirm hier fallen lassen.*“<sup>11</sup>

Der Architekt wird in seinen Augen zum Dramaturgen oder Choreographen des Stadtgeschehens. Sein Ordnungswille überträgt sich auf den Benutzer seines Gesamtkunstwerks, der als lebendiges Mobiliar bzw. Requisit räumlicher Ordnung betrachtet wird.

*Mein Job ist es nicht, die Architektur schlecht zu machen,*

meinte Jacques Tati dazu in einem Interview,

<sup>7</sup> vergl. Prisching, Manfred: Privat-öffentliche Verwirrungen, Urbane Metamorphosen. In: Raum 72, Dezember 2008, 22-26.

<sup>9</sup> Ein rhythmischer Détournement

<sup>10</sup> [http://www.tativille.com/uk/index.php?page=starter&anim=pt\\_playtime&width=800&height=600&titre=playtime](http://www.tativille.com/uk/index.php?page=starter&anim=pt_playtime&width=800&height=600&titre=playtime), Zugriff am 24.09.2009.

<sup>11</sup> a.a.O.

<sup>12</sup> Zu Beginn des Films dominiert die Architektur, nach und nach bringt der Charakter, den Tati zu verteidigen sucht, ein bisschen Wärme, Kontakt, Freundschaft mit hinein, indem er den internationalen Dekor dekonstruiert. An diesem Punkt kommt die Leuchtreklame ins Bild und die Dinge kommen einen Strudel von Bewegung. Bis zum Ende des Films sind alle rechten Winkel verschwunden und die Menschen finden sich in einem fröhlichen Treiben wieder. Man sollte sich daran erinnern, dass immer, wenn alles zusammenbricht, nach dem Mann mit dem Schraubenzieher gerufen wird. Es ist dieser Mann mit seinem kleinen Schraubenzieher, für den ich in *Playtime* einstehe. Jacques Tati, *Playtime*, a.a.O.





*ich bin hier um das Individuum und seine Persönlichkeit zu verteidigen und dafür zu sorgen, dass Menschen respektiert werden. Ich glaube Playtime ist weniger für die Leinwand gemacht als für das Auge. Der Film ist eine Aufforderung: Schau dich um und du wirst immer irgendetwas entdecken, das dich zum Lachen bringt!*<sup>12</sup>

Ähnliches gilt für die Tätigkeit von Traceuren. Ihre Kritik an gebauter Substanz ist ebenfalls eine Aufforderung an den Betrachter: „Schau dich um und du wirst immer irgendetwas entdecken, das deinen Körper anspricht und dich zu Bewegung herausfordert! Nicht die Dinge legen fest, wie du dich zu verhalten hast, du bestimmst selbst, wie du mit den Dingen umgehst.“

## Détournement

*Détournement* bedeutet *Abwendung, Entführung, Hinterziehung, Umlenkung, Unterschlagung, Veruntreuung*<sup>13</sup>, *Zweckentfremdung*<sup>14</sup>. *Détournement* bezeichnete die Herauslösung von Text- oder Bildfragmenten aus ihrem ursprünglichen Kontext und ihre Positionierung in einem neuen Zusammenhang. Eine Praxis, die nicht nur auf der Ebene des Textes oder Bildes sondern auch im Raum funktioniert.

*Détournement* war ein wesentlicher Bestandteil der situationistischen Aktivität, die das Ziel hatte die Auflösung der Kunst im alltäglichen Handeln zu propagieren. Die Texte *Gebrauchsanweisung für das Détournement* (1956) von Guy Debord und Gil J Wolman und *Détournement als Negation und Präludium*, veröffentlicht in der *Situationistischen Internationalen #3* (1959)<sup>15</sup> geben einen guten Einblick in die Definition und Anwendungsweisen von *Détournement*.

Es ist in der Tat notwendig, alle Überreste der Vorstellung von persönlichem Besitz in diesem Gebiet zu beseitigen. Die Erscheinung neuer Notwendigkeiten lässt ehemalige „inspirierte“ Arbeiten überholt wirken. Sie werden zu Hindernissen, gefährlichen Gewohnheiten. Der Punkt ist nicht, ob wir sie mögen oder nicht. Wir müssen über sie hinaus gehen.<sup>16</sup>

Die Situationisten betrachteten persönlichen Besitz als Einschränkung der persönlichen Freiheit in der Ausübung ihrer Kunst, lehnten Autorschaft ab und verzichteten deshalb auch auf ihre Urheberrechte.

Traceure stellen ebenfalls keinen Besitzanspruch an Spots oder an Bewegungstechniken, die von ihnen entwickelt wurden. Die Kunst der Fortbewegung lebt von ihrer Anpassungsfähigkeit an unterschiedliche Körper und Bewegungsweisen und von deren Weiterentwicklung durch andere Praktizierende. Es erscheinen neue Notwendigkeiten: Kommunikationsfähigkeit statt Besitz.

Jedes Element, egal woher es genommen wird, kann verwendet werden um neue Kombinationen zu herzustellen.<sup>17</sup>

<sup>13</sup> vergl. <http://dict.leo.org/frde?lp=frde&p=thMx.&search=d%E9to+urnement>, Zugriff am 01.03.2009.

<sup>14</sup> vergl. *Situativer Urbanismus*, Archplus 183, Mai 2007

<sup>15</sup> vergl. A Users Guide to *Détournement*, “Mode d’emploi du *détournement*” orig. im Belgischen surrealist journal: *Les Lèvres Nues* #8 (May 1956). Übersetzung ins Englische von Ken Knabb, in: *Situationist International Anthology* (Revised and Expanded Edition, 2006). No copyright. <http://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>, Zugriff am 23.3.2009, *Détournement as Negotiation and Prelude*, “Le *détournement* comme *négation* et comme *prélude*” orig. in: *Internationale Situationniste #3* (Paris, December 1959). Übersetzung in Englische von Ken Knabb, in: *Situationist International Anthology* (Revised and Expanded Edition, 2006). No copyright. <http://www.bopsecrets.org/SI/3.detourn.htm>, Zugriff am 23.3.2009.

<sup>16</sup> vergl. Knabbs, A Users Guide to *Détournement*, 2006, [Übersetzung d. Verf.].

<sup>17</sup> vergl. a.a.O. [Übers. d. Verf.].



Die Situationisten arbeiteten in erster Linie mit Text- und Bildfragmenten, die in neue Zusammenhänge gestellt wurden. Dadurch wurden nicht nur neue Bedeutungen sondern auch neue Werke produziert. Nicht so bei der Praxis des *Parkour* - sofern keine Filmdokumentation erfolgt, beschränkt sich die Produktion hier auf die Herstellung eines neuen Bedeutungszusammenhangs.

Debord und Wolman ließen das Licht des *Détournement* auch in den Bereich der Architektur strahlen. Sie schrieben:

In dem Ausmaß, wie neue Architektur anscheinend mit einer experimentellen barocken Bühne beginnen muss, könnte der architektonische Komplex - den wir als Konstruktion eines dynamischen Umfeldes in Relation zu Verhaltensweisen verstehen - möglicherweise existierende architektonische Formen zweckentfremden, und wird auf jeden Fall plastischen und emotionalen Gebrauch aller Arten von zweckentfremdeten Objekten machen [...].<sup>18</sup>

Das Bild einer *barocken Bühne* ruft Assoziationen von dramatischen Impulsen und Handlungszusammenhängen hervor. „*Experimentell*“ deutet darauf hin, dass eine Räumlichkeit geschaffen wird, in der Verhaltensweisen ausprobiert und Handlungen erfunden werden können. Die Definition des *architektonischen Komplexes als Konstruktion eines dynamischen Umfeldes in Relation zu Verhaltensweisen* deutet auf ein Raumverständnis hin, das die Beteiligung des wahrnehmenden und handelnden Menschen voraussetzt. Die Aufforderung existierende architektonische Formen ihrem Zweck zu entfremden und plastischen und emotionalen Gebrauch aller Arten von zweckentfremdeten Objekten zu machen liest sich wie eine Aufforderung zur Parkour-Praxis. Der plastische Gebrauch setzt sich hier in einem haptischen Erfassen der Objekte fort. Die emotionale Bindung wird über den wiederholten Gebrauch aufgebaut.

Zweckentfremdung ist eine kreative Tätigkeit, sie beinhaltet die Dekonstruktion und die neue Zusammensetzung von Gestaltung und Begriff. Das Objekt wird in der eigenen Wahrnehmung neu erschaffen, bekommt eine neue Zuordnung, neue Qualität, einen neuen Wert und neuen Namen bei gleicher formaler Gestalt. Dass auch Bauelemente - als Bezeichner bestimmter Funktionen dafür empfänglich sind, in ihrer Bedeutung ins Gegenteil verkehrt zu werden zeigt uns Parkour. In spielerischer Leichtigkeit werden z.B. Mauern überwunden, Geländer für Balanceakte hergenommen und Absperrgitter als Aufstiegshilfen benutzt.

Nehmen wir zum Beispiel eine freistehende, massive Mauer. Ihre geplante Funktion besteht darin, ein Gebiet zu begrenzen, ein Außen von einem Innen zu trennen, weder dem Blick noch dem Körper eines auf der anderen Seite stehenden Zugang zu gewähren. Mauern manifestieren Grenzen. Für die funktionellen und symbolischen Bedeutungen von Mauern und deren Einsatz im Lauf der Geschichte gibt es unzählige Beispiele, denken wir nur an mittelalterliche Stadtmauern, die chinesische Mauer, die Klagemauer in Jerusalem oder die ehemalige Berliner Mauer.

<sup>18</sup> vergl. Knabbs, A Users Guide to *Détournement*, 2006, [Übersetzung d. Verf.].



Eine der Grundtechniken im Parkour wird als Mauerüberwindung bezeichnet. Dabei unterscheidet man nach der angewandten Technik zwischen hohen und niedrigen Mauern, wobei die Trennlinie etwa in Brusthöhe gezogen wird. Für einen Traceur verschiebt sich die allgemein akzeptierte Bedeutung von Mauer als Grenze hin zu Mauer als Möglichkeit, zwei getrennte Räume mit dem Einsatz des eigenen Körpers zu verbinden und kurzfristig zu einem neuen Raum zu vereinen. Der Körper wird dabei zum Bedeutungsträger, die Aktion zur Aussage.

Als letzte Konsequenz ist jedes Zeichen oder Wort dafür empfänglich in etwas anderes verwandelt zu werden, sogar in sein Gegenteil.<sup>19</sup>

Als Grundregeln des *Détournement* gelten:

1. der Verlust der Bedeutung jedes zweckentfremdeten Elements - es kann dabei seinen ursprünglichen Sinn vollkommen verlieren - und gleichzeitig,
2. die Organisation eines anderen bedeutenden Ensembles, in dem jedes Element seinen neuen Zweck und seine neue Wirkung erhält.<sup>20</sup>

Betrachten wir den Gebrauch von Bauelementen im Parkour in diesem Zusammenhang, stellen wir fest, dass sowohl die Definition der *Wiederverwendung bestehender künstlerischer Elemente in einem neuen Ensemble* als auch die zwei Grundregeln zur Anwendung kommen: Gebautes wird eindeutig seinem ursprünglichen Gebrauch entfremdet, wiederverwendet und in einen neuen künstlerischen Zusammenhang gebracht. So wird z.B. die ursprüngliche Aussage des Geländers: „*verleiht Halt, gibt Sicherheit*“ durch den unzumutbaren Gebrauch in eine neue Äußerung umgeformt: „*verhilft als Sport- bzw. Spielgerät zu neuen Möglichkeiten des ästhetischen Körpereinsatzes*“ bzw. „*steht als manifestierte bauliche Barriere für ein zu lösendes Problem, das aus eigener Kraft überwunden werden kann.*“

Wenn wir zuletzt die Fähigkeit erlangt haben, Situationen zu konstruieren – das ultimative Ziel all unserer Aktivitäten – wird jeder die Freiheit besitzen, *Détournement* auf ganze Situationen anzuwenden indem man ganz bewusst die eine oder andere ihrer bestimmenden Gegebenheiten verändert,<sup>21</sup>

schreiben Debord und Wolman.

To perform a physical activity in a place deemed “not designed for purpose” challenges and changes ideas of culturally acceptable behaviour and action,

beschreibt der Traceur Neill Brown in *The Art of Displacement* die Auswirkungen seiner Aktivität. Jede architektonische Gestaltung konstruiert und beeinflusst Situationen. Jeder Mensch besitzt die Freiheit zu entscheiden, wie er mit einer baulichen Situation umgeht. Die meisten Menschen nehmen ihre Umwelt als gegeben hin und passen sich in ihren Bewegungen an Vorgaben an, die sich aus dem traditionellen Gebrauch ergeben haben. Sie hinterfragen nicht, ob ihr Umgang mit den baulichen Gegebenheiten

<sup>19</sup> vergl. Knabbs, A Users Guide to *Détournement*, 2006, [Übersetzung d. Verf.].

<sup>20</sup> vergl. Knabbs, *Détournement as Negotiation and Prelude*, 2006, [Übersetzung d. Verf.].

<sup>21</sup> vergl. a.a.O. [Übers. d. Verf.]



wirklich ihren körperlichen Bedürfnissen entspricht. Jemand anderer, der Stadtplaner oder Architekt hat diese Denkaufgabe für sie übernommen. Dass Stadtgestaltung nicht nur eine Denkaufgabe sondern auch eine körperliche Herausforderung an den Planer darstellt, beweisen Praktizierende des Parkour, indem sie uns den alternativen Gebrauch der Stadtlandschaft vor Augen führen.

*Parkour* vermittelt ein Gefühl der Verbundenheit mit der Umgebung, denn der Läufer und die Läuferin verbinden einzelne Fragmente, Punkte oder Spots in kreativem Bewegungsfluss miteinander. Sie schaffen sich ihr eigenes Wegesystem durch den urbanen Raum und fertigen eine individuelle mentale Karte der Stadt an. Ihre physische Interaktion mit dem Umfeld bewirkt, dass gleichzeitig mit dem „*Remapping*“ der Umgebung ein „*Remapping*“ des Körpers erfolgt - die mentale Karte wird „*embodied*“, wird Teil des Körperausdrucks, das heißt mit und durch den Körper (auch visuell) wahrnehmbar.

### 1.2.4.3. Aneignen

*Ich sage zu allen: eignet euch diese Sache an. [...] Wenn es deines ist, wirst du wissen, wie du es benutzt. Du bist vielleicht nicht stark, aber mach dir etwas zu eigen. Das heißt, Liebe zu entwickeln, etwas in deinem Herzen, das dich dorthin bringt.*

Yann Hnautra in *Génération Yamakasi*

Traceure halten sich nicht an gestalterische Vorgaben und definieren den Raum über ihre Art der Nutzung neu. Sie sind Kämpfer für die Öffentlichkeit, indem sie sich privatisierte Räume - für kurze Zeit - wieder aneignen. Sie nutzen Bereiche wie Geländer, Mauern und Absperrungen, bewegen also sich an den Grenzlinien und in den Zwischenräumen der konventionellen Räume. Im Moment ihrer Grenzüberschreitungen machen sie unsichtbare Barrieren des öffentlichen Raums sichtbar. Unbemerkt gebliebene Areale werden als Räume erkennbar, in denen Bewegung möglich ist.

Ausübende der Disziplin benutzen Raum, der jedem gehört, den aber keiner besitzt. In der wiederholten Interaktion mit dem jeweiligen baulichen Ensemble entwickelt sich eine Beziehung zwischen Traceur/Traceuse und Objekt. Eine besondere Art der Aneignung findet statt.

Zurückgreifend auf Lefebvre, verwendet Iain Borden in diesem Zusammenhang den Begriff *possession* - Besitz im Gegensatz zu *ownership* - Eigentum, um das von Skatern - wie auch von Traceuren - beschriebene Gefühl der *Teilhabe* wiederzugeben.

[...] *possession* is not private ownership but the ability to „have the most complex, the “richest“ relationships of joy or happiness with the “object“, - we should own not nothing but more of things, without recours to legal relations.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Lefebvre, 1991, 57, in: Borden, 2001, 211.

Gesetze, die in Zusammenhang mit der Ausübung von Parkour interessant werden können:

#### § 109 StGB Hausfriedensbruch

- (1) Wer den Eintritt in die Wohnstätte eines anderen mit Gewalt oder durch Drohung mit Gewalt erzwingt, ist mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr zu bestrafen.
- (2) Der Täter ist nur mit Ermächtigung des in seinen Rechten Verletzten zu verfolgen.
- (3) Wer auf die im Abs. 1 geschilderte Weise in ein Haus, eine Wohnstätte, einen abgeschlossenen Raum, der zum öffentlichen Dienst bestimmt ist oder zur Ausübung eines Berufes oder Gewerbes dient, oder in einen unmittelbar zu einem Haus gehörenden umfriedeten Raum eindringt, wobei
  1. er gegen eine dort befindliche Person oder Sache Gewalt zu üben beabsichtigt,
  2. er oder mit seinem Wissen ein anderer Beteiligter (§ 12) eine Waffe oder ein anderes Mittel bei sich führt, um den Widerstand einer Person zu überwinden oder zu verhindern, oder
  3. das Eindringen mehrerer Personen erzwungen wird, ist mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren zu bestrafen.

#### § 125 StGB Sachbeschädigung

Wer eine fremde Sache zerstört, beschädigt, verunstaltet oder unbrauchbar macht, ist mit Freiheitsstrafe bis zu sechs Monaten oder mit Geldstrafe bis zu 360 Tagessätzen zu bestrafen.

#### § 126 StGB Schwere Sachbeschädigung

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bis zu 360 Tagessätzen ist zu bestrafen, wer eine Sachbeschädigung begeht
  1. an einer Sache, die dem Gottesdienst oder der Verehrung durch eine im Inland bestehende Kirche oder Religionsgesellschaft gewidmet ist,
  2. an einem Grab, einer anderen Beisetzungsstätte, einem Grabmal oder an einer Totengedenkstätte, die sich in einem Friedhof oder einem der Religionsübung dienenden Raum befindet,
  3. an einem öffentlichen Denkmal oder an einem Gegenstand, der unter Denkmalschutz steht,
  4. an einer Sache von allgemein anerkanntem wissenschaftlichem, volkskundlichem, künstlerischem oder geschichtlichem Wert, die sich in einer allgemein zugänglichen Sammlung oder sonst an einem solchen Ort oder in einem öffentlichen Gebäude befindet,
  5. an einer Einrichtung, Anlage oder anderen Sache, die der öffentlichen Sicherheit, der Verhütung oder Bekämpfung von Katastrophen, dem öffentlichen Gesundheitsdienst, der öffentlichen Versorgung mit Wasser, Licht, Wärme oder Kraft oder dem öffentlichen Verkehr dient, oder an einer für diesen Verkehr oder sonst für öffentliche Zwecke bestimmten Fernmeldeanlage,
  6. an einem Wehrmittel oder an einer Einrichtung oder Anlage, die ausschließlich oder vorwiegend der Landesverteidigung oder dem Schutz der Zivilbevölkerung gegen Kriegsgefahren dient, und dadurch die Landesverteidigung oder die Einsatzbereitschaft des Bundesheeres gefährdet, einen den Zweck eines Einsatzes gefährdenden Mangel an Menschen oder Material herbeiführt oder den Schutz der Zivilbevölkerung gefährdet, oder
  7. durch die der Täter an der Sache einen 3 000 Euro übersteigenden Schaden herbeiführt.
- (2) Wer durch die Tat an der Sache einen 50 000 Euro übersteigenden Schaden herbeiführt, ist mit Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu fünf Jahren zu bestrafen.



*Over anyone I need this wall more than you because this is my baby. I need it to practice on, I need to train here, I don't want it to be worn away, I don't want the grip to go away, it needs to be all like this so I can train. If a brick falls off I'll be devastated coz I might not be able to do like a dozen moves on it.*<sup>2</sup>

Auch im Zivilrecht werden die Bedeutungen „Besitz“ und „Eigentum“ klar unterschieden:

Die Beziehung zu einer Sache kann – wie zu einer Person – eine bloß tatsächliche / faktische oder eine rechtliche sein. Diese schlichte Feststellung ist für unsere Unterscheidung von Besitz und Eigentum aber von Bedeutung. – Der Besitz ist auf der faktischen Ebene angesiedelt, das Eigentum auf der rechtlichen.

„Der Laie sagt mit Vorliebe Besitz und meint Eigentum: Haus- und Grundbesitz, sein Besitz, besitzende und besitzlose Volksklassen. – Der Jurist unterscheidet: Besitz, die tatsächliche Macht, und Eigentum, die rechtliche Herrschaft [über eine Sache]. Zwar entspricht es der rechtlichen Ordnung und dem normalen Zustand, dass tatsächliche Macht und rechtliche Herrschaft in einer Hand sind, der Besitzer auch Eigentümer, der Eigentümer auch Besitzer ist. Doch kann beides auseinanderfallen: der Dieb hat Besitz, nicht Eigentum; der Bestohlene Eigentum, nicht Besitz.“ Gschnitzer, Sachenrecht 4 (1968)<sup>3</sup>

Wie weit gehen Traceure bei der Aneignung von Räumen und Objekten? Wie weit dürfen sie gehen? Im Juni 2008 machten ein paar junge Traceure Schlagzeilen, die auf einem englischen Friedhof Grabsteine für ihr Training benutzten und Bilder davon ins Internet stellten.<sup>4</sup>

Nach österreichischem Strafrecht handelt es sich bei einer derartigen Aktion um *schwere Sachbeschädigung*, die mit bis zu zwei Jahren Haft bestraft werden kann.<sup>5</sup> Nicht nur die Öffentlichkeit zeigte sich empört und brachte die Jugendlichen vor Gericht. Auch die internationale *Parkour*-Community verurteilte den Vorfall, der kurzfristig einen enormen Image-Verlust mit sich brachte.

Für die meisten Traceure und Traceuses bedeutet *Parkour* zu praktizieren, sich an bestehende Regelungen von Eigentumsverhältnissen zu halten. Privateigentum sollte nicht berührt werden, öffentlicher Raum ist hingegen für alle da. Über Grenzbereiche und absolute Tabubereiche wird noch lange diskutiert werden: Wie sieht es mit den Außenbereichen von Friedhofsarealen und Gotteshäusern, mit Kunstobjekten und Denkmälern im öffentlichen Raum aus? Darf eine Friedhofsmauer übersprungen werden? Sollten Traceure davor zurückschrecken, gebautes Kulturgut wie das Schloss Schönbrunn oder die Royal Albert Hall auf ihre physische Existenz zu reduzieren und als Hindernis zu betrachten?

Folgt man dem Grundsatz: *A roof is just a roof* - alles materiell Gegebene kann auf seine Objektivität zurückgeführt werden - dürfte jeder dieser Bereiche benutzt werden, solange man nichts beschädigt und keine Spuren hinterlässt.

<sup>2</sup> John Budden aka Sticky, zitiert in: Julie Angel, Canvas of the Street, [http://www.julieangel.com/Current\\_Sticky.html](http://www.julieangel.com/Current_Sticky.html), Zugriff am 05.10.2009.

<sup>3</sup> siehe Zivilrecht online [http://www.uibk.ac.at/zivilrecht/buch/kap3\\_0.xml?section-view=true;section=1](http://www.uibk.ac.at/zivilrecht/buch/kap3_0.xml?section-view=true;section=1), Zugriff am 25.09.2009.

<sup>4</sup> siehe <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/2079539/Gravestone-vaulting-teenagers-condemned-over-YouTube-stunt.html>, Zugriff am 29.09.2009

<sup>5</sup> siehe Gesetzestext gegenüber, Berücksichtigter Stand der Gesetzgebung: 01. September 2009, Copyright: JUSTLINE GmbH, [http://www.jusline.at/109\\_Hausfriedensbruch\\_StGB.html#](http://www.jusline.at/109_Hausfriedensbruch_StGB.html#), <http://www.jusline.at/index.php?cpid=ba688068a8c8a95352ed951ddb88783e&lawid=11&paid=125#> und <http://www.jusline.at/index.php?cpid=ba688068a8c8a95352ed951ddb88783e&lawid=11&paid=126#>, Zugriff am 25.09.2009.



Der Respekt vor der Totenruhe und vor religiösen Gefühlen und Werten steht für die meisten Traceure ganz klar über diesem Grundsatz. Schwieriger wird die Grenzziehung beim Umgang mit Außenanlagen von Gotteshäusern. Die Kirche von Évry wird zum Beispiel von vielen Traceuren als willkommenes Hindernis auf ihrem Pilgerweg zu den Ursprüngen der Disziplin betrachtet. Auch im Hinblick auf Denkmäler, gebautes Kulturgut und *Kunst im öffentlichen Raum* gibt es (noch) keine klaren Regeln.

*Die Leute bauen da unnötige Mauern und was auch immer hin, ja, und dann wird sich aufgeregt, warum wir das Ganze verwenden. Na t'schuldige, dann baut es nicht hin! Dann sagen sie: „Ja, das ist Kunst.“ Dann sag ich: „Ja, was mach ich hier?“ „Du hupfst nur rum, oida.“ So etwas kommt die ganze Zeit.<sup>8</sup>*

<sup>8</sup> Leech im Interview

Für junge Leute, die Disziplin, Respekt und soziales Engagement in ihrem Tun hervorheben und gerade um die offizielle Anerkennung ihrer Fortbewegung als Kunst kämpfen, scheint es nicht ratsam, mit provokanten Aussagen über die ethischen Grauzonen des Trainingsgeländes *urbaner Raum* auf sich aufmerksam zu machen. Grenzziehungen „passieren“ in konkreten Fällen der Ausübung bzw. der temporären Aneignung. So wurde die „Beziehung“ der *Royal Albert Hall* und anderer britischer Bauwerke mit kulturellem Wert im Rahmen der Produktion von *Jump London* und *Jump Britain* möglich. Sie wurde offiziell genehmigt, im britischen Fernsehen ausgestrahlt und somit zu einer von den Medien getragenen *kollektiven Grenzüberschreitung* bei der die *Kunst des Gebrauchs* mit allgemeinem Einverständnis die traditionelle Anschauung kultureller Werte veränderte und der Fokus auf das ästhetische Leistungsvermögen des menschlichen Körpers gelenkt wurde.

Die unterschwellige Botschaft von der ungeheuren Macht der Medien wurde dabei scheinbar von allen Seiten stillschweigend hingenommen. Wollen wir nicht alle Helden, Gewinner und Hauptdarsteller sein und an der Euphorie des Spektakels teilhaben? Wer würde es wagen, diese Illusion zu zerstören? An dieser Stelle noch einmal Debord:

Wenn das Spektakel, unter dem engeren Gesichtspunkt der „Massenkommunikationsmittel“ genommen, welche seine erdrückendste Oberflächenerscheinung sind, als einfache Instrumentierung auf die Gesellschaft überzugreifen scheinen kann, so ist diese Instrumentierung in Wirklichkeit nichts neutrales, sondern genau die Instrumentierung, die seiner ganzen Selbstbewegung entspricht. Wenn die gesellschaftlichen Bedürfnisse der Epoche, in der sich solche Techniken entwickeln, nur durch die Vermittlung dieser Techniken befriedigt werden können, wenn die Verwaltung dieser Gesellschaft sowie jeder Kontakt zwischen Menschen nur mittels dieser Macht augenblicklicher Kommunikation geschehen können, dann deshalb, weil diese „Kommunikation“ wesentlich *einseitig* ist, so daß ihre Konzentrierung darauf hinausläuft, in den Händen der Verwaltung des bestehenden Systems die Mittel anzuhäufen, die ihr die Fortsetzung dieser bestimmten Verwaltung erlauben.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1996, orig.1967, These 24, 22.



Guy Debords *Gesellschaft des Spektakels* (1996, orig.1967) hat seit ihrer Veröffentlichung nichts an Aktualität eingebüßt, im Gegenteil, Debords Thesen scheinen sich heute in vielgestaltiger Weise zu bestätigen. Was man heute zu sehen bekommt ist nicht das Wesentliche, aber das Erkennen des Wesentlichen bewirkt, auf welche Weise wir die Dinge um uns herum wahrnehmen und mit ihnen umgehen.

Indem sie den Symbolcharakter jedes Bauwerks ignorieren führen uns *Traceure* ein „entblößtes“, den Insignien seiner Macht beraubtes Objekt vor Augen. In diesem Sinn erreichen sie ähnliche Ziele, wie z.B. die *Ästhetischen Guerillas* aus *Meidenhead*, deren Mission es war, Bomben in „hässlichen“ und „unnötigen“ Gebäuden anzubringen, um diese noch mehr zu entstellen. Sie verursachten nur oberflächlichen Schaden, zerstörten die stilisierten (vorgesetzten) Fassaden, die *Oberflächenerscheinungen* der Bauwerke und brachten deren rohe Daseinsform zum Vorschein.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> vergl. Shepheard 1994, 108.

Ein beliebter Tipp von RhetoriktrainerInnen ist, sich das tausendköpfige Publikum oder den gefürchteten Chef nackt vorzustellen, denn der auf seine pure Physis reduzierte Körper erscheint uns weniger angsteinflößend. Das größte Hindernis befindet sich nicht im Außenbereich der greifbaren Wirklichkeit, sondern wird vom Denken konstruiert. Wer Macht über das eigene Denken hat, besitzt Kontrolle und Entscheidungsgewalt über sein Handeln. Wer Macht über das Denken anderer hat, besitzt Kontrolle und Entscheidungsgewalt im gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, kulturellen und politischen Bereich, auf staatlicher und globaler Ebene.

Nach de Certeau ist Macht immer mit einem Macht-Ort, also mit dem Besitz von etwas Eigenem verbunden. In strategischen Aktionen werden *theoretische Orte (totalisierende Systeme und Diskurse) geschaffen, die einen Komplex von physischen Orten artikulieren können, auf die die Kräfte verteilt sind*. Im Gegensatz zu den Strategien der hegemonialen Kultur der Machtausübung, bezeichnet er als Taktik,

ein Handeln aus Berechnung, das durch das Fehlen von etwas Eigenem bestimmt ist. [...] Die Taktik hat nur den Ort des Anderen. Sie muss mit dem Terrain fertigwerden, das ihr so vorgegeben wird, wie es das Gesetz einer fremden Gewalt organisiert. Sie ist nicht in der Lage, sich bei sich selbst aufzuhalten, also auf Distanz, in einer Rückzugsposition, wo sie Vorausschau üben und sich sammeln kann: sie ist eine Bewegung ‚innerhalb des Sichtfeldes des Feindes‘, wie von Bülow sagte, die sich in einem von ihm kontrollierten Raum abspielt. [...] Sie macht einen Schritt nach dem anderen. Sie profitiert von ‚Gelegenheiten‘ und ist von ihnen abhängig; sie hat keine Basis, wo sie ihre Gewinne lagern, etwas Eigenes vermehren und Ergebnisse vorhersehen könnte. Was sie gewinnt, kann nicht gehortet werden.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> de Certeau, 1988, 89.

Taktiken sind also durch Mobilität und Flexibilität bestimmt, die das Fehlen eines eigenen Ortes mit sich bringt. Dieser Mangel kann auch als Freiheit von Bindungen an einen Ort gedeutet werden. Er entspricht der Ruhelosigkeit unserer Gesellschaft, die nahe an das Gefühl des ständigen „auf der Flucht Seins“ grenzt, dem sich *Traceure* bewusst aussetzen.



Dieser Nicht-Ort ermöglicht ihr zweifellos die Mobilität – aber immer in Abhängigkeit von den Zeitumständen - , um im Fluge die Möglichkeiten zu ergreifen, die der Augenblick bietet. Sie muß wachsam die Lücken nutzen, die sich in besonderen Situationen der Überwachung durch die Macht der Eigentümer auftun. Sie wildert drin und sorgt für Überraschungen. Insgesamt gesehen ist sie eine Kunst des Schwachen [...].<sup>12</sup>

<sup>12</sup> de Certeau, 1988, 89.

Auch im Parkour

[...] geht es darum, die Position des Schwächsten so stark wie möglich zu machen'. In ihrer paradoxen Kürze umreißt die Formulierung das Kräfteverhältnis, das zum Prinzip einer intellektuellen Kreativität gehört, welche ebenso beharrlich wie subtil ist, nicht aufgibt, bei jeder Gelegenheit auf der Lauer liegt, auf dem Gebiet der herrschenden Ordnung verstreut ist und Regeln fremd gegenübersteht, die von einer Rationalität erzwungen werden, die auf dem erworbenen Recht auf etwas Eigenes beruht.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> a.a.O., 89.

### 1.2.5. Die Produktion von Präsenz

Das Repertoire der Architektur zur Inszenierung des Lebens,  
die Mittel der Auflösung des Raumes in der Zeit,  
die Gestaltung des Irregulären und Flüchtigen,  
das Wechselnde, Verwirrende, Berauschte, Ekstatische,  
kurz: die Darstellung des Lebens als Handlung mit den Mitteln der Architektur.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Das Verschwinden des Raumes in der Zeit. 2007, 307.

Wolfgang Meisenheimer in *Choreographie des architektonischen Raumes*

Bleiben wir beim Raum und nehmen diesen einmal ganz wörtlich. Das Wort Raum hat sich erst im 17.Jhdt aus dem Begriff geräum... weit, geräumig<sup>2</sup> entwickelt. Während geräumig heute immer noch eine Eigenschaft des Raumes beschreibt, ist uns geräum als rein zeitlicher Begriff erhalten geblieben. Raum ist nicht ohne Zeit zu denken und umgekehrt. Wir erfahren Zeit, sobald sich etwas im Raum bewegt. Sei es nun Licht, Schall oder ein Körper.

<sup>2</sup> vergl. DUDEN, Das Herkunftswörterbuch, Etymologie der deutschen Sprache, Mannheim 1997, 576.

Sprechen wir das Wort Raum im Selbstversuch laut aus und ziehen dabei a und u in die Länge: „Rrraaaaauuuuuuummm“. Wir erfahren die weite Öffnung des Mundraumes mit dem a, das Umschließen des Kiefers mit dem u, bis nur noch eine kleine Eingangsöffnung zwischen den gespitzten Lippen bestehen bleibt, die sich dann mit dem vibrierenden m zu einer Linie zwischen den Lippen schließt und gleichzeitig den Mundraum wieder zu seiner ursprünglichen Größe schrumpfen lässt. Weite gewinnen, ein Stück Inneres nach außen kehren und sich Äußeres für kurze Zeit aneignen. Öffnen und Schließen. Weiten und Verengen. Innen und Außen. Formübergänge. Das alles steckt schon in der wörtlichen bzw. körperlichen Raum - Erfahrung. Einmal „Rrraaaaauuuuuuummm“ gesagt und schon haben wir ihn als *Akt der Präsenz* gesetzt und ihn *in seiner Ambiguität realisiert*<sup>3</sup>, d.h. ihn nicht nur ausgesprochen sondern auch in einen Ausdruck verwandelt.

<sup>3</sup> vergl. de Certeau, 1988 218.





Ein kurzer Blick in die Umgebung. Zuschauer? Das wird die nächste Herausforderung: Mit dem Transport eines „Rrrraaaaaauuuuuuummm“ in den beobachtbaren Bereich wird der Akt des Sprechens zur Aufführung. Raum als Handlung erzeugt in einem *Akt der Präsenz* Ausdruck. Dieser kann wiederum von einem Zuschauer wahrgenommen und interpretiert werden. Für jeden *Handlungs-Raum* besteht die Möglichkeit, sich in einen *performativen Raum* zu verwandeln.

### 1.2.5.1. Performative Räume

Das interessante an Architektur besteht nicht darin, inwieweit das Skript des Designers akkurat ausgeführt wurde, sondern in all den unerwarteten Dingen, die von den Benutzern des Gebäudes oder des Raumes verursacht werden. Es geht hierbei um die Performanz des Raumes, und nicht um den Prozess, der zur Konfiguration dieses Raumes führte.

Stan Allen, *Process, Index Architecture*<sup>1</sup>

Die Begriffe *Performanz*, *Performance*, *performativ* lassen sich heute umso schwerer fassen, als sie in unzähligen Kontexten mit unterschiedlichen Bedeutungen verwendet werden. In der Theaterwissenschaft wehrt man sich gegen den konstruierten Begriff der *Performanz* und übersetzt den englischen Ausdruck *Performance* entweder gar nicht oder man spricht von den *performativen Qualitäten* einer Aufführung. Der Begriff *Performance* entstammt den englischen Sprachwissenschaften und steht in engem Zusammenhang mit den darstellenden Künsten.<sup>2</sup> Daher werde auch ich in Bezug auf den Raum nicht von *Performanz* sondern von *Performance* oder *performativen Qualitäten* sprechen.

Etwa ab den 1960er Jahren setzte sich die Theaterkunst zum Ziel, das Theater aus den, einer kulturellen Elite vorbehaltenen Räumen direkt in die Lebensbereiche der Menschen bringen. Deshalb wurden Räume für Aufführungen adaptiert, die nicht zu diesem Zweck gebaut worden waren. Die Veränderung des räumlichen Kontext färbte die Aussage des gespielten Stücks. Das Bühnenbild war plötzlich ein realer Raum, den man begehen und begreifen konnte. Erika Fischer-Lichte beschreibt diese neue Art der Produktion von Räumlichkeit in der Ästhetik des Performativen mit folgenden Worten

Auch Räumlichkeit ist flüchtig und transitorisch. Sie existiert nicht vor, jenseits oder nach der Aufführung, sondern wird – ebenso wie Körperlichkeit und Lautlichkeit – immer erst in der und durch die Aufführung hervorgebracht.<sup>3</sup>

Wahrnehmung, Assoziation, Erinnerung und Imagination können sich in einem performativen Raum überlagern. Fiktive Räume und reale Räume werden überblendet. Der performative Raum ist ein Zwischen-Raum. Er befindet sich selbst ständig in Bewegung.

<sup>1</sup> Cambridge/Mass. 2003, In: Arch+ 178, Die Produktion von Präsenz. Juni 2006, 87.

<sup>2</sup> vergl. Erika Fischer-Lichte, Ästhetik des Performativen, 2004.

<sup>3</sup> a.a.O., 187.



Jede Bewegung von Menschen, Objekten, Licht, jedes Erklingen von Lauten vermag ihn zu verändern. Er ist instabil, ständig in Fluktuation begriffen.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> vergl. Fischer-Lichte, 2004, 187.

Performativer Raum kann nicht mit dem Ort gleichgesetzt werden, an dem er sich ereignet. Raum wird im alltäglichen Gebrauch produziert und reproduziert. Die bauliche Struktur und die sozialen Umstände des Ortes tragen dazu bei. Die räumliche Gegebenheit strukturiert das Verhältnis von Akteuren und Zuschauern, Handlung, Bewegung und Wahrnehmung jeweils auf besondere Weise, doch sie determiniert sie nicht.

Der performative Raum eröffnet Möglichkeiten, ohne die Art ihrer Nutzung und Realisierung festzulegen. Darüber hinaus lässt er sich auch in einer Weise verwenden, die weder geplant noch vorhergesehen war.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> vergl. a.a.O., 189.

In diesem Sinn können wir annehmen, dass auch die Ausübung von Parkour *performative Räume* erzeugt.

#### 1.2.5.2. Strukturierte Improvisation

Der Kulturkritiker Neil Tennant definiert in *Jump London* die Zweckentfremdung, die der gewidmete Raum im Parkour erfährt, gleichzeitig als Produktion eines zufällig entstandenen Raumes.

*[It's] an accidental space...it's created by the geometry of the buildings...and people then find a use for that space...where something unplanned happens.*

Wo nicht oder nicht gut genug geplant wird, muss improvisiert werden. Die industrialisierte Gesellschaft war gegenüber Improvisation bisher eher negativ eingestellt. Unsere „urbane Gesellschaft“ (Lefebvre) definiert sich heute jedoch zunehmend über Ausdifferenzierung und Unvorhersehbarkeit. Es ist also an der Zeit, neu über Improvisation nachzudenken.

*Improvisation ist strukturiert! Das zu denken ist neu.*<sup>1</sup> schreibt der Musiker und Improvisationstheoretiker Christopher Dell im Mai 2007 in der *Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, *archplus 183*, mit dem Thema *Situativer Urbanismus*. Improvisation könnte in ihrer weiterentwickelten, strukturierten Form zur Bewältigungsstrategie aktueller Lebensweisen werden, eine Überschreitung der geplanten Handlung, die kein schöngefärbtes Scheitern des Plans sondern eine Anerkennung der Beweglichkeit des situativen Raums und der möglichen Handlungen seiner Nutzer ist.<sup>2</sup> Dell bezeichnet die Verschiebung des Fokus vom Objekt hin zur sozialen Dimension des situationsbezogenen Handelns als städtebauliche Wende oder „urbanistic turn“<sup>3</sup>. Das Phänomen Stadt ist kein abgeschlossenes Objekt sondern ein Prozess, der als performative Praktik verstanden werden kann.

<sup>1</sup> vergl. Christopher Dell, Die Performanz des Raums, *Zeitschrift für Architektur und Städtebau*, *archplus 183*, Mai 2007, *Situativer Urbanismus*, 136.

<sup>2</sup> vergl. a.a.O.

<sup>3</sup> a.a.O.



## Was aber verbindet Performance und Improvisation?

Zunächst bedeutet Improvisation Handeln. Wir sagen, Handeln ist ein *performativer* Akt: also etwas, das *ausgeführt* wird. *Ausführen* heißt im Englischen *to perform*. Weitere Bedeutungen von *to perform* sind: *vor- und aufführen*.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> vergl. Dell, 2007, 136.

Jede Aufführung setzt eine *Kunst des Handelns* voraus. Dell bezeichnet diese als „*praktisch-reflexives Wissen, einen konstruktiven, intersubjektiven Umgang mit Unordnung [...]: eben Improvisation*“.<sup>5</sup> In ihrer kulturellen, technologischen und gesellschaftlichen Bedeutung ist jede Improvisation als Performance also Leistung, Darstellung und Ausführung.

<sup>5</sup> a.a.O.

Am Beispiel des 1961 von Cedric Price entwickelten *Fun Palace* erläutert Dell wie Sinn und Bedeutung nicht mehr in der Zeichenhaftigkeit gebauter Architektur sondern in der Umdeutung des Raumes als *performed space* gefunden werden. Mit dem *Fun Palace* entwarf Price eine *kybernetische Lernmaschine*. Das 24 Stunden Mehrzweck Vergnügungszentrum gleicht einer Schiffswerft oder einem automatisierten Lagerhaus. Raumebenen, Trennwände, Stege, Treppen, Laufbänder und Dachelemente können über einen ferngesteuerten Kran flexibel platziert werden. Der Entwurf greift die Ideen des „*organizational learning*“, *enabling* und *empowering* der 1960er Jahre auf, d.h. die Möglichkeit die Objekte des Raums selbst zu ordnen, lässt den Nutzer zu einem Teilnehmer werden und ermöglicht ihm *sich physisch und mental mit den kulturellen und technologischen Transformationen aktueller gesellschaftlicher Entwicklungen abzugleichen*.<sup>6</sup> Die Architektur bildet hier die Struktur für Veränderung und Bewegung. Sie gibt einerseits den Raster vor, in dem Zeit und Raum auf immer neue Art gegliedert werden können, andererseits wird sie als performativer Raum erst durch diese fortwährende Umgestaltung geschaffen.

<sup>6</sup> a.a.O., 137.

Für Dell verkörpert der Entwurf des *Fun Palace* ein neues Konzept von Architektur, das er unter den Begriff *performed space* fasst. Ausschlaggebend für dessen Gestaltung ist sein *Programm* und dessen Durchdringungen und Überschneidungen, die nicht mehr in einen Grundriss gefasst werden können und in Schnitten, Diagrammen, Bildsequenzen oder Filmen dargestellt werden. Der Begriff *Architektur* bleibt nicht mehr auf das Zusammenspiel der sichtbaren Baumassen und deren funktionale Gliederung begrenzt. Er erweitert sich zu einer narrativen Struktur, deren Dramaturgie die performative Qualität von Handlungen innerhalb und außerhalb des umbauten Raums hervorhebt. Ein gutes zeitgenössisches Beispiel dafür ist die Gestaltung der *Casa da Musica* in Porto von Rem Koolhaas' Büro OMA.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> siehe S. 237ff.

The idea is that every building is really the conclusion of some dramatic impulse made specific by the circumstances that surround it.<sup>8</sup>

In der Architektur ist man gerade dabei, strukturierte Improvisation als innovative Strategie zu entdecken, um mit beschleunigten Veränderungen von Lebensverhältnissen umgehen zu können. In darstellenden Künsten, z.B. dem modernen europäischen Tanz wird sie hingegen seit Beginn des 20. Jahrhunderts zur themenspezifischen Bewegungsfindung und -entwicklung eingesetzt. Als Struktur können Vor-

<sup>8</sup> Paul Shephard What is Architecture? An Essay on Landscapes, Buildings, and Machines, 1994, 124.



stellungsbilder, Emotionen, Erinnerungen, bestimmte musikalische, zeitliche, räumliche oder dynamische Vorgaben dienen. Es handelt sich um eine, sich in jedem Moment, mit jeder Bewegung selbst entwerfende körperliche Tätigkeit, die als „Denken in Bewegung“ beschrieben werden könnte. Obwohl die Struktur für alle Tänzerinnen und Tänzer gleich ist, findet jede/r einen persönlichen Zugang zum Thema und kann auf ihren/seinen individuellen, körperspezifischen Bewegungsausdruck zurückgreifen.

Die in den USA in den 1960er Jahren entwickelte *Contact-Improvisation* nutzt den Körper eines oder mehrerer anderer Tänzer als vorhandene, bewegliche Struktur und integriert den Moment des Unvorhersehbaren in die körperliche Kommunikation. Bei einer sogenannten offenen Jam-Session kommen Tänzerinnen und Tänzer mit unterschiedlichem Background für einige Stunden der Improvisation zusammen. Es geht darum, Situationen des Bewegungsflusses zu initiieren und am Laufen zu halten. Dies erfordert eine enorme Präsenz und Handlungsbereitschaft. Wie man selbst bzw. das jeweilige Gegenüber auf Berührung oder Krafteinwirkung reagiert, muss im Selbstversuch erfahren werden. Man muss sich auf die Reflexe des eigenen Körpers verlassen können, Verantwortung für das eigene Handeln und den Körper des anderen übernehmen, den man mit dem eigenen Körper unterstützt oder dem man zusätzliche Dynamik verleiht. Je geübter die Improvisierenden, umso spannender und fließender werden ihre Bewegungen und umso atemberaubender werden die sichtbaren Begegnungen für die Zuschauer. Auch hier geht es um den Flow der Bewegung, der sich erst einstellt, wenn Körper und Geist offen dafür sind, gegebene Sachverhalte als Möglichkeiten des Handelns zu lesen und im Moment auf Veränderungen der (räumlichen) Situation zu reagieren.

*Im Parkour muss man präsent sein,*<sup>6</sup>

meint David Belle. Nur dann ist es möglich die angestrebte *Natürlichkeit und damit die Authentizität der Geste*<sup>7</sup> zu erreichen, die ein Fließen durch bzw. mit dem Raum möglich macht. Dazu ist es hilfreich einige Grundbewegungstechniken zu beherrschen. Auch grundsätzliche Kenntnisse der menschlichen Anatomie sind von Vorteil, um Verletzungen vorzubeugen und seinen Körper optimal einzusetzen. Weiters ist es für einen Traceur essentiell, sich mit der Statik und Oberflächenbeschaffenheit eines Gebäudes oder Gebäudeteils vertraut zu machen und über Krafteinwirkungen und deren Auswirkungen auf Raum und Körper Bescheid zu wissen. Wo und wie kann man den Partner „Architektur“ in physischer Kommunikation anfassen, um einerseits die eigene Bewegung zu unterstützen und andererseits dem Bauwerk keinen Schaden zuzufügen. Im übertragenen Sinn könnte man ein Bauelement als den räumlich fixierten Contact-Improvisationspartner von Traceuren auffassen.

<sup>9</sup> vergl. Belle, 2009, 90.

<sup>10</sup> vergl. a.a.O. 61.





*Die Produktion kultureller Vorherrschaft durch eine Hegemonie der bzw. über Räume geschieht stets in einer diskursiven Doppeloperation*, schreibt Klaus Müller Richter in *Reisen in der Stadt*.<sup>1</sup> Dabei meint diskursiv, dass im Fluss der Rede, des Textes oder der Bewegungsäußerung durch die Zeit, Formen des Ausdrucks gesellschaftlich institutionalisiert und Handlungsweisen festgelegt werden. Die Doppeloperation besteht aus

1. Etablieren von Schwellen, Trennungen oder Grenzen im Raum.
2. Choreographien der Überschreitung.

Betrachten wir *Parkour* als *populäre Taktik* oder *Kunst des Gebrauchs*, stellen wir fest, dass hier dieselben sinn- und strukturbildenden Maßnahmen getroffen werden. In der ersten (gedanklichen) Operation werden bestehende bauliche Einrichtungen als Schwellen bzw. Hindernisse etabliert, um diese danach in Choreographien der Überschreitung physisch und mental überwinden zu können.

#### Das Etablieren von Grenzen, Schwellen und Hindernissen

Stutzen. Stolpern. Neubeginnen.

Die Schwelle, die den Fluß behindert, die die Strömung verlangsamt.

Die Schwelle als Hemmung, als Bremse. Die Stollerschwelle.

Aber auch die Schwelle zwischen Räumen verschiedener Art.

Die Schwelle als Übergang zwischen innen und außen,

zwischen öffentlich und privat, zwischen erlaubt und unerlaubt.

Die Schwelle als Vorwarnung, als durchlässige Grenze.

Wolfgang Meisenheimer in *Choreographie des architektonischen Raumes*<sup>2</sup>

Grenzen sind symbolisch-soziologische Konstrukte. Sie definieren die Aufenthaltsbereiche sozialer Gruppen und sind nicht immer sichtbar aber spürbar. Räumliche Manifestationen von Grenzen drücken sich in Absperrungen, Mauern, Wänden, Dächern, Schwellen, etc. aus. Bauen könnte in diesem Sinne auch als die kunstvolle Gestaltung räumlicher Begrenzungen bezeichnet werden.

Die Grenze ist nicht eine räumliche Tatsache mit soziologischen Wirkungen, sondern eine soziologische Tatsache, die sich räumlich formt.<sup>3</sup>

Hindernisse weisen ähnliche Eigenschaften wie Schwellen auf. Während letztere die Aktion des Übergangs schon in sich tragen, stellt ein Hindernis einen Punkt der dynamischen Verzögerung dar: Einem Hindernis muss man sich bewusst stellen. Die Hindernis-Grenze ist weniger durchlässig als die der Schwelle und ihre Überschreitung ist mit Kraftaufwand und/oder Denkaufwand verbunden.

<sup>1</sup> Klaus Müller Richter, In: *Reisen in der Stadt, Überlegungen zum Entdeckungs- und Explorationsparadigma in den Stadtbeschreibungen des 19. Jahrhunderts*, in: Martin Schäfer u.a. (Hg.), *Von hier nach \_\_\_\_\_ (Medium). Reisezeugnis und Mediendifferenz*, LIT Verlag, Münster, 2004, 107-124.

<sup>2</sup> Meisenheimer, 2007, 141

<sup>3</sup> vergl. a.a.O. 61.



Auch in Hinblick auf das Hindernis erfolgt im *Parkour* eine Bedeutungsumkehrung: Anstatt den Fluss zu behindern kann es - sofern es mit der richtigen Technik genommen wird - die Bewegung im Flow sogar unterstützen und beschleunigen.

### Choreographien der Überschreitung

Raum als die Grundlage aller Herrschaftsorganisationen hängt mit der Bestimmung von Zugänglichkeitschancen und Transgressionskompetenz zusammen, die beschreiben, wer auf welche Weise und unter welchen Bedingungen zu bestimmten sozial-kulturellen Räumen Zugang besitzt.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Müller Richter, 2004, 107-124.

Im Parkour geht darum, die eigene Entfremdung zu verkörpern und zu bewältigen. Die performative Transgression von Schwellen gleicht einem Aufzeigen von Barrieren und einem Aufmerksam machen auf Zugangsbeschränkungen. Traceure handeln aus einer ganz persönlichen inneren Notwendigkeit heraus. Die Transgressionskompetenz wird leistungssportlich erarbeitet und durch ihre Definition als Bewegungskunst gesellschaftlich abgesichert.

Eine *Ästhetik des Verschwindens* ist im Fluchtgedanken der Disziplin enthalten. *Mimikry* ans Andere (im Fall von Parkour also an die natürliche oder künstlich geschaffene Umgebung) äußert sich als physische Kommunikationsfähigkeit mit dem umgebenden Raum. Die *Maske des Anderen* wird als solche sichtbar gemacht, es erfolgt eine *Demaskierung bis aufs Material*. Im Überschreiten der Grenzen wird die eigenen Sozialidentität negiert. Traceure sichern sich Zugänglichkeitschancen durch Auswahl von Bereichen, zu denen weniger trainierte Menschen keinen Zugang besitzen. Statt *backstage* des Urbanen könnte man hier von *Blinden Flecken* des Urbanen sprechen – Fragmenten von Räumen, die im sichtbaren Bereich liegen, die aber niemand wahrnimmt. Der produzierte Raum ist ein *choreographischer Raum*, denn er besteht aus Bewegungsfolgen durch ein Gebiet. Es ist ein *performativer Raum*, denn er ist transitorisch und flüchtig und eröffnet ein Experimentierfeld für Handlungsoptionen.



*Sébastien Foucan als Gangster, verfolgt von einem noch unsichtbaren 007*

*Snapshot aus Casino Royale [GB 2006, Regie: Martin Campbell]*





## 2. Trainingsgelände für Traceure

Welche städtischen Strukturen ermöglichten die Entstehung und Entwicklung von Parkour? Welche sozialpolitischen Zielsetzungen und Entscheidungen führten zu der Errichtung dieser Strukturen? Welche Aussage trifft ein Traceur oder eine Traceuse, wenn er oder sie diese physisch überwindet?

Wer bestimmt, wie man sich im öffentlichen Raum verhalten soll? Darf hier jede und jeder tun was sie und er will? Wo endet die persönliche Freiheit? Mit der Aneignung und Nutzung städtischer Anlagen durch Traceure tritt die Frage auf, wem der öffentliche Raum denn nun eigentlich gehört. Die Grenzen zwischen *öffentlich* und *privat* verschwimmen zusehends. Öffentlicher Raum wird generell immer häufiger für private Zwecke genutzt und Öffentlichkeit wird Privat verfügbar. Interaktivität schafft neue Öffentlichkeiten. In der Cybergesellschaft<sup>1</sup> lösen sich Unterschiede von Privatheit und Öffentlichkeit auf: private Erlebnisse und Dokumentationen werden ins Netz gestellt und der Öffentlichkeit bekannt gegeben. Man trifft sich in öffentliche Chatrooms, für deren Nutzung virtuelle „Alter Egos“ phantasievoll konzipiert werden. Allgemeine Medien führen öffentliche Diskurse, die in der Folge von Privatpersonen in Kommentaren fortgesetzt werden können. Private Verabredungen werden über das Netz veröffentlicht und führen zu massenhaften Zusammenkünften zu festgelegten Orten und Zeiten. Die virtuellen Räume sind keineswegs nur Spielereien: Ganze Orte, Städte und Welten werden aufgebaut, und die Teilnahme bewegt reale monetäre Ströme.<sup>2</sup>

Die meisten Traceure gehören der ersten Generation an, die sich im virtuellen Raum ebenso zuhause fühlt, wie im Realen. Trotzdem (oder gerade deshalb) bevorzugen sie die Bewegung im „meat space“, mit all ihren greifbaren Beschränkungen und Hindernissen.

Die Omnipräsenz virtueller Welten hat auch dazu geführt, dass der Geburtsort des *Parkour*, *Lisses*, und sein Wahrzeichen, die *Dame du Lac*, zu beinahe sakralen Orten für *Parkour*-Anhänger geworden sind. Jeder Traceur pilgert zumindest einmal nach *Lisses*, um ganz real in die Fußstapfen der Pioniere zu treten. Hier ist der einzige Ort, an dem man sich mit all denen messen kann, die vor einem hier waren und die nach einem kommen werden. Genau hier hinterlassen sie alle ihre Spuren - tausende von Händen, die sich an derselben Stiegenhausbrüstung hochstemmen, hunderte von Füßen, die denselben Sprung von Flachdach zu Flachdach wagen und dutzende von Körpern, die ihre Bezwingung der *Dame* mit einem Handstand an deren Spitze demonstrieren.

Welche bestehenden architektonische Strukturen fordern richtiggehend zu physischer Interaktion heraus? Beliebte Spots, mobile und ortsgebundene Trainingsanlagen werden auf ihre *Parkour*-Tauglichkeit hin analysiert und bestehende, begehbare Skulpturen, architektonische Konzepte und Objekte werden auf ihre Bewegungs-Evokation hin überprüft. Das Konzepts der TRACE FAMILY zur Schaffung eines Trainingsparks wird vorgestellt und leitet an zu Überlegungen zur Gestaltung von Trainingselementen bzw. eines artifiziellen Hotspots für Traceure.

<sup>1</sup> Steven G. Jones (1995): *CyberSociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks. In: Prisching 2008.

<sup>2</sup> Prisching, Manfred: *Privat-öffentliche Verwirrungen, Urbane Metamorphosen*. In: *Raum 72*, Dezember 2008, 22-26.

2.1.1.



Iteration des Titelfotos der Zeitschrift *Manière de Voir* 89, Les Banlieues.



Man hat von Anfang an mit der Architektur der Banlieues einen Reifall erlebt. Und es sind nicht die Jungen, die diese Häuserblöcke gebaut haben, die Jugendlichen sind da, wo man sie hingeschickt hat. Wenn die Architekten, die Politiker, die sogenannten Intellektuellen nachgedacht hätten, bevor sie diese Sauhaufen von Gebäuden errichteten, hätten sie sich gesagt: „Aber ich selbst, würde ich es akzeptieren hier drin zu leben, in diesen Cités?“ Vielleicht gäbe es sie dann nicht in dieser Weise.

David Belle



2.1.2.  
Der reale Banlieue 13, Les Olympiades.

## 2.1. Ursprünge in den Pariser Banlieues

*Das Problem der Banlieue, die jene erstickt, die in ihr leben, ich habe es weggewischt. Es ist fast so als ob ich einen Berg vor mir habe und mich mit einem Schlag auf dem Gipfel wiederfinde. [...]*

*Le parkour, das ist auch: die Oberhand wiedergewinnen und sich nicht überwältigen lassen. Ich fühlte mich schlussendlich wohl in dieser Gegend. Ich entdeckte sogar Gegenden in bestimmten Cités, die nicht einmal die Bewohner des Quartiers kannten.*

David Belle in *Parkour*<sup>1</sup>

Ist es Zufall, dass die Wohnblockbebauung der Vorstädte zu den besten Gegenden für die Ausübung von Parkour zählen? In Frankreich sind es Lisses, District 13, Évry und viele andere. Warum entwickelte sich *L'art du déplacement* bzw. *Parkour* gerade in diesen Arealen und erst Jahrzehnte nachdem sie gebaut wurden und nachdem viele von ihnen wieder abgerissen wurden?

Die französische Bezeichnung für Vorstadt - *Banlieue* - bedeutet *Bannmeile* und die Geschichte der *Banlieues* ist zugleich jene der Produktion eines stigmatisierten Raums. Die Gruppen, die ihm angehören, werden im wörtlichen Sinn auf Distanz gehalten und bilden gleichzeitig eine Abstandszone, die den Sitz der Macht vor äußeren Einwirkungen schützen und seine Vorrangstellung sichern soll.

*Marc Angéil*, Professor für Architektur und Entwurf an der ETH Zürich beschreibt in dem Artikel „*Paris-Pherie, Wenn die Banlieue brennt...*“<sup>2</sup> die Geschichte der städtebaulichen Situation rund um Paris, die eine katastrophale Sozialpolitik widerspiegelt.

Das Paris des Baron Haussmann

Verantwortlich für die Reorganisation des gesamten urbanen Territoriums, die heute noch wirksam ist, war der Pariser Präfekt Georges Eugène Haussmann. Von 1853 bis 1870 für die Modernisierung der städtischen Infrastruktur zuständig, ließ er die *Grands Boulevards* anlegen, die mit ihren perspektivischen Blickachsen von Monument zu Monument das Paris-Bild prägen, das die meisten von uns heute in ihrer Vorstellung mit sich tragen.

Der Begriff *Haussmannisierung*<sup>3</sup> steht für die Schaffung scharf abgegrenzter, bürgerlicher Wohnviertel mit Anschluss an eine verbesserte Infrastruktur, ein Kanalnetz und Trinkwasserleitungen. Aber er bezeichnet auch die Räumung und Zerstörung ganzer Nachbarschaften und die durch Grundstücksspekulationen erzwungene Umsiedlung der weniger begüterten Bevölkerungsschichten in Armenviertel, die an den Rändern der Stadt entstanden. Während die monetäre und kulturelle Elite ihre Macht zur Schau stellte, indem sie sich das Zentrum (oder genauer, die innerstädtischen Quartiers) von Paris aneignete, wurde den

Titelblatt: David Belle, *Parkour*, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, 2009, 63 [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].

<sup>1</sup> a.a.O., 105. [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].

<sup>2</sup> vergl. Marc Angéil, *Paris-Pherie. Wenn die Banlieue brennt...* In: *archithese* 2.2007, Armut - Poverty.

<sup>3</sup> Siehe auch: Leopold Federmaier, *Paris, Begradigung der Labyrinth* In: *Extra*, Wiener Zeitung, 20. Mai 1998, <http://www.wienerzeitung.at/Desktopdefault.aspx?TabID=3946&Alias=wzo&lexikon=St%C3%A4dte&letter=S&cob=7535>, Zugriff am 30.12.2008.



2.1.3  
Die Cité des 4000 à la Courneuve vor ihrer Sprengung

Bewohnern der Vororte ihre dienende Funktion auch räumlich demonstriert. Hier entstanden im Zuge der Industrialisierung Fabriken und Werkstätten, hier fanden die Ströme der Landflüchtenden eine Bleibe.

Gegen diese räumlich Stigmatisierung wehrte sich die Pariser Kommune erstmals in einem blutigen Aufstand im Mai 1871.

Die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert brachte eine Förderung des Wohnungsbaus in den damals schon als Krisengebiete erachteten *Banlieues* mit sich. Dem Geist der Zeit entsprechend, wurden Gartenstädte für die arbeitende Bevölkerung errichtet. Trotz der verbesserten hygienischen Bedingungen funktionierte die *Banlieue* immer noch als physische Manifestation eines präzise umrissenen Sozialraums.

### Les Grands Ensembles - Ausgrenzung und Entfremdung

Während des Wirtschaftsaufschwungs in den 50er bis 80er Jahren sorgte die staatliche Subventionierung des Wohnbaus für die Errichtung sogenannter *grands ensembles* - Wohnquartieren aus Hochhäusern. Tausende von Wohnungen - die sogenannten *HLMs* (*Habitations à loyer modéré*, Sozialbauten) - wurden preisgünstig in kürzester Zeit errichtet. Planerischer Leitgedanke war eine funktional normierte Bauweise und das Prinzip der Vorfertigung.

Ein an sich humanitärer Ansatz brachte eine Architektur der Einförmigkeit hervor, die sich im sozialen Miteinander ihrer Bewohner widerspiegelte: Kaum waren die Siedlungen errichtet, kamen sie in Verruf. Es ist kein Zufall, dass *Jean-Luc Godard* für den Film „*2 ou 3 choses que je sais d'elle*“ [FR 1966] die *Cité des 4000 à La Courneuve* als Kulisse wählte. *Godard* erzählt uns *2 oder 3 Dinge, die er von ihr weiß*:

Sie - „*das ist die Brutalität des Neokapitalismus, die Prostitution, die Region von Paris, die sanitäre Einrichtung der Wohnung, die abscheuliche Gesetzgebung der grands ensembles, die Realität des heutigen Lebens.*“<sup>4</sup>

Der wirtschaftliche Hintergrund des Baubooms war die Schaffung einer Auffangstation für willkommenen, günstige Arbeitskräfte vor allem aus den nordafrikanischen Staaten und den ehemaligen französischen Kolonien. Durch die staatliche Subventionierung wurde diese Rolle der *Banlieues* behördlich autorisiert. Parallelgesellschaften entstanden.

Zum Kollaps kam es dann in den 80ern, als im Zuge der Globalisierung die Produktion in andere Länder verlegt wurde, lokale Industrieanlagen geschlossen werden mussten, und Arbeitnehmer ohne Aussicht auf einen neuen Job zu Tausenden auf der Straße standen. Privatisierungen und der damit verbundene Rückzug des Staates aus seiner Verantwortung für das Gemeinwohl führten zu einer Marginalisierung der Quartiere am Stadtrand im doppelten Sinne: Sie wurden zum Milieu der sowohl Mittel- als auch Arbeitslosen. Zusätzlich begannen sich ethnische Probleme abzuzeichnen; der unterschwellige Konflikt zwischen der einheimischen und der zugewanderten Bevölkerung brach in Fremdenfeindlichkeit aus und akzentu-

<sup>4</sup> Jean-Luc Godard, <http://www.artfilm.ch>, November 2006. Zitiert in: Angélie, 2007.



2.1.4.  
Umgeben vom Charme der Trostlosigkeit und Vergänglichkeit. Banlieue 13, Les Olympiades.

ierte die räumliche Diskriminierung.

Die Bewohner dieser Zonen werden stillschweigend aber streng in einem Abseits gehalten, in dem sie auch bleiben. Die Mauer ist unsichtbar, unberührbar aber darum nicht weniger wirksam.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Viviane Forrester, *Der Terror der Ökonomie*, München 1997, 107. Zitiert in: Angéilil, 2007

schreibt Viviane Forrester in *Der Terror der Ökonomie* und kritisiert dabei die selbstgefällige Haltung unserer angeblich zivilisierten Gesellschaft. Diese gründet auf Arbeit, schafft diese jedoch im selben Atemzug ab. Eine solche Praxis entwürdigt jene Menschen, die sich um einen Arbeitsplatz bemühen, den es nicht mehr gibt. Sie werden noch einmal von der Gesellschaft verstoßen, sind Vertriebene im eigenen Land, das umso mehr zum Exil wird, als sie in ausgegrenzten Zonen - *Banlieues*, *HLMS* - leben müssen. Was bleibt ist ein Gefühl der Ohnmacht und der Hoffnungslosigkeit.

Die verschiedenen Formen der Resignation hinterlassen auch Spuren im physischen Raum, der als passive Kulisse seiner identitätsstiftenden Bedeutung einer differenzierten Umwelt für Menschen nicht gerecht werden kann.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Angéilil, 2007.

Die Bewohner erkennen sich in ihrer Wohnumgebung nicht wieder, Entfremdung stellt sich ein. Der Mangel an Kapital führt dazu, dass sie diesen Ort aber nicht verlassen können. Der Ort wird zum Sinnbild des Unüberwindbaren, zum Spiegel der eigenen Armut und zum einzig Greifbaren, an dem sich die angestaute Wut gegen die unsichtbare Autorität entladen kann. Vandalismus und Sachbeschädigung sind oftmals die Folge, eine zunehmende Verwahrlosung der Wohnquartiere tritt ein.

Diese hat für diejenigen, die nicht in ihnen leben müssen auch ihre faszinierenden Seiten. Der Fotograf *Andy Day* schreibt über den *Banlieue 13*, *Les Olympiades*:

Painting over the graffiti and footprints seems pointless when the area itself almost feels like a ghetto, a decrepit throwback to the too hastily planned postwar developments that dominate many European Towns and cities. Le Corbusier-inspired vertical living - the infamous streets in the sky that almost saw half of Paris demolished - is steadily decaying with fascinating beauty.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Andy Day, [www.kiell.com/district13/d13\\_text.htm](http://www.kiell.com/district13/d13_text.htm), Zugriff am 14.04.2009.

## Die aktuelle Situation

*Wenn Sie in einer Legebatterie leben, wenn Sie Blöcke von Häusern vor sich haben, die Ihnen die Sicht auf den Horizont verstellen, können Sie Ihre Situation nicht akzeptieren. Das Beste wäre, alles abzureissen,*<sup>8</sup>

meint David Belle. Ein Symbol für den Willen zur Verbesserung der Zustände in den Banlieues wurde von der Stadtverwaltung 1986 mit der Sprengung der *Cité des 4000 à La Courneuve* gesetzt. In dem Projekt *Banlieues 89* beschäftigte man sich in weiterer Folge mit der urbanen Beschaffenheit der Peripherie als Habitat. Die Entwürfe für die sogenannten *rénovations urbains* distanzieren sich von den Ideen

<sup>8</sup> Belle, *Parkour*, 2009, 104. [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].



2.1.5.  
Plakat: Hass (original)



2.1.6.  
Plakat: Hass (detourné)



der Moderne und setzten sich Ziele wie einen höheren Grad an Differenziertheit und Durchmischung von Nutzungen und die Entwicklung unterschiedlicher Möglichkeiten der Finanzierung über Trägerschaften und gestaffelte Eigentumsförderung. Der menschliche Maßstab rückte in den Vordergrund, man arbeitete an kleinen, übersichtlichen Einheiten, unterschiedlichen Wohnungstypen und versuchte über eine Einbindung der isolierten Quartiere in den städtischen Kontext der Kontinuität des öffentlichen Raums in seiner vermittelnden Funktion größte Bedeutung zu schenken.

Diese Vorhaben wurden nur in einigen wenigen Projekten umgesetzt, denn dem neuen politischen Regime kam die Aufrechterhaltung der Trennung entgegen. Es ist kein Zufall, dass der damalige Innenminister Sarkozy, als die Jugendunruhen im Jahr 2005 ihren vorläufigen Höhepunkt erreichten, in einer Stellungnahme davon sprach Problemviertel mit einem „Hochdruckreiniger“ von dem „Gesindel“ zu säubern, die *tolerance zéro* verkündete und damit den Hass schürte anstatt die Situation zu entschärfen.<sup>9</sup>

*Die ganze Welt sagt: „Sie müssen lernen, Respekt vor den Erwachsenen und den Cités zu haben.“ Aber hat man uns respektiert, als man diese Dinger gebaut hat? Nein. Was sollen die Jungen eurer Meinung nach respektieren? Die Gegend selbst ist nicht gemacht worden, um respektiert zu werden.<sup>10</sup>*

Das Wort *respect* zählt in den vernachlässigten Banlieues zum Grundvokabular. „*Die Menschen, die hier leben, sind extrem sensibel und empfindlich. Weil sie arm sind, weil sie jeden Tag diskriminiert werden. Wenn man mit ihnen spricht, muss man die richtigen Worte finden*“, sagte Azouz Begag, der Minister zur Förderung der Chancengleichheit. „*Wir machen so lange weiter, bis Sarkozy zurücktritt*“, sagten viele jugendliche Banlieue-Bewohner. Auch wenn sie von der politischen Landschaft bisher – aufgrund mangelnden Interesses und mangelnder Nähe zu ihren Lebensverhältnissen - nur geringe Kenntnisse hatten, so hatten sie doch in Nicolas Sarkozy einen gemeinsamen Feind entdeckt.<sup>11</sup> *Bis hierher lief's noch ganz gut...*

Zu Beginn des vielfach prämierten Spielfilms *Hass* [FR 1995, OT: *La Haine*] fällt ein Mann aus dem 50. Stock. Um sich zu beruhigen murmelt er immer wieder den Satz. „*Bis hierher lief's noch ganz gut...*“.<sup>12</sup> Hat Regisseur Mathieu Kassovitz in seiner fast dokumentarischen Schilderung der Zustände in den Banlieues die Entwicklungen im neuen Jahrtausend schon zehn Jahre zuvor kommen sehen?

Einer der drei männlichen Hauptdarsteller in *Hass* ist Hubert Koundé, der gemeinsam mit David Belle die Bezeichnung *Parkour* kreierte. Inwieweit betreffen die geschilderten Entwicklungen die Entstehung von Parkour?

„*Sport half uns und unseren Freunden*“, sagt Laurent Piemontesi in *Génération Yamakasi* „*aber wir trafen gute Menschen. Wir hätten uns für die eine oder andere Seite entscheiden können. Wir haben uns für den Sport entschieden.*“

<sup>9</sup> vergl. Alain-Xavier Wurst, Heiße Nächte in Paris, © ZEIT online, 04.11.2005, <http://www.zeit.de/online/2005/45/paris>, Zugriff am 06.02.2009.

<sup>10</sup> Belle, Parkour, 2009, 105.

<sup>11</sup> Bernard Schmid 05.11.2005, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21282/1.html>, Zugriff am 06.02.2009.

<sup>12</sup> siehe [http://de.wikipedia.org/wiki/Hass\\_\(Film\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Hass_(Film)), Zugriff am 07.02.2009.



2.1.7.  
Mitten im Banlieue 13, Les Olympiades.

Auf die Frage: „Glauben Sie, das die Philosophie des Parkour die Lage der Jugendlichen der Banlieues verbessern kann?“, antwortet David Belle:

*Wir organisieren schon Parkour-Unterrichtseinheiten für Erzieher und Betreuer von Jugendlichen in Schwierigkeiten. Der Parkour kann den Jugendlichen effektiv Dinge begreifbar machen, ihnen bestimmte positive Werte vermitteln. Er kann ihnen auch helfen, ihre Energie zu kanalisieren, aber das wird zwangsweise nicht ausreichen. Wenn das Umfeld dasselbe bleibt, werden sich die Jungs nicht ändern. Und solange der Blick von außen derselbe bleibt, wird nichts die aktuelle Situation verändern.<sup>16</sup>*

Belle beschreibt die tiefsitzende Ablehnung, mit denen die Gegend der Banlieues belegt ist und die vor allem die Jugendlichen trifft, mit folgenden Worten:

*Man sagt „Jugendliche der Banlieues“ aber das heißt ganz genau was? Für mich ist es oft wie eine Form des Rassismus, die Zurückweisung in dem Wort „Banlieue“. Wenn bestimmte Leute sagen „die Jugendlichen der Banlieues oder der Villes“ ist es eine andere Art „die Araber, die Schwarzen“ zu sagen, aber auf eine Weise, die salonfähiger ist. Die Leute sind Rassisten, aber sie verbergen ihren Hass, Ihre Intoleranz hinter dem Wort „Banlieue“ und das lässt alles gut aussehen.<sup>5</sup>*

*Es gibt Städte, in denen alles gut ist, bis auf ein paar Personen, die die Scheiße bauen, weil sie nichts und niemanden respektieren. Der Großteil der Jugendlichen sind gute Kerle: Sie sprechen die Sprache der Straße, tragen die Kleidungs-codes der Cité, aber das heißt nicht gleich, dass sie Gauner sind. Sie respektieren die anderen, die Stadtmöblierung, sie halten das zusammen, was ihre ursprüngliche Kultur ausmacht. Die Medien und die Öffentlichkeit unterscheiden nicht zwischen den Jugendlichen, die zum Großteil so sind und einer kleinen Gruppe von Individuen, die beschlossen hat, Lärm zu machen, Schaden zu erzeugen.*

*Oft geraten die Dinge außer Kontrolle, weil die Jungen keine andere Lösung finden, weil sie in den Augen der anderen nicht existieren. Sie müssen sich ausdrücken und man gibt ihnen keine Möglichkeit dazu. Also fackeln sie Autos ab, weil sie nichts anderes in der Hand haben und das macht sie sichtbar. Oder aber sie zerschlagen ein Ding, weil das Lärm macht und man sie dann hören wird. Solange man keine Lösungen gefunden hat, ihnen zuzuhören, ihnen eine andere Welt zu eröffnen, wird man an denselben Problemen der Banlieues hängenbleiben. Auch bevor der Typ in einer dieser maroden Cités geboren wird, von dem man weiß, dass er rebellieren wird.*

*Ich bin sicher, wenn man heute die Jugendlichen aus den Banlieues herausnimmt und dort die Kinder des XVI-ten Arrondissements von Paris hinschickt, damit sie unter denselben Umständen leben, mit verdreckten Aufzügen, Stiegenhäusern, die nach Pisse riechen, Nachbarn, die um drei Uhr früh die Stereoanlage auf den Boden knallen, werden die auch zu „Jugendlichen der Banlieues“. [...] Und wenn ein Jugendlicher sagt „Ich habe Mist gebaut“ habe ich fast Lust ihm zu sagen „nicht du hast Mist gebaut, es ist die Gegend, in der du bist, die den Mist baut.“<sup>17</sup>*

<sup>16</sup> Belle, Parkour, 2009, 103. [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].

<sup>17</sup> a.a.O. 103-105 [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].



2.1.8.  
Russische Traceure auf dem Weg nach oben

Eine Stadtgestaltung nach rein funktionalen Zielsetzungen fordert offenbar eher zur Flucht als zum Bewohnen auf und ist weit davon entfernt dem Idealbild eines lebenswerten Habitats zu entsprechen.

Der Mensch wohnt, wenn er sich in einer Umgebung orientieren und mit ihr identifizieren kann, kurz, wenn er seine Umgebung als sinnvoll erlebt,<sup>18</sup>

behauptet der Architekturtheoretiker Christian Norberg-Schulz. Parkour stellt in dieser Hinsicht den Versuch dar, der Umgebung, die als chaotische, wenig sinnhafte Vorgabe erlebt wird, einen neuen Sinn zu verleihen, der dem Leben Halt gibt und eine Identifikation mit der Welt, in der man lebt, möglich macht.

Anstatt zu demolieren, woran sie auf ihrem demonstrativen Weg durch die Straßen der Stadt vorbeikommen, haben Traceure alternative Wege der Rebellion gefunden. Sie nutzen die unbewohnbaren Käfige, die ihre Behausungen für sie darstellen, als Trainingsgeräte, um die körperliche und mentale Stärke zu gewinnen, deren sichtbare und unsichtbare Schranken der Zurückweisung zu überwinden.

Wie kommt es, dass sich so viele Jugendliche auf der ganzen Welt mit David Belle und seinen Jugendfreunden identifizieren können? Ein zunehmendes Gefühl der Entfremdung und der Wunsch nach physischer (Re-)Integration sind offenbar ein globales städtisches Phänomen.

*Moving around Lisses and seeing the places they used to play and later trained in made me realise how similar our backgrounds are.*<sup>19</sup>

sagt Daniel Ilabaca, Traceur aus London. Weltweit trifft man heute in den Vorstädten auf Probleme, die denen der Pariser Banlieues in ihrer Grundstruktur gleichen. Überall fehlen Freiraum und sinnvolle Beschäftigungsmöglichkeiten für Jugendliche, überall sind ihre Zukunftschancen am Arbeitsmarkt beschränkt und überall ragen, in jeder Hinsicht rationalisierte Wohnblockbebauungen in den Himmel. In ihrer Einförmigkeit und Trostlosigkeit übertreffen sie sich oft gegenseitig, sei es nun in der Peripherie von Paris, London, Moskau, Istanbul, Mexico City, Mumbai, Beijing, Hong Kong, New York, Johannesburg oder Sidney.

Der Großteil der heutigen Traceure ist in Gebäuden aufgewachsen, deren Planungskriterien dem Vorbild von Le Corbusiers *Wohnmaschinen* zu entsprechen suchten. *Die Schönheit der Maschine liegt darin, dass sie neutral ist, dass sie keinen Wert hat außer ihrem Gebrauchswert*, schreibt Paul Shephard in *What is Architecture? An Essay on Landscapes, Buildings, and Machines*.<sup>20</sup> Weshalb sollten ihre Bewohner dieser andere Werte beimessen? Ist es nicht eine klare und logische Entwicklung, dass Bewohner von Maschinen zu Benutzern werden und in der Folge eine *Kunst des Gebrauchs* (er)finden?

Die kämpferische Moderne der Architektur hat sich im letzten Jahrhundert geboren und vollendet. Keinem stilistischen Code, keiner künstlerischen Ideologie folgend, aus reiner Gewohnheit baut sie einfach in der weltweiten Mittelschicht der Bauindustrie-Dienstleister weitgehend bewusstlos nach wie vor vor sich hin. Noch immer ausgestattet mit der Autorität des Berufsstandes des Architekten, die für sich das

<sup>18</sup> vgl. Moravánszky (2003), 487. Christian Norberg-Schulz, *Genius loci: Landschaft, Lebensraum, Baukunst*, (Stuttgart: 1982).

<sup>19</sup> Daniel Ilabaca, vgl. <http://www.worldwidejam.tv/ilabaca.1.jam.parkour.html>, Zugriff am 06.02.2009.

<sup>20</sup> Im englischen Original: *The beauty of a machine is that it's neutral, it has no value except in use.*, Übers. d. Verf., 1994, 67.



2.1.9.  
Finnische Traceure beim Training in einer der vorstädtischen Blockbebauungen

Versprechen auf eine bessere Welt behauptet. Würden wir den Architekten glauben, dann wäre alles besser, wäre es nur von Architekten geplant,<sup>21</sup>

schreibt Dietmar Steiner und stellt sich selbst und uns allen eine provokante Gegenfrage, die an das Zitat von David Belle zu Beginn dieses Kapitels erinnert:

Würden wir alle in einer Welt leben wollen, die nur von sogenannten engagierten Qualitätsarchitekten geschaffen wurde?<sup>22</sup>

<sup>22</sup> a.a.O.

Und wenn wir nun ganz einfach erklärten, die Krise existiere nicht, und unser Verhältnis zur Stadt neu definierten, um viel mehr ihre Unterstützer und einfache Subjekte als ihre Schöpfer zu sein?

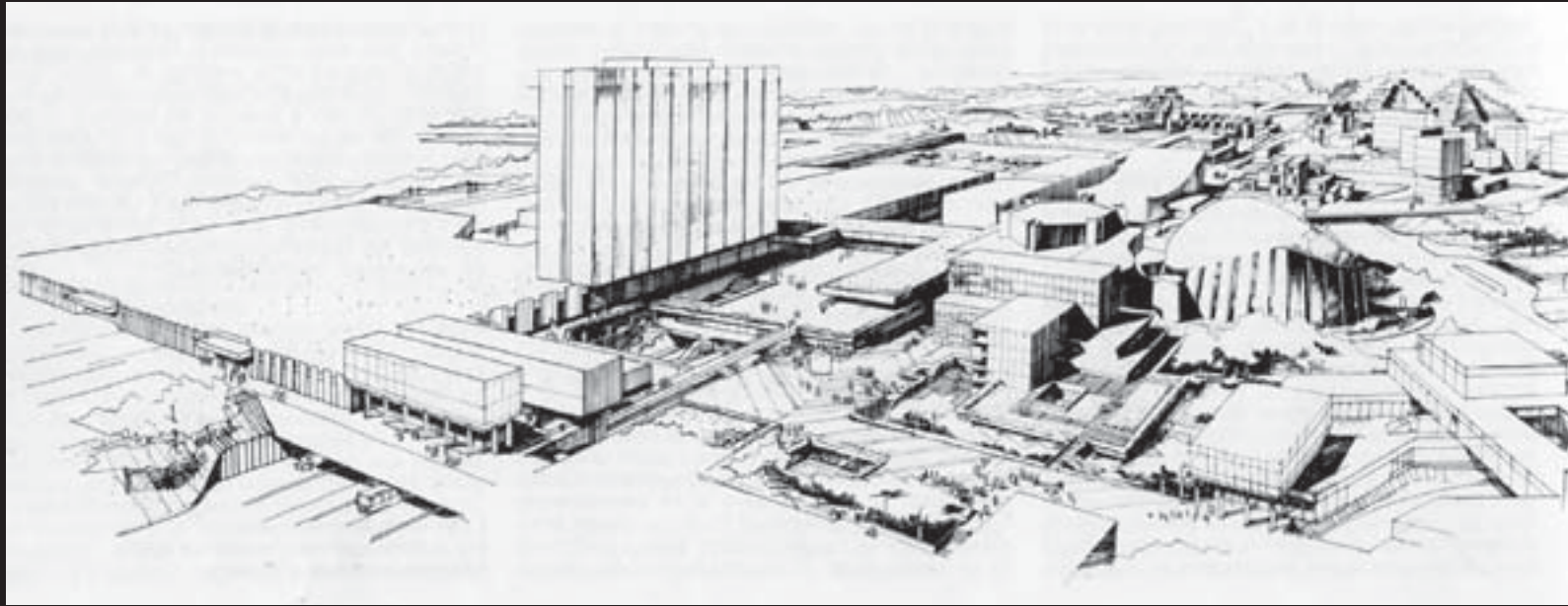
überlegt Rem Koolhaas in S, L, M, XL (1995) und bringt damit ein - im Vergleich zum modernen Selbstverständnis einer kulturellen Elite der Architekten - deutlich geläutertes Selbstbild zum Ausdruck.

Besteht die Lösung darin, die Verantwortung für die Gestaltung der Umwelt in einer abgeflachten Hierarchie auf alle Teilnehmer des Stadtgeschehens zu verteilen und sich als Architekt/Architektin nicht als patriarchal agierende Autorität sondern als Moderator oder Entwicklungshelfer eines Bauprozesses zu begreifen? Wer übernimmt dann die Verantwortung für die Konsequenzen dieses Prozesses? Und hinter welchen Masken verbergen sich die eigentlichen Machthaber, die den Prozess in Gang setzten?

*In einer fortgeschrittenen kapitalistischen Gesellschaft in der Zeit des Konsums, der Globalisierung und der Flüchtigkeit sind die primären Technologien der Macht das Fliehen, Entgleiten, Auslassen, Vermeiden, ein effektives Zurückweisen jeglicher territorialen Beschränkung samt ihren mühsamen Begleiterscheinungen des Aufbauens und Aufrechterhaltens von Ordnung sowie ein Zurückweisen der Verantwortung für die Konsequenzen all dessen, so auch der Notwendigkeit der Kostenübernahme,*

liest man im Katalog zur Ausstellung *Chinaproduktion* die im Herbst 2007 im Architektur Zentrum Wien zu sehen war. Die *Technologien des Verschwindens* zeigen sich sowohl in den *Strategien* der Machterhaltung etablierter Autoritäten sowie in den *Taktiken* ihrer mehr oder weniger unsichtbaren Gegenspieler.

*Parkour* zu praktizieren heißt in dieser Hinsicht, in der Veränderung der eigenen Beziehung zum Außenraum - und sei es die instinktive, körperliche Reaktion auf eine unzufriedenstellende Wohnsituation - eine Chance zur persönlichen Weiterentwicklung wahrzunehmen. Diese sollte nicht bei der egoistischen Selbstverwirklichung enden, Ziel ist, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten anderen für ihr Fortkommen zur Verfügung zu stellen und sie aktiv dabei zu unterstützen. Auch der zufällig anwesende Betrachter wird in dramatischen Verlauf der Handlung integriert. Spektakuläre Überwindungsgesten stellen Attraktoren für ein sensationskonditioniertes Publikum dar, doch den Akteuren geht es nicht um den Thrill des Risikos und die narzisstische Selbstinszenierung sondern um die Darstellung von Handlungsalternativen. Damit erzeugen sie eine Räumlichkeit, in der auch soziale Veränderungen möglich werden.



2.1.1.1.  
Die Ville Nouvelle Évry auf dem Reißbrett, 1974.



In diesem Sinn könnte man *Traceure* als *performativ tätige Architekturkritiker* bezeichnen, denn ihre Form des Ausdrucks ist nicht das geschriebene oder gesprochene Wort. Der transportierte Inhalt der Aussage findet seine formale Ausdruckskraft in einer Körpergeste, die - auf die gleiche Weise wie architektonischer Raum - sowohl gelesen und interpretiert werden kann, als auch unmittelbar und intuitiv mit dem Wahrnehmungssystem des eigenen Körpers verstanden wird.

### 2.1.1. Geburtsorte des Parkour

Die Entwicklung von *Parkour* fällt in die Zeit der *rénovations urbains* mit ihrem Willen zur Verbesserung der Lebensqualität in den Banlieues und der Besinnung auf menschliche Maßstäbe. Das konkrete Zuhause der ersten Traceure sind die benachbarten Vororte Lisses und Évry, die sich im *département* Essonne, etwa 35km südlich von Paris befinden und Sarcelles, das etwa eine halbe Stunde Bahnfahrt entfernt, im Norden von Paris liegt.

#### Évry

*Évry* ist die Hauptstadt des *départements* Essonne und die jüngste Stadt Frankreichs – Durchschnittsalter 26. Sie ist eine der fünf *villes nouvelles*, die rund um Paris zwischen 1965 und 1970 als städtisches Ensemble geplant und fast 1:1 auf das Gelände übertragen wurden.

Diese *Neuen Städte* sollten den immer dichter besiedelten Gürtel der inneren Pariser Vororte wieder frei machen. Um zu vermeiden, dass sie zu *banlieues dortoirs* wurden - Vororte, in die Menschen nur zum Schlafen kommen - wurde hier eine städtische Infrastruktur geschaffen. Es erfolgte eine rasche Verkehrsanbindung an Paris, Firmenniederlassungen sorgten für einige Jahre für Arbeitsplätze vor Ort, ein großes Einkaufszentrum, Schulen und eine Universität wurden errichtet.

Als architektonisches Highlight wird die ebenfalls jüngste Kathedrale Frankreichs, *La Cathédrale de la Résurrection d'Évry* [1985] genannt. Architekt *Mario Botta* setzte ganz auf die Wirkung des Ziegels als Gestaltungselement. *Évry* beherbergt aber auch die größte Moschee Frankreichs, eine der meistbesuchten Niederlassungen der Zeugen Jehovas, eine Synagoge und seit 2009 die größte Pagode Europas. Nicht nur die religiöse, auch die gesellschaftliche und kulturelle Integration stehen in dieser Stadt im Vordergrund. Jeder vierte Bewohner *Évrys* wurde nicht mit französischer Staatsbürgerschaft geboren.<sup>1</sup>

Die in *Évry* entstanden *grands ensembles*, z.B. der Komplex der *Pyramides*, können sich in puncto Trostlosigkeit durchaus mit den von *Godard* beschriebenen messen. Diese Bereiche weisen Eigenschaften eines Ghettos auf, Bandenkriege zwischen den einzelnen Siedlungen sind keine Seltenheit, die Arbeitslosenquote ist hoch. Auch hier brannten Autos als 2005 arbeitslose Jugendliche ihrer Frustration freien Lauf ließen. Deshalb zählen die *Pyramides* gemeinsam mit dem *Parc aux Lièvres* zu den sogenannten *zones*

<sup>1</sup> vergl. [http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89vry\\_%28Essonne%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89vry_%28Essonne%29), Zugriff am 05.05.2009.



2.1.1.2.  
Luftaufnahme von Évry



2.1.1.3.  
La Cathedrale de la  
Résurrection d'Évry



2.1.1.4.  
Les Pyramides



2.1.1.5.  
Traceur Daniel Ilabaca auf Pilgerreise in den Olympiades



2.1.1.6.  
Daniel Ilabaca folgt den Spuren von David Belle und anderen



2.1.1.7.  
David Belle auf Besuch in Évry



2.1.1.8.  
David Belle auf Besuch in Évry's Einkaufszentrum

*urbaines sensibles* (oder *ZUS*), in denen staatliche Förderungen, Steuererleichterungen und eine bessere Zusammenarbeit zwischen den Behörden (Schule, Polizei, Sozialarbeiter, Ärzte) dazu beitragen sollen, Arbeitslosigkeit und Jugendkriminalität zu senken.<sup>2</sup>

*Évry* ist der Herkunftsort von *Yann Hnautra* und *Laurent Piemontesi*, Mitgliedern der Yamakasi - die erste Parkour-Generation ist auch die erste Generation, die in dieser Umgebung aufgewachsen ist. Wie nehmen nun Traceure, im Unterschied zu offiziellen Darstellungen, die Stadt wahr?

*In Evry ist alles aus Beton. Beton, Zement, Ziegel. Es ist hart und schmerzhaft! Es ist für fortgeschrittene Leute.*<sup>3</sup>

Um in *Évry* zu bestehen, muss man die Grundlagen der *Kunst der Fortbewegung* schon gut beherrschen. Es zeigt alle Merkmale einer Großstadt und stellt mit einer Vielzahl von Fußgängerzonen und Fußgängerbrücken auf mehreren Ebenen ein herausforderndes Trainingsgelände für *Parkour* bereit. Hier befindet sich die Kombination aus Stiegenhaus, Flachdach und Fußgängerbrücke die *David Belle* mit einem Sprung über den dazwischenliegenden Abgrund berühmt machten.

Crowds, noise, traffic... but, again, some superb terrain for parkour. Evry is perhaps best known for containing the enormous 'Manpower' gap-jump of David Belle, but it also holds limitless opportunities for less extreme training regimes.<sup>4</sup>

Manuel Valez, der sozialistische Bürgermeister von *Évry* war einer der ersten, der die Yamakasi in ihrer Entwicklung unterstützt hat. Im Interview mit der *International Herald Tribune*<sup>5</sup> erklärt er:

*Die Tatsache, dass es junge Leute in diesem Viertel gibt, die von Respekt, Kraft, Disziplin und physischem Engagement sprechen, aber im Namen einer Philosophie, ist eine positive Sache.*

Er betrachtet *l'art du déplacement* als urbane Kunst, als Form der Globalisierung und Modernisierung, die für Multikulturalität steht und an der alle Bereiche des Gesellschaftsspektrums Anteil haben und als Teil der Stadtlandschaft, die sich verändert und voller neuer Bauprojekte ist. Baustellen rufen generell ein Leuchten in den Augen von *Parkour*-Anhängern hervor. Rege Bautätigkeit bedeutet für sie, dass ihr urbaner Spielplatz renoviert und erweitert wird:

*Cities are always undergoing maintenance and redevelopment as great chunks of architecture are dismembered and replaced with more of not-quite-the-same. New buildings spring up, pavements are refurbished, walls and railings shift around like pieces of Lego. This means, for the traceur, that his playground is constantly being overhauled and reshaped, which means there will always be new things to work on and new obstacles to overcome – in the city its just a matter of time.*<sup>6</sup>

<sup>2</sup> vergl. Alain-Xavier Wurst, Heiße Nächte in Paris, © ZEIT online, 04.11.2005, Siehe <http://www.zeit.de/online/2005/45/paris>, Zugriff am 06.02.2009.

<sup>3</sup> Williams Belle in *Génération Yamakasi*. a.a.O.

<sup>4</sup> Dan Edwardes, Footmarks in France, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=4](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=4), Zugriff am 5.10.2009.

<sup>5</sup> International Herald Tribune 2008, Guillaume Desjardins & Simon Marks, [http://www.youtube.com/watch?v=d0QLq8\\_hlc](http://www.youtube.com/watch?v=d0QLq8_hlc), Zugriff am 18.08.09.

<sup>6</sup> Edwardes, Footmarks in France. a.a.O.



2.1.1.9.  
Die dörfliche Struktur von Lisses aus der Vogelperspektive



2.1.1.12.  
Sébastien Foucan auf der Feuertreppe der Schule in Lisses, Foto: kiell (Andy Day)



2.1.1.10.  
Traceur Daniel Ilabace auf dem Sprung von Stiegenhaus zu Stiegenhaus nach unten, Video-Snapshot.



2.1.1.11.  
Derselbe überspringt die heute abgerissenen Sitzmöbel am Place des Pêcheurs, Video-Snapshot.



2.1.1.13.  
Die rostrote Feuertreppe der Schule in Lisses in Farbe

## Lisses

Hier machten David Belle und seine Jugendfreunde ersten Schritte in Richtung *Parkour*. Der Wohnort von Belle liegt einige Kilometer südwestlich von *Évry* und ist mit etwas mehr als 7200 Einwohnern und einer, sich seit dem achten Jahrhundert entwickelnden, dörflichen Struktur mit vielen Grünräumen gerade nicht zu den Brennhorden der jüngsten Unruhen zu zählen. Die Bedeutung einer *Bannmeile vor Paris* hat Lisses jedoch seit seiner Entstehung: Der Name leitet sich von fränkisch *Listja* ab und bedeutet *barrière - Grenze, Schranken, Hindernis*.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> siehe <http://www.ville-lisses.fr/histoire.html> (französisch), Zugriff am 06.02.2009.

Lisses is a quiet, tidy, clean, small town. There is a park, an estate, a small shopping concourse, a school, and a public library. There seems to be absolutely nothing for young people to do. Which might just explain why they started running up the walls,<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Buster, Lisses Jam, <http://www.worldwidejam.tv/buster.lisse.jam.parkour.html>, Zugriff am 02.11.2008.

lautet die Theorie des *Traceurs Buster*, weshalb *Parkour* gerade in *Lisses* seinen Ursprung fand. Schon David Belle erwähnte, dass jugendliche Langeweile dazu beigetragen hat. Doch auch die konkrete bauliche Struktur und die ganz eigene Atmosphäre scheinen maßgeblich beteiligt gewesen zu sein. Für den *Traceur* Dan Edwardes ist *Lisses*

[...] a place charged with history and energy. There is no doubt that the architecture and format of the town lends itself to the movements of parkour, and is crammed with possibilities, but there is also something more, something indefinable. Like too much vitality contained in one place, Lisses seems to jump out to the trained eye and almost demands to be used.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Edwardes, *Footmarks in France*, a.a.O.

Zu viel Vitalität an einem Ort... handelt es um die spürbare überschüssige Energie der Jugendlichen, die kein Ventil findet? *Lisses* scheint jedenfalls ein ideales Trainingsareal zu sein, um *Parkour*-Bewegungen zu entwickeln, zu üben und zu perfektionieren. Die ein- bis zweigeschossigen Gebäude, die Unterführung, die Brücke, das Schulgebäude mit seiner rostroten Feuertreppe, der einst mit einer Sitzskulptur gestaltete kleine Platz am *chemin des pêcheurs*, die Grünräume und die diese von der Straße abgrenzende Elemente und Baumreihen machen *Lisses* zu einem überschaubaren Spielplatz.

*So for any out there reading this let me say that it's well worth the visit, but don't expect loads of pubs, cinemas and shopping precincts. Lisses is simply a Parkour playground, and what else do you need!?*<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Daniel Ilabaca, <http://www.worldwidejam.tv/ilabaca.1.jam.parkour.html>, Zugriff am 06.02.2009

Und dann, sobald man die einfachen, nieder bebauten Gebiete verlässt, ragt plötzlich die *Dame du Lac* aus der ländlichen Umgebung auf.



2.1.1.14.  
Fondateur David Belle (rechts) testet seine Körperbeherrschung an der Dame du Lac



2.1.1.15.  
La Dame du Lac - Kletterskulptur a.D. nach dem Entwurf von Pierre Székely

## La Dame du Lac

*Before us the dame du lac was there.*

Sébastien Foucan<sup>1</sup>

Wenn es ein gebautes *Icon* für Parkour gibt, so ist es die *Dame du Lac*. In einem großen Park an der Spitze zweier Seen gelegen und von Bäumen gesäumt, ragt die siebzehn Meter hohe Stahlkonstruktion mit einer Oberfläche aus Spritzbeton in den Himmel. Entworfen von dem Bildhauer und Architekten *Pierre Székély* (1923 - 2001) wurde sie 1974, als eine der ersten Kletterskulpturen Frankreichs errichtet und diente zwanzig Jahre lang als Trainingsareal für Kletterer. *David Belle* und seine Freunde entdeckten die *Dame du Lac* als ideale Struktur für ihr *Parkour* Training und erprobten und verfeinerten dort ihre Techniken.

*Zu Beginn ging ich oft zur Dame du Lac. [...] Jeder kannte diese Gegend, die Leute aus Lisses gingen dort am Sonntag spazieren. Für mich repräsentierte dieser Ort den Parkour, weil er viele Hindernisse in einem einzigen Areal miteinander kombinierte. Ich konnte alle Teile des Parkour in drei bis vier Stunden üben. Es war wirklich das ideale Trainingsareal.*<sup>2</sup>

Heute pilgern *Traceure* aus aller Welt an diesen Ort, der für sie den Geist von *Parkour* verkörpert.

Indeed, its design mirrors the spirit of parkour – an unusual structure built from usual materials, full of distorted lines and skewed curves. Like a great rock pyramid or the tip of a stone iceberg, it seems to hold hidden depths beneath its pitted surface... but be warned; it is unforgiving both of beginners or mistakes of any kind. People died climbing the Dame, which is why it remains cordoned off to this day.<sup>3</sup>

Ein Maschendrahtzaun grenzt die außer Betrieb gesetzte Skulptur heute von der Umgebung ab - kein seriöses Hinderniss für *Traceure*, die nach *Lisses* kommen, um in die Fußstapfen der Pioniere der Bewegung zu treten.

Um trotz des sakralen Charakters der *Dame du Lac* auf dem Boden der Realität zu bleiben, gibt Dan Edwardes allen Pilgern folgenden Rat mit auf den Weg:

Lisses, Evry, District 13, whatever the name of the place; one must remember that they are just that – places. In and of themselves they are nothing extraordinary. There is a danger that people new to the discipline of parkour come to treat these original locations as somehow sacred, as if merely by making the same famous jump once or twice one will inherit some of the skill of the traceurs *who found them*.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Sébastien Foucan im Interview mit Urban Freeflow, [http://www.urbanfreeflow.com/foucan\\_interview.html](http://www.urbanfreeflow.com/foucan_interview.html), Zugriff am 16.03.2008.

<sup>2</sup> Belle, Parkour, 2009, 62. [Übers. d. Verf. aus dem Französischen].

<sup>3</sup> Edwardes, Footmarks in France.

<sup>4</sup> a.a.O.



2.1.1.1.1.  
Die Ukrainische Traceuse Ann Grjukach, angekommen an der Dame du Lac



*Lisses for me was a journey of discovery because I had always wanted to know about this place that had inspired a group of friends to take a child hood game and turn it into the discipline that many know today.*

Daniel Ilabaca<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://www.worldwidejam.tv/ilabaca.1.jam.parkour.html>, Zugriff am 06.02.2009

Jedes Jahr kommen hunderte *Traceure* aus aller Welt in den Pariser Vorort Lisses, um in die Atmosphäre der Ursprünge von *Parkour* einzutauchen. Es handelt sich hierbei um eine Art von Tourismus, bei dem die architektonischen Highlights nicht nach den Kriterien des ästhetischen Erscheinungsbildes, des gekonnten Einfügens in die Umgebung oder des kunstvollen Umgangs mit Proportionierung, funktioneller Gliederung und Materialeinsatz ausgewählt werden. All diese Kriterien spielen eine Rolle, sie werden jedoch nicht nach ihren visuellen sondern nach ihren physischen Qualitäten beurteilt, also nach ihrer *Tauglichkeit für körperliche Interaktionen* mit dem Baukörper. Die Pilger wollen am eigenen Leib erfahren, dass all die virtuellen Bilder, die sie dazu bewogen haben, den Weg des Parkour einzuschlagen, ihre berührbare Entsprechung in der Realität haben.

*One of the biggest lessons you learn from pilgrimage is that these people, these places they are really real.*

sagt der Amerikanische Traceur Duncan Germain in seiner Doku *pilgrimige* [2007] und erzählt, weshalb er seine Parkour-Dokumentation als Pilgerreise angelegt hat:

*Lisses ... we all go there, we all want to see it, it's important to all of us. Why? Suddenly I had a „lens“ for my documentary ... I wanted to look at parkour through the journey to Lisses. In explaining what Lisses is and why it matters to us, I felt I could SHOW (rather than telling) the true spirit of parkour. And at the same time, going through Lisses gave me opportunities to touch on a lot of things that no video had ever done so far ... to talk about imitation versus innovation, to discuss travel and this sort of international brotherhood that's quickly evolving, to explain parkour from its beginnings to its present state, to really demonstrate the need for respect and community service.<sup>2</sup>*

<sup>2</sup> US Traceur Duncan Germain aka TK17, <http://www.worldwidejam.tv/pilgrimage.parkour.1.html>, Zugriff am 06.02.2009.

Als zwei besonders wichtige Aspekte der Pilgerreise gelten:

1. Das Training mit einem Einheimischen
2. Die eigenständige Erkundung und Entdeckung des Geländes - ohne den Gebrauch einer Karte oder dem Zugriff auf google-earth.

Mit dem Film *pilgrimige* hat Germain auch eine Art „*Gebrauchsanweisung für den Pilger in Lisses*“ oder ein „*Lonely Planet Video*“ für Traceure geschaffen. Der Film integriert Ausschnitte aus vielen der rund 1000 Videos, die Traceure aus aller Welt in *Lisses* gedreht haben.



2.1.1.1.2.  
Pilger Duncan Germain und die Dame du Lac

*Everyone wants to participate to leave one record of the fact that they were there. Do THIS famous move, overcome THAT obstacle in a way that noone ever thought of. It's become the standard in a world of traceurs who will never meet one another in person.*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> a.a.O.

Es gibt nur diesen einen Ort, wo jeder die gleiche Mauer erklimmt und denselben Abgrund überspringt. Diese Art miteinander über ein Medium in Verbindung zu treten entspricht im kleinen Rahmen der gesamten Entwicklung der Parkour Community, die erst zu existieren begann, nachdem die ersten Videos online waren. Keiner der Pilger wäre jemals ohne Internet nach Lisses gekommen, geschweige denn zum *Traceur* geworden.

*In the Jump Britain doc Kerbie remarks that having gone to Lisses he now knows what he's looking for whenever he goes out training – and there isn't a better way of summing up what you get back from the pilgrimage. You go to find something, and come back knowing what to look for.*<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Buster, <http://www.worldwide-jam.tv/buster.lisse.jam.parkour.html>



2.21.

Endlich genug Platz in der Stadt? Fluchtbewegungen. Fliegen. Freiheit...

Wem gehören eigentlich die öffentlichen Plätze?

Dem, der das Geld hat, sie zu kaufen?

Denen, die das Geld gaben, sie zu errichten?

Denen, die halt flinker dort sind?

Allen anderen womöglich auch?

Der Standard, A3, 7. 6. 2008



2.2.2.1.  
Das erste „Parkour-Verbotsschild“ wurde in den Vereinigten Staaten angebracht

## 2.2. Die Stadt als Bewegungsraum

Städte sind Beziehungsgefüge, ihre Architektur ist Sozialgestaltung. Sie sind räumliche Abbilder eines unsichtbaren gesellschaftlichen Geflechts, geronnene Strukturen der Machtverteilung und des Selbstverständnisses einer Gesellschaft<sup>1</sup>

Im Prozess der Globalisierung wird die Welt zunehmend als Netz betrachtet, an dessen Knotenpunkten Städte liegen, die wie Gravitationsfelder für eine Entleerung der Zwischenräume sorgen. Ein Phänomen, das sowohl in den täglich wachsenden Megacities von Mumbai über Shanghai und Mexico City, bis hin zu den regionalen Abwanderungsgebieten auftritt.<sup>2</sup> Vilém Flusser spricht hier vom topologischen Raum, der in den Lebensraum eindringt. Hier existieren keine Körper sondern nur Krümmungen, ein Gebäude entspräche einer Krümmung in einem Feld und das Charakteristische an ihm wäre *seine Attraktion, sein Anziehungskraft*.<sup>3</sup>

Raum als Krümmung ist zwischenmenschlicher Raum, Raum als Krümmung ist dialogischer Raum. Die Materialität des Gebäudes ist eine Funktion der Anziehungskraft. Ein Gebäude für zwei Leute ist weniger materiell, als wenn zwei Millionen Leute hineinpassen.<sup>4</sup>

Die Stadt ähnelt immer mehr einem solchen Gebäude, in dem sich Innenräume über Projektionen ineinander verschränken und verschlingen und das Außen gemeinsam mit der Fassade verschwindet. Man könnte fast von einer visuellen Vereinnahmung und Durchleuchtung der Städte und ihrer öffentlichen Räume sprechen. In diesem Zusammenhang steht auch die zunehmende Privatisierung ehemals öffentlicher Bereiche mit all ihren Kontrolleinrichtungen und Zugangsbeschränkungen.

Innerhalb der Gesamtstruktur differenzieren sich mehr und mehr von einander isolierte Anziehungspunkte heraus, die mit unterschiedlichsten Attraktionen locken. Dazwischen gibt es immer weniger Freiräume, in denen nicht vorbestimmt wird, wie, wo und wann wir uns darin aufhalten und bewegen dürfen. Besonders Kindern und jungen Menschen fehlen Orte, an denen sie ihre Bewegungskreativität frei entfalten können.

*We city people should learn to allow our empty sites to lie fallow, like farmers do their fields, until we know what to do with them. We could even learn to love them in their fallow state.*

proklamiert Paul Sheppard geht in *What is architecture?* (1994, 120). Es sind diese Brachflächen, Nicht-Orte oder Leerräume - die *blinden Flecken* in der kollektiven räumlichen Wahrnehmung - an denen junge und alte Menschen mit alternativen Ordnungssystemen experimentieren, diese im Selbstversuch erproben, um sie wieder zu zerstören oder zu kulturellen Szenen, Jugend- und Subkulturen weiterzuentwickeln. Denn diese im Verschwinden begriffenen weißen Flecken auf unseren Stadtplänen bergen das Potential für gesellschaftliche Veränderung und lebendige kulturelle Entwicklung.

<sup>1</sup> Prisching, Manfred: Privat-öffentliche Verwirrungen, Urbane Metamorphosen. In: Raum 72, Dezember 2008, 22-26.

<sup>2</sup> vgl. Brenner, Neil; Keil, Roger (Hg.) (2006): The global cities reader, Abingdon Oxon. In: Prisching, 2008, 22-26.

<sup>3</sup> Vilém Flusser, Lebensraum, Weltraum, Quantenraum, In: Arch+ Nr. 111, März 1992, 43.

<sup>4</sup> a.a.O.



2.2.1.1.1.  
Skaterperspektive



## 2.2.1. Drei urbane Kulturen der Rauman eignung im Vergleich mit Parkour

Urbane Praktiken der Rauman eignung im Vergleich zu *Parkour*. Wo gibt es Übereinstimmungen, worin unterscheiden sie sich voneinander? Eine der grundlegenden Merkmale aller Jugendbewegungen ist das Hinterfragen auferlegter Zustände und die Rebellion gegen erstarrte Strukturen im System, die oftmals durch bauliche Einrichtungen manifestiert, und in Zugangsbeschränkungen zu Räumen repräsentiert werden.

Eine große Rolle spielt für Jugendliche das Aufbegehren gegen die Marginalisierung im öffentlichen Diskurs um die Stadt und die Missachtung ihres Begehrens nach Freiräumen für selbstorganisiertes Handeln. Liegt doch die Formgebung des Stadtbildes in der Autorität weniger Diskurseliten, wie öffentliche Administration, Hausbesitzer, Stadtplaner/Architekten und Stellvertreter der Wirtschaft.<sup>1</sup>

*Skateboarding*, *Buildering*, *Urban Exploration* und *Parkour* sind künstlerische Formen der Fortbewegung bzw. des Körperausdrucks, die in Bezugnahme auf die Stadt und ihre optische, akustische und haptische Gestaltung entstanden sind. *Parkour* wird von Uneingeweihten manchmal als *Skateboarding ohne Board* bezeichnet. *Traceure* hören das nicht gerne und tatsächlich unterscheiden sich die beiden Disziplinen weniger durch ihr äußeres Erscheinungsbild als durch ihr Verantwortungsbewusstsein gegenüber Raum und Körper. Im *Buildering* nutzen geschulte Bergsteiger ihre städtische Umgebung und betrachten die urbane Skyline als zu erklimmende Herausforderung. *Urban Exploration* bezeichnet das illegale Eindringen in leerstehende Gebäude mit dem Ziel der bildhaften Dokumentation ihres Ist-Zustandes.

Ein essentielles Grundelement zur Konstituierung jugendkulturellen Handelns stellt die Erfahrung von Grenzüberschreitung dar, das Überklettern von Absperrungen, das „Nicht-erwischt-werden“ bei illegalen Handlungen; allesamt emotionsgeladene Vorgänge in einer „erlebnisdämpfenden“ Regelwelt der Großstadträume,<sup>2</sup>

liest man in der *Studie zu jugendgerechtem Planen und Bauen*. Alle der vier dargestellten Praktiken stellen die Überschreitung von Grenzen in den Mittelpunkt ihres Handelns. Ihr Interesse gilt jedoch nicht der heimlichen Genugtuung einer unbemerkten, illegalen Aktion. Ihnen geht es darum, Grenzen durch Überschreitung sichtbar zu machen und auf diese hinzuweisen. Hier werden ganz bewusst raumpolitische Akte gesetzt, die wahrgenommen werden sollen.

### 2.2.1.1. Skateboarding vs. Parkour

*Skateboarding* weist - in physischer, zeitlicher, räumlicher und sozialer Hinsicht - einen ähnlichen Gebrauch des urbanen Raums auf wie Parkour. In *Skateboarding, Space and the City*<sup>3</sup> untersucht Iain Borden die Praxis des *Skateboarding* in Bezug auf Lefebvres Theorie der *Produktion von Raum*.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Jugendgerechtes Planen und Bauen, Expertise im Rahmen der Wiener Wohnbauforschung  
VerfasserInnen: raum & kommunikation, Österr.Inst. für Jugendforschung, Brigitte Lacina 2005, Sozialwissenschaftliche Expertise, D15.

<sup>2</sup> a.a.O.,

<sup>3</sup> Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City, Architecture and the Body*, Oxford 2001.

<sup>4</sup> vergl. Borden, 2001, 9.

Stair Ledge =  
50-50 Grind



Marble Bench =  
Kick Flip



Sloped Plaza =  
Bert Slide



Upper Level =  
Acid Drop



Pedestrian Ramp =  
Downhill Slalom



Walkway Balustrade =  
Switch Crook



Borden begreift *Architektur als Prozess* und betrachtet *Skateboarding* als Teil dieses Prozesses, um dadurch einen tieferen Einblick in seine kulturelle Bedeutung und seine Position in Beziehung zur Gesellschaft zu gewinnen. Dass einige seiner Schlussfolgerungen in Bezug auf die Produktion und Aneignung von Raum auch auf *Parkour* zutreffen, wurde im Abschnitt *Aspekte der Wechselbeziehung mit dem architektonischen Raum* gezeigt. Hier sollen nun die wesentlichen Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden Disziplinen zusammengefasst werden.

Obwohl *Parkour* und *Skateboarding* viele Gemeinsamkeiten aufweisen - flüssige Bewegungen, eine Geschwindigkeit, die weit über das Schrittempo der Fußgänger hinausgeht, Kritik an der dominierenden Kultur, weltweite Verbreitung, intensive Nutzung lokaler Gebiete, Aneignung von öffentlichem Raum, etc., unterscheiden sie sich in einigen Aspekten, die beide zu einzigartigen kulturellen Phänomenen machen:

*Skateboarding* setzt die Verwendung und Beherrschung eines *Boards* voraus. Im *Parkour* werden hingegen keinerlei Hilfsmittel oder *Prothesen* für die Fortbewegung eingesetzt. Dadurch ist man weniger anfällig für die Verführungskünste eines strategischen Marketing, bei dem Gerät und Kleidung zum Image-träger des Lebensstils einer Jugendkultur hochstilisiert und damit zur begehrten Ware gemacht werden.

*Traceure* tragen bequeme, bewegungstaugliche Kleidung und Schuhe, legen selten Markenbewusstsein an den Tag und lehnen Konsum, um seiner Selbst willen, ausdrücklich ab. Die Versuche von Nike und Kwiss, einen speziell für *Parkour* entwickelten Schuh auf den Markt zu bringen, waren deshalb nur mäßig erfolgreich. Der *Skater-Look* wurde, im Unterschied dazu, zu einem globalen Modetrend, dem auch Jugendliche und Erwachsene folgen, die noch nie auf einem *Skateboard* gestanden sind. Handelt es sich bei solchen Mitläufer-Aktionen um ein Anlegen von *City-Camouflage*?

Motivation für die Fortbewegung ist bei beiden Bewegungsarten das Gefühl *im Flow* zu sein – den Körper in Übereinstimmung mit *Board* und/oder Umgebung durch die Stadt zu manövrieren. Im *Skateboarding* leitet sich diese Bewegungen vom *Surfen* ab. *Skateboards* wurden ursprünglich für das Trockentraining von Surfern entwickelt, die auch außerhalb ihrer von Gezeiten, Witterung, Wind und Wellen bestimmten Surfpraxis trainieren wollten.

*Parkour* geht von einer ganz anderen Vorstellung aus. Es geht darum, auf der Flucht vor einem virtuellen Gegner, die effizienteste Route für das eigene Entkommen zu wählen und diese im *Flow* zu bewältigen.

Ausübende beider Disziplinen benutzen Raum, der jedem gehört, den aber keiner besitzt. In der wiederholten Interaktion mit dem jeweiligen baulichen Ensemble entwickelt sich eine Beziehung zwischen *Skater* bzw. *Traceur* und Objekt. Eine besondere Art der Aneignung findet statt.

Im Gegensatz zu *Skatern*, die ihre im Stadtraum hinterlassen Spuren - abgeschlagene Kanten, eingeschnittene Rillen und Kerben - in Graffiti-Manier als persönliches, reaktionäres Statement zu Produkten verstehen, die von der dominierenden Kultur hervorgebracht wurden<sup>5</sup>, entwickeln *Traceure* ein Gefühl der

<sup>5</sup> a.a.O.



2.2.1.1.2.  
Spuren | Traces an einem beliebten Parkour-Spot in Berlin, dem Velodrom.

Verantwortung für *ihre Spots*. Ihnen geht es nicht darum, Zeichen zu hinterlassen, um ihr Revier abzustecken. Doch an oft frequentierten *Spots* kann man durchaus Spuren des Gebrauchs feststellen: Es handelt sich dabei meist um Sohlenprofile, etwa bis zu einem Meter lange, dunkle Streifen, die Schuhkanten beim Abdrücken und hinaufziehen auf Mauern hinterlassen und helle, abgegriffene Mauerkanten.

Verantwortungsgefühl ist unter *Traceuren* manchmal so stark ausgeprägt, dass sie freiwillig die Spuren ihrer Tätigkeit wieder entfernen. In der Doku *pilgrimige* [USA 2007, Duncan Germain] werden der Filmmacher und seine Mitreisenden beim Streichen der Wände eines häufig frequentierten, privaten Wohnblocks in Lisses gezeigt.

*Skatern* wurden im Lauf der Entwicklung ihrer Kultur zunehmend *Parks* zur Verfügung gestellt. Dabei ging es vor allem darum ihre Tätigkeit, die mit Lärmerzeugung, unkontrollierbaren Bewegungen und Zerstörung von öffentlichem Gut gegen das Selbstverständnis der eingesessenen Bürger verstieß, aus dem Stadtbild zu entfernen und sie davon abzuhalten, private, entleerte Pools für ihre Zwecke zu missbrauchen. Auf der anderen Seite war auch ein Teil der *Skater-Community* an einem eigenen Ort interessiert, an dem sie ihre Kultur legal ausüben und weiterentwickeln konnte, während der andere Teil von einem Entfernen von den Ursprüngen und einem Verrat an den Grundprinzipien der eigenen Kultur sprach. In der Folge entstanden unterschiedliche Stile: *Free-Style* und *Street-Skating*.<sup>3</sup>

Im Parkour sind heute ähnliche Tendenzen zu beobachten. Während die einen die Stadt als ihren Spielraum betrachten und Konfrontationen mit der Bevölkerung als Bereicherung und Teil ihrer Praxis betrachten, geht es den anderen eher um das persönliche, körperliche und geistige Training am Objekt, bei dem Einmischungen als störend empfunden werden. Die Idee, Parks für die Kunst der Fortbewegung zu bauen, findet bei den meisten *Traceuren* Zustimmung. Denn ein Park stellt für sie nur einen weiteren - zeitlich unbeschränkt zugänglichen - Hotspot für das *Parkour*-Training dar. Selbst David Belle plant, gemeinsam mit Luc Besson, ein Trainingsgelände in Paris zu eröffnen. Doch der eigentliche *Parkour* führt immer noch durch die Stadt.

### 2.2.1.2. Parkour vs. Buildering

Mitte der achtziger Jahre wurde Dan Goodwin am Dach des ehemaligen *WTC- Nordturms* festgenommen. Er hatte die 417m hohe Aussenfassade kletternd, mit Hilfe von Glashebe-Saugnäpfen im Spiderman-Kostüm bewältigt. „Spider-Dan“ hatte 1981 schon auf die selbe Weise den 442m hohen *Sears Tower* erstiegen.<sup>1</sup> Die Sportart, die „Spider-Dan“ ausübte, nennt sich *Buildering* und wurde erstmals von Geoffrey Winthrop Young dokumentiert. Der Poet und Bergsteiger, der am *Trinity College* in *Cambridge* englische Literatur studierte, verfasste eine Parodie auf zeitgenössische Bergsteig-Führer und nannte sie *The Roof Climbers Guide to Trinity*.<sup>2</sup>

<sup>3</sup> vergl. Dogtown Boys, USA 2005, Regie:Catherine Hardwicke. Ein Sportdrama, das den Aufstieg und Fall der legendären Z-Boys beschreibt, eines Skateboard-Teams, das Ende der 1970er Jahre einen maßgeblichen Einfluss auf die Skateboardwelt hatte.

<sup>1</sup> vergl. <http://pilgrimkimbo.blogspot.com/2008/01/urban-athletic-transgressions-buildering.html>, Zugriff am 29.04.2009.

<sup>2</sup> wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/Geoffrey\\_Winthrop\\_Young](http://en.wikipedia.org/wiki/Geoffrey_Winthrop_Young), Zugriff am 29.04.2009.



2.2.1.2.1.  
Dan Goodwin aka „Spider Dan“ passiert den 83. Stock des Sears Towers in Chicago.

Buildering (auch Urban Climbing, Gebäudeklettern) ist eine Form des Sportkletterns, bei der nicht Felsen, sondern Gebäude und andere künstliche Strukturen beklettert werden. Buildering an Gebäuden ist meistens nicht erlaubt. An Mauern und Pfeilern ist es, solange auf Absprunghöhe geklettert wird in der Regel nicht verboten und bewegt sich in einer rechtlichen Grauzone. In großen Städten gibt es gelegentlich auch alte Gebäude, Bunkeranlagen und Brückenpfeiler, welche offiziell zum Klettern genutzt werden dürfen und Routen aufweisen, die wie in Klettergebieten üblich mit Bohrhaken ausgerüstet sind. [...] Die Zahl der Leute, die Buildering betreiben, ist nicht bekannt. Buildering wird in der Regel von Sportkletterern, die auch in Fels und Kletterhalle tätig sind, als weitere alternative Spielform betrieben. [...] Im Unterschied zu anderen Spielformen des Sportkletterns gibt es Buildering schon lange, höchstwahrscheinlich schon so lange es Gebäude gibt.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Buildering>, Zugriff am 29.04.2009.

Beim *Buildering* kommen die Sicherungstechniken des Sportkletterns zum Einsatz. Teilweise wird jedoch - wie beim *Bouldern* oder im *Parkour* - auch frei oder auf Absprunghöhe geklettert. Während beim *Buildering* die Bewältigung der Vertikalen im Mittelpunkt steht, geht es im *Parkour* um den Weg durch die Stadt, der sowohl eine geringere vertikale als horizontale Dimension einschließt. Der *Flow*, ist im *Parkour* über die starke Beschleunigung der raumgreifenden Bewegung wahrnehmbar, im *Buildering* bewegt man sich immer möglichst flach entlang der Aufstiegsebene fort.

*Buildering* beschränkt sich physisch auf die Tätigkeit des Kletterns, das auch das Balancieren, die vierfüßige Fortbewegung und ein Schwingen, Springen und Landen beinhaltet. Im *Parkour* kommen weitere Arten der Fortbewegung, wie Laufen und Rollen zum Einsatz. Die Art der Ausführung, die Ästhetik der Bewegung spielt eine wesentliche Rolle. Hingegen wurde „Spider-Dan“ in erster Linie für seine Leistung des „Gipfelsturms“ und nicht für seine eleganten Kletterbewegungen bewundert. Im *Buildering* zählt vor allem das Resultat, der Moment der Ankunft auf der Spitze, der Sieg des Menschen über den Wolkenkratzer ist zugleich ein Sieg über die Einschränkungen des Systems. Wichtiger als den Ort B zu erreichen ist im *Parkour*, auf welche Weise man sich von A nach B bewegt. Im Mittelpunkt steht hier der fortlaufende Prozess - anstatt, wie im *Buildering* Zug für Zug zu einer großen Geste zu kombinieren, werden einzelne Bewegungen effektiv aneinandergereiht, die auch für sich alleine stehen könnten.

### 2.2.1.3. Parkour vs. Urban Exploration

*Urban Exploration*, auch *Urbex* und *Infiltration* genannt, ist die Erforschung entlegener, verlassener, künstlich erschaffener Strukturen. Die selbsternannten Stadtarchäologen sind dem Unterbewusstsein der Gesellschaft über die Erforschung ihrer zurückgelassenen Konstruktionen auf der Spur. In ihrem realen, rohen, ungenutzten und oft zerfallenden Zustand geben diese Aufschlüsse über . Die Stadtforscher begeben sich auf eine Reise ins innere der Stadt, blicken im wahrsten Sinne des Wortes hinter die Fassaden. Bis vor kurzer Zeit gab es keine Stadtpläne und keine Reiseführer für derartige Touren, denn es geht darum Orte aufzuspüren, die ausserhalb der allgemeinen Wahrnehmung liegen.



2.2.1.3.1.  
Der Niederländischen Ausstellungspavillon von MVRDV am Expo 2000 Gelände in Hannover in seinem Ist-Zustand, gesehen im Mai 2008 durch die Kameralinse eines Urban Explorers (<http://www.urbantravel.org>).



Der Name *Urban Exploration* wurde 1996 in einer Edition des Fanzines *Infiltration* geprägt, doch Menschen haben Abenteuer hinter Wänden, unter Dächern und Stiegen gesucht, so lange Städte existieren. Im Jahr 1793, erforschte Philibert Aspaire, der als der erste „*Cataphile*“ gilt, die unterirdischen Katakomben von Paris bei Kerzenschein - sein Körper wurde elf Jahre später gefunden. Der Dichter Walt Whitman war ein lebhafter *Urban Explorer*. Er publizierte seine Streifzüge in den verlassenen *Atlantic Avenue Tunnel* in Brooklyn im Jahr 1861. In den zwanziger Jahren des 19. Jahrhunderts integrierten die *Dadaisten* Gedanken der Metaphysik in die Praxis und organisierten Touren durch verlassene Kirchen und andere Orte, deren Existenz in ihren Augen . In den USA führten in den späten fünfziger Jahren Studenten des MIT Exkursionen in Dampfrohre und auf Dächer am Campus. Sie nannten ihre Tätigkeit *hacking*, ein Begriff, der später in der Sprache der Technik verwendet wurde und heute beispielsweise für die Wiener Veranstaltung *Paraf-lows 2009* wieder in den realen Raum importiert wurde. Ihr Titel - *urban hacking* - stand für künstlerischen Methoden zivilen Ungehorsams gegen Überwachung und Disziplinierung durch die hegemoniale Kultur in der Stadt.

*Urban Exploration* ist ein weltweit wachsendes Phänomen mit seiner eigenen Kultur und Ethik, seinen eigenen Konventionen, Fanzines, Büchern, Filmen, MTV-Sendungen und Klubs von Russland bis Australien und Kanada bis Chile. Zehntausende Menschen unterschiedlicher Berufe und Altersgruppen haben sich dieser Disziplin verschrieben. Wie bei Parkour explodierte die Popularität der urbanen Forschertätigkeit mit der Ausbreitung des Internet - jedoch schon zu Beginn der neunziger Jahre. Hunderte Webseiten erschienen und zum ersten Mal war es möglich, sich weltweit auszutauschen und Fotos, Tipps und Informationen weiterzugeben.<sup>15</sup> So verzeichnet z.B. die amerikanische Seite <http://www.uer.ca> mehr als 18.000 aktive Mitglieder.<sup>16</sup> Auch in Europa ist *Urbex* weit verbreitet - einen Einstieg bietet hier beispielsweise die Seite <http://urbexforum.com>.<sup>17</sup>

*Urban Explorer* erforschen nicht nur Gebäude sondern auch Keller, Maschinenräume, Minenschächte, und Schiffwracks. Ihr Dokumentationsdrang machte auch vor der Reaktorruiene von Tschernobyl<sup>18</sup> nicht Halt. Auch hier ist der Einfluss des Spektakels unübersehbar. Diese Abenteuer sind mit ganz konkreten Gefahren verbunden. Von einsturzgefährdeten Decken, Dächern und Fußböden bis hin zum erhöhten Asbest-Gehalt, Radioaktivität und von Tauben verbreiteten Viren in der abgestandenen Luft der Gebäude. Die meisten Explorer sind daher extrem vorsichtig und mit Atemschutzmasken unterwegs.

Auch im Parkour kommt es vor, dass ein verlassenes Gebäude als Spot gewählt wird, da es in seiner rohen Struktur einen guten und störungsfreien Übungsplatz für Traceure abgibt. In Videos sieht man immer wieder Bildausschnitte von Sprüngen über durchgebrochene Decken, durch rohe Fensteröffnungen und von abbröckeltem Mauerwerk.<sup>19</sup> Dabei geht es jedoch gerade nicht um das illegale Betreten von verlassenen Gelände und auch keineswegs um das Dokumentieren von Gebäudezuständen.

Während *Urban Explorer* sich selbst in den Hintergrund stellen und den Bauwerken in ihren Bildkompositionen eine Bühne zur Selbstdarstellung bereiten, positionieren *Parkour*-Videos den Menschen im Feld

<sup>15</sup> vergl. James Nestor, The Art of Urban Exploration, What drives people to climb around in mine shafts, nuclear missile silos and abandoned sugar refineries?, Sunday, August 19, 2007, <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2007/08/19/CMA4QVBMQ.DTL>, Zugriff am 19.4.2009.

<sup>16</sup> Zugriff am 19.4.2009.

<sup>17</sup> Zugriff am 19.4.2009.

<sup>18</sup> siehe <http://www.reactor4.be>, Zugriff am 19.4.2009.

<sup>19</sup> siehe z.B. das Video russian street climbing, <http://www.youtube.com/watch?v=bAkJgJ27uVQ>, Zugriff am 15.3.2009.



#### 2.2.1.3.2.

Die Faszination des Verfalls: Verschwinden, Verwesen und Sterben und gleichzeitig die Produktion von Raum für lebhafte Erinnerungen und phantastische Projektionen.

des Sichtbaren. Ihr Interesse gilt der Relation zwischen Körper und Umgebung. Da es sich bei *Urban Exploration* um eine meist illegale Tätigkeit handelt, bleiben die Personen hinter den Fotos anonym oder legen sich Spitznamen zu. Immer wieder wird betont, dass die urbanen Abenteurer keine *Souvenirs* ihrer Reisen mitnehmen - außer ihre beeindruckenden Fotografien.

In diesem Zusammenhang taucht die Frage auf, inwieweit ungenutzte Areale erschlossen und einer größeren Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen und können. Wie geht unsere Gesellschaft im Allgemeinen mit Zugangsbeschränkungen um? Grenzt man angeeignete Gebiete sichtbar ab, verlässt man sich auf soziale Kontrolle, wird ein Wachdienst engagiert oder werden Überwachungskameras installiert? Und welche Auswirkungen haben diese Maßnahmen auf das Freiheitsgefühl der urbanen Akteure?



2.2.2.1  
Il est interdite d'interdire...

## 2.2.2. Wem gehört der öffentliche Raum?

*Uns allen! Der öffentliche Raum ist das Wohnzimmer der Gesellschaft. Hier treffen wir uns, hier lernen wir einander kennen, hier gibt's Komik und Klamauk. Verbotstafeln, die darauf hinweisen, dass Gehen, Stehen, Liegen, Trinken, Essen oder Musizieren verboten sind, erscheinen mir suspekt. Menschen, die sich daran halten, ebenso.*

Charlie Todd, Flashmob-Organisator<sup>1</sup>

Öffentlicher Raum gehört [...] allen und niemandem.<sup>2</sup> In der Realität bestimmen jedoch Macht, Einfluss und Kapital, wer sich wo wie lange aufhalten darf. Was alles umfasst der Begriff *öffentlicher Raum*? Wann hat er sich herausgebildet und weshalb gewinnen wir heute den Eindruck, er wäre im Verschwinden begriffen?

Nach physisch-rechtlichem Raumverständnis werden darunter Straßen und Plätze (sowie Parkanlagen) verstanden, welche die von privater Hand bebauten Grundstücke umfassen und in der Regel als Verkehrsflächen genutzt sowie von der Gemeinde verwaltet werden.<sup>3</sup>

Aus sozialwissenschaftlicher Sicht ist der urbane öffentliche Raum als sozialräumlicher Prozess aufzufassen, in dem sich Raum- und Sozialfiguren korrespondierend verwandeln.<sup>4</sup>

Öffentliche Räume werden nicht in erster Linie durch Baumaßnahmen begründet, sondern durch gesellschaftliche Verhaltensmuster und -regeln und verfügen über eine spezifische und geschichtlich gewachsene Identität.

Die Unterscheidung zwischen privat und öffentlich ist relativ jung, sie hat sich von der Renaissance bis zur Französischen Revolution herausgebildet.<sup>5</sup> Im 18. Jahrhundert erhielt sie eine theoretische Grundlage. An der konzeptuellen Unterscheidung zwischen dem Ort der öffentlichen Angelegenheiten und der Repräsentation, der durch den geordneten Luxus der Architektur oft monumental verkörpert wurde, und dem Privaten als ungeordnetem, chaotischem, negativ konnotiertem Ort, lässt sich eine Spaltung in öffentliche und private Sphären nachvollziehen, die sich im 19. Jahrhundert endgültig durchsetzte.<sup>6</sup>

Die Boulevards des Baron Haussmann - das waren *öffentliche Räume*, Räume der Öffentlichkeit, Räume, die den Menschen einen Lebens- und Interaktionsrahmen boten.<sup>7</sup>

Der sternförmige Raster der Prachtstraßen von Paris war jedoch definitiv auf eine exklusive Öffentlichkeit zugeschnitten. Es war eine Bühne, auf denen bürgerliches Leben inszeniert wurde. Die arbeitende Bevölkerung war Publikum - sie hatte hier nicht mitzuspielen. Ihr wurden gerade einmal die gestalterisch vernachlässigten Off-Stage-Bereiche der Vorstädte überlassen.

<sup>1</sup> Im Interview mit Wojciech Czaja, in: Der Standard, Album A4, 12.09.2009.

<sup>2</sup> zitiert nach Franz Pesch (2008): Stadtraum heute. Betrachtungen zur Situation des öffentlichen Raums. In: RaumPlanung 136. In: Friedrich Schindegger, Das Verschwinden des Öffentlichen im Raum, Unter dem Diktat des ökonomischen Kalküls. In: Raum 72, Dezember 2008, 27-30.

<sup>3</sup> Schindegger, 2008, 27-30.

<sup>4</sup> Herbert Schubert (1999): Urbanner öffentlicher Raum und Verhaltensregeln. In: DISP 139/137, in: Schindegger, 2008, 27-30.

<sup>5</sup> Schließlich wurde die Stadtplanung, wie die Hygiene, erfunden, um Ordnung in Ungeordnetes zu bringen.

<sup>6</sup> vergl. Guido Brendgens (2005): Vom Verlust des öffentlichen Raums. Simulierte Öffentlichkeit in Zeiten des Neoliberalismus. In: UTOPIE kreativ, H. 182, 1093. In: Schindegger, 2008, 27-30.

<sup>7</sup> Manfred Prisching, Privat-öffentliche Verwirrungen, urbane Metamorphosen. In: Raum 72, Dezember 2008, 22-26.



Den öffentlichen Raum, der für alle in gleicher Weise verfügbar war, hat es nie gegeben. Zu allen Zeiten gab es Personengruppen, denen das Recht abgesprochen wurde, Straßen, Plätze und Gebäude mit der selben Selbstverständlichkeit zu nutzen, mit der sie anderen zur Verfügung standen. *Neu ist die gegenwärtige komplexe Ausdifferenzierung von Räumen bei gleichzeitiger Homogenisierung der Einzelfragmente.*<sup>9</sup>

Heute wird die Zweiteilung öffentlich-privat in eine Dreiteilung ausdifferenziert. Räume werden zunehmend *teilprivatisiert* und *halböffentlich*. Es kommt zu einer diffusen Überlappung von öffentlichem und privatem Interesse, einem immer größer werdenden Graubereich, der heute gerne mit dem Etikett *Public-Private-Partnership (PPP)* versehen wird. Dabei handelt es sich oft um eine schleichende Privatisierung von öffentlichen Bereichen, an denen Benutzungsgebühren und Zugangsbeschränkungen für eine *Homogenisierung der Nutzerklientel* sorgen.<sup>10</sup>

Die Benutzung öffentlicher Räume ist zunehmend mit der Verpflichtung zum Konsum verbunden. Dadurch werden gerade Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene, die keinen oder nur geringen Zugang zu diesen Mitteln haben, von den öffentlichen Bühnen der Straßen und Plätze ausgeschlossen. Das führt nicht nur zu Resignation und Rückzug sondern auch zu kreativen, nicht immer legalen und vor allem flüchtigen Methoden der Rauman eignung, wie die Bezeichnungen als *Urban Hacking*, *Urban Invasion*, *Urban Exploration*, *Guerilla Gardening* oder *Flashmobs* schon vermuten lassen. Auch *Freerunning* und *Parkour* werden gerne in das Feld dieser devianten Rauman eignungstaktiken eingeordnet.<sup>11</sup>

Parkour ist eine Zurückeroberung des urbanen Raumes in Zeiten seiner zunehmenden Besetzung für private und vor allem kommerzielle Zwecke.<sup>12</sup>

### 2.2.3. Sicherheit vs. Bewegungsfreiheit

Machen wir die Stadt doch deppensicher!

Vergittern wir alle Fenster und erhöhen sämtliche Geländer, damit sich nicht irgendjemand zu weit hinauslehnen kann. Füllen wir Straßen und öffentliche Plätze mit bunten Plastikkugeln wie im Ikea-Kinderparadies – falls jemand fällt. Lasst uns Hausfassaden polstern, weich wie Gummizellen, damit sich keiner wehtut, wenn er dagegenrennt.

Sie finden das abwegig? Auf der Londoner Brick Lane ließ ein Telefonanbieter vergangenes Jahr weiche Matten an Laternenmasten anbringen – damit sich Passanten beim Verfassen von Handytextnachrichten nicht verletzen.

<sup>9</sup> vergl. Dietmar Kammerer , Wer kontrolliert den öffentlichen Raum? Service, Sauberkeit, Sicherheit. In: Raum 72, Dezember 2008, 31-33.

<sup>10</sup> a.a.O.

<sup>11</sup> siehe Wojciech Czaja, in: Der Standard, Album A 4, 12.09.2009.

<sup>12</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 21.5.2009.



## NOTICE TO INDIVIDUALS ENGAGING IN FREERUNNING

Wirral Council and Merseyside Police are continuing to work with members of the freerunning community to develop 'Parkour' as a recognised sport in Wirral; with the aim of providing a safe environment for practitioners to train in.

Unfortunately, some freerunning activity has been undertaken using public space without regard for other members of the public. Now regrettably, due to repeated incidents of anti-social behaviour and damage to buildings, **freerunning will no longer be tolerated in this area.**

Measures are in place to upgrade the security on the buildings in this area, including the use of 'vandal paint'.

If freerunning activity continues in this area, this may result in it being designated a (Section 30) Dispersal Area. This would give the police the power to disperse groups and exclude individuals from the area for up to 24 hours. Any refusal to follow an officer's direction to disperse is an offence.

Individuals who engage in anti-social behaviour also risk enforcement action; in the most serious cases this includes the use of Anti-Social Behaviour Orders (ASBOs).

Public space belongs to us all. Agencies continue to support the development of 'Parkour' in Wirral where this is undertaken with respect for the wider community.

**Wirral Anti-Social Behaviour Team 606 5470**  
**Moreton Police Station 777-2340**





Die städtische Gesellschaft sorgt für Sicherheit, weil sie beobachtet aber nicht belästigt. Sie schafft Anonymität und ermöglicht dem Einzelnen die Freiheit einer individuellen Lebensführung. Urbane Umgangsformen reduzieren soziale Beziehungen auf den Austausch unpersönlicher Höflichkeiten, Vereinzelung und Entfremdung sind die Folgen.

Sicherheitsbeamte, Sicherheitsregeln, Sicherheitskameras. In der Stadt steht der Begriff *Sicherheit* zunehmend für eine *Kontrolle des Öffentlichen*. Diese berührt beide Dimensionen von Öffentlichkeit: den *Raum* und die *freie Meinungsäußerung*, sei sie nun in verbal artikulierter, schriftlicher oder körpersprachlicher Form. Dietmar Kammerer (2008) beschreibt vier Arten der Raumkontrolle: Sie kann durch Menschen, Normen, Technik und Architektur erfolgen<sup>2</sup>.

Kontrolle heißt Zugriff, Lenkung Steuerung. Mit ihr verbindet sich die Vorstellung eines hierarchisch organisierten Verfahrens der Normdurchsetzung. Kontrolle wird von oben herab exekutiert. Zu den zentralen Merkmalen einer Öffentlichkeit hingegen gehören Zugänglichkeit sowie das Versprechen, dass sich ihre Mitglieder grundsätzlich als Gleiche behandeln<sup>3</sup>.

Menschliche Kontrolle erfolgt informell durch Passanten und Mitbürger und institutionalisiert durch Polizei, Wachpersonal oder nachbarschaftliche Organisationen. Die Kontrolle erfolgt hier unmittelbar - man kann, einmal angesprochen, dem Kontrolliert werden nicht mehr ausweichen. Die konkrete Form dieser Begegnung ist aber auch stark von der Verfassung und Einstellung derjenigen abhängig, die sie gerade ausüben.

Zu den Normen zählen alle Arten von Vorschriften, Gesetzen und Anweisungen. Sie fordern bzw. untersagen ein spezifisches Verhalten in einem bestimmten Raum. Die Spanne reicht vom *Spielen Verboten* Schild bis hin zu detaillierten Hausordnungen wie beispielsweise die der Wiener Verkehrsbetriebe oder des Museumsquartiers.<sup>4</sup>

Die bekannteste Technik der Raumkontrolle ist vermutlich die Videoüberwachung. Big Brothers Augen sind heutzutage überall. Sie können von öffentlichen und privaten Stellen betrieben werden, Bilder werden aufgezeichnet oder in Echtzeit verfolgt.

Ein Beispiel für die Umkehrung bzw. die Zweckentfremdung der Funktion von Videokameras gibt die amerikanische Theatergruppe *Surveillance Camera Players*, die seit zehn Jahren eigene Produktionen für Überwachungskameras im städtischen Raum entwickelt und vor Ort zur Aufführung bringt und Kartographien von Überwachungskameras anfertigt.<sup>5</sup>

Im Rahmen von *Linz 2009* verbarg sich hinter dem Projekt *Ausblenden* eine minutiös getimte Choreographie durch die urbane Landschaft, die sich an den Standorten und Ausrichtungen von Überwachungskameras orientierte. Ziel der Inszenierung war, sich auf „prominenten Routen“ durch die Innenstadt zu bewegen und von keiner Kamera erfasst zu werden. Bei einem vorangestellten Workshop konnte man sich Bewegungstechniken des Vorbeischleichens, Durchduckens, Rückwärtsgehens, auf allen Vieren Kriechens aneignen und dann selbst - ausgestattet mit einem verspiegelten Schutzanzug - als Protagonist teilneh-

<sup>2</sup> Die Frage, wann sich der Begriff „Sicherheitsarchitektur“ durchsetzen wird und womöglich zum Unwort des Jahres gewählt wird, brennt auf der Zunge.

<sup>3</sup> Kammerer, 2008.

<sup>4</sup> Die Hausordnung des Wiener Museumsquartiers ist nachzulesen unter: <http://betriebsfuehrung.mqw.at/Hausordnung%202003.htm>, Zugriff am 04.10.2009.

<sup>5</sup> <http://www.notbored.org>, Zugriff am 29.4.2009.



2.2.3.3.  
Harold Lloyd an einer Uhr hängend, im Film Safety Last (1923).

men. Schlussendlich bewegte sich eine Masse von rund hundert Beteiligten im Rhythmus der Überwachungstechnik durch die Linzer Innenstadt, ohne von dieser registriert zu werden.<sup>6</sup>

Die Gestaltung eines Gegenstandes oder eines Raumes kann bestimmtes Verhalten fördern und anderes ausschließen. Kammerer bringt als Beispiel für Formgebung die „obdachlosensicheren“ nach oben gewölbten Parkbänke ohne Rückenlehne. Abgesehen von objekthaften baulichen Barrieren und Begrenzungen, wie Mauern oder Zäunen, kann auch die Symbolwirkung des eingesetzten Materials anziehend oder abschreckend wirken. Ebenso entfalten gezielt eingesetzte Beleuchtung und akustische Akzente ihre Wirkung. In diesem Sinne tragen hell erleuchtete Schaufenster und Straßenzüge in der Nacht zu einem Gefühl der Sicherheit bei während beispielsweise der Vorplatz des Hamburger Hauptbahnhofs durchgehend mit klassischer Musik beschallt wird: Mozart gegen Obdachlose.<sup>7</sup>

Bauordnungen und Bau-Normen sorgen nicht nur für die fach- und sachgerechte Planung und Ausführung von Baulichkeiten sondern auch für einen gesetzlichen Rahmen, der Architekten oftmals wenig Spielraum für individuelle konstruktive Lösungen lässt.

Auf der Ebene der Stadtgestaltung sorgt die Verwirklichung eines Straßenrasters oder dessen Variationen, wie *Hausmanns* sternförmige Gestaltung der Pariser Innenstadt für eine gute Lesbarkeit der Stadt und erleichtert die Orientierung und Navigation im öffentlichen Raum. Andererseits ermöglicht sie auch seine Überwachung und Kontrolle. Der Raster sorgt für eine vorausgeplante Platzierung von Menschen im Stadtraum und kanalisiert den Fluss des Fußgänger- und Fahrzeugverkehrs. Er ist Träger einer Reihe von normierenden und disziplinierenden Funktionen und erzeugt einen Effekt, den die Philosophen Gilles Deleuze and Félix Guattari als *Kerbung* des Raums bezeichnen. Diese *Kerbung* bewirkt einen Prozess der alle möglichen Arten von Flows, Gesellschaften, Dinge oder Handel, Geld oder Kapital, etc. in einem Feld determinierter räumlicher Koordinaten zusammenfasst. In diesem etablieren sich fixe Pfade in vordefinierten Richtungen, die Geschwindigkeiten beschränken, Zirkulationen regulieren, Bewegungen relativieren und die relativen Bewegungen von Subjekten und Objekten im Detail vermessen.<sup>8</sup>

<sup>6</sup> <http://www.social-impact.at>, Zugriff am 16.09.09.

<sup>7</sup> Kammerer, 2008.

<sup>8</sup> vergl. Geyh, Paula. „Urban Free Flow: A Poetics of Parkour.“ *M/C Journal* 9.3 (2006). 21 Aug. 2009 <<http://journal.media-culture.org.au/0607/06-geyh.php>>. [Übers. d. Verf.], vergl. auch Gilles Deleuze, Félix Guattari, 1000 Plateaus.1992, orig. 1980.



2.2.4.1.  
Achtung Kinder!

## 2.2.4. Die Rechte des Kindes

Im Übereinkommen über die *Rechte des Kindes* (Stand am 1. Mai 2007, abgeschlossen in New York am 20. November 1989), die im Februar 2009 von 193 Vertragsstaaten der Uno Menschenrechtskonvention anerkannt wurden, ist auch das Recht auf Spiel, altersgemäße aktive Erholung, kulturelle und künstlerische Betätigung angeführt<sup>1</sup>:

### Art. 1

Im Sinne dieses Übereinkommens ist ein Kind jeder Mensch, der das achtzehnte Lebensjahr noch nicht vollendet hat, soweit die Volljährigkeit nach dem auf das Kind anzuwendenden Recht nicht früher eintritt.

### Art. 31

(1) Die Vertragsstaaten erkennen das Recht des Kindes auf Ruhe und Freizeit an, auf Spiel und altersgemäße aktive Erholung sowie auf freie Teilnahme am kulturellen und künstlerischen Leben.

(2) Die Vertragsstaaten achten und fördern das Recht des Kindes auf volle Beteiligung am kulturellen und künstlerischen Leben und fördern die Bereitstellung geeigneter und gleicher Möglichkeiten für die kulturelle und künstlerische Betätigung sowie für aktive Erholung und Freizeitbeschäftigung.

<sup>1</sup> <http://www.humanrights.ch/home/de/Instrumente/UNO-Abkommen/Kinderrechtskonvention/content.html>, Zugriff am 20.4.2009.

## 2.2.5. Jugendgerechtes Planen und Bauen

Die Verdrängung von Jugendlichen aus dem öffentlichen Raum durch die weit reichende Verplanung der Gebiete ist nicht zu bestreiten. Die Beschlagnehmung ihrer jeweiligen Lebenswelt als schaffender Entwicklungsgang der Ausdehnung ihres Handlungsraumes, der Erneuerung und Ausformung von Räumen und Situationen ist für Jugendliche heute erheblich eingeschränkt und beeinträchtigt.<sup>1</sup>

Gerade junge Menschen benötigen den öffentlichen Raum zur Selbstdarstellung und zum Selbstausdruck, zur Kommunikation und Interaktion. In der Auseinandersetzung mit der Welt der Erwachsenen können sie ihre eigenen Potentiale erforschen indem sie in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen, um schlussendlich ihren eigenen Platz in der Gesellschaft zu finden. Der Großteil der Jugendlichen ist auf der Suche nach einem persönlichen Weg, sich in die Gesellschaft zu integrieren. Dafür brauchen sie vor allem eines: Freiraum, der nicht übermäßig kontrolliert und vorgeplant ist. Steht kein Freiraum zur Verfügung, finden Jugendliche andere, falls nötig auch illegale, Wege, sich die notwendigen Spiel-Räume anzueignen.

<sup>1</sup> Nach: Deinet, In: Deinet und Krisch: Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit-Methoden und Bausteine zur Konzeptentwicklung und Qualifizierung. Opladen 2002, In: Lacina 2005, Sozialwissenschaftliche Expertise, D4.



2.2.5.1.  
Gruppe von Jugendlichen in der Steiner-Siedlung, Wien 23.



2.2.5.2.  
Kinderspielplatz Wienerberg



2.2.5.3.  
Kinderspielplatz Laaerbergstraße

Es liegt an den Autoritäten der Stadtverwaltungen, Hausgemeinschaften und Hauseigentümern, auf welche Weise sie diesen jugendlichen Bedürfnissen begegnen und wieviel Raum sie ihnen geben. Immerhin geht es um die Sozialisation der Generation, die für die Altersversorgung der heute an den Hebeln der Macht Agierenden zuständig sein wird. Die Welt der Erwachsenen wird von Jugendlichen jedoch oft verständnislos erlebt.<sup>2</sup>

Im Dezember 2005 veröffentlichte die MA 50 (Wohnbauforschung) die Expertise *Jugendgerechtes Planen und Bauen - Qualitätssteigerung im Wohnbau*. Experten und Expertinnen der sozialwissenschaftlichen Jugendforschung (Reinhard Zuba), der Landschaftsplanung (Brigitte Lacina) und der Stadtplanung, Wohnbaupraxis, Wohnbauökonomie und Logistik (Robert Korab) beschäftigten sich mit den sozialen Problemstellungen, die sich durch die heutige gesellschaftliche Stellung von Jugendlichen ergeben, deren Zusammenhänge mit der aktuellen Raumpolitik und gaben Empfehlungen für raumbezogene Maßnahmen zur nachhaltigen Verbesserung der Situation von Jugendlichen.

Als erstes galt es den Begriff „Jugendliche“ zu definieren: Die Jugend umfasst eine zeitlich begrenzte Entwicklungsphase des Menschen, stellt aber gleichzeitig eine soziale Kategorie dar. Zur Eingrenzung der Lebensphase werden entweder Alterswerte mit einer Spanne von 12 - 25 Jahren oder aber eine Definition anhand von qualitativen Merkmalen vorgenommen. Dabei wird als Beginn der Jugendphase meistens die körperliche Geschlechtsreife gewählt, als Ende das Erreichen von finanzieller und emotionaler Autonomie. Allgemein ist zum einen eine zeitliche Ausdehnung (Postadoleszenz), zum anderen auch eine zeitliche Vorverlagerung (Präadoleszenz) der Jugendphase zu beobachten, was sich vor allem in der Selbstwahrnehmung und im Lebensstil bzw. Freizeitverhalten widerspiegelt. Der Begriff „Jugendliche“ kann generell nicht ausschließlich an quantifizierbaren Daten (wie Alterklasse, Aktionsradien), sondern muss ebenso an typischen Verhaltensweisen festgemacht werden.

Jugendliche entwickeln häufig zunächst ein alternatives Wertesystem, eine eigene Weltanschauung und eine eigene Jugendkultur. Diese steht meistens den Vorstellungen der Erwachsenenwelt oder konkret ihrer Elterngeneration entgegen. Sie beginnen den Lebensstil zu entwickeln, den sie in der Zukunft etablieren werden.

Gemäß den Ergebnissen der 14. Shell-Jugendstudie<sup>3</sup> nehmen Jugendliche heute im Unterschied zu den 80er Jahren eine stärker pragmatische Haltung ein. Sie wollen konkrete und praktische Probleme in Angriff nehmen, die aus ihrer Sicht mit persönlichen Chancen verbunden sind. Übergreifende Ziele der Gesellschaftsreform oder die Ökologie stehen hingegen nicht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit der meisten Jugendlichen. Die Mentalität der Jugend hat sich laut der Shell-Jugendstudie insgesamt von einer eher gesellschaftskritischen Gruppe in Richtung der gesellschaftlichen Mitte verschoben.

Das Wohnumfeld wird als Lebensbereich und Aufenthaltsort für Jugendliche immer wichtiger. Lange Ausbildungszeiten, hohe Jugendarbeitslosigkeit und geringes Einkommen von Familien und Jugendlichen sind gemeinsam mit der Privatisierung öffentlicher Orte für konsumorientierte Zwecke dafür verantwort-

<sup>2</sup> vergl. raum&kommunikation, Lacina, 2005, Kurzfassung A8.

<sup>3</sup> Die Shell Jugendstudie gilt als Basiswerk der Jugendforschung in Deutschland. Die 14. Shell Jugendstudie stützt sich auf eine repräsentativ zusammengesetzte Stichprobe von 2.515 Jugendlichen im Alter von 12 bis 25 Jahren aus den alten und neuen Bundesländern, die von geschulten Infratest-Interviewern zu ihrer Lebenssituation und zu ihren Einstellungen und Orientierungen persönlich befragt wurden. Die Erhebung fand auf Grundlage eines standardisierten Fragebogens im Zeitraum von Anfang März bis Mitte April 2002 statt. Zur spezifischen Vertiefung wurden darüber hinaus 20 qualitative Portraits von systematisch ausgewählten Jugendlichen, die besondere Formen von persönlichem Engagement ausweisen, erstellt. In: raum&kommunikation, Lacina 2005, Freiraumplanerische Aspekte, C4.



2.2.5.4.  
Ein leerer Spielkäfig an einem Sonntagnachmittag in der Hofmühlgasse, 1060 Wien.



lich, dass sich junge Menschen zunehmend aus den repräsentativen Bereichen der Stadt in die Privatheit der Wohnquartiere zurückziehen. Dort gibt es jedoch, bedingt durch die aktuelle Planungs- und Wohnbaupraxis, gerade für Jugendliche nur wenige Gelegenheiten für raumgreifende Aktivitäten.

Während beispielsweise laut Bauordnung für Wien für Kleinkinder und Kinder bis 12 Jahren ausgestaltete Spielplätze vorzusehen sind, sind für Jugendliche keine Raumangebote einzuplanen, obwohl die Bedeutung entsprechender Räume und Freiflächen für die Sozialisation evident ist.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> raum&kommunikation, Lacina 2005, Kurzfassung A8.

Da alle Bereiche des Wohngebiets bestimmte funktionelle Aufgaben erfüllen und man überall mit Regeln für deren Benutzung und Kontrolle durch Erwachsene konfrontiert wird, stehen den Jugendlichen keine Freiflächen zur Verfügung. Die Folge ist, dass ihre *Möglichkeiten informellen Lernens durch Raumeignung stark beschränkt sind*.

Kontrollarme Räume sind für die jugendliche Identitätsbildung Voraussetzung, während Erwachsene ein sicherheitsbedingtes Bedürfnis nach sozialer Kontrolle und Ordnung haben.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> raum&kommunikation, Lacina 2005, Kurzfassung A11.

Die Definition des idealen jugendgerechten Freiraums des Experten vom Institut für Jugendforschung, Reinhard Zuba, könnte auch von einem Traceur stammen:

Ein „jugendgerechter“ Freiraum kann als Raum beschrieben werden, in dem Jugendliche ihre eigene Geschicklichkeit und ihren Mut (mitunter auch inklusive dem Risiko sich ein bis zwei blaue Flecken einzuhandeln) durch Überwindung von Hindernissen erproben können.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Reinhard Zuba, In: raum&kommunikation, Lacina 2005, Sozialwissenschaftliche Expertise, D16.

In der Jugendsozialarbeit und Freizeitpädagogik setzt man sich heute mit dem von Gerald Koller definierten Begriff des *Risflecting*<sup>7</sup> auseinander. Dieser setzt an der Überlegung an, dass Jugendliche Risiko reflektieren und verantwortungsvoll mit Risikosituationen umgehen können. Ein ausgesprochenes Verbot bringt Jugendliche in einen Zwiespalt zwischen Kontrollmoral und triebhaftem Erleben-Wollen und als Folge übernehmen sie für ihre verbotenen Risikoerfahrungen keine Verantwortung mehr. Genau hier setzt *Risflecting* an, denn hier wird versucht Risikosituationen und Risikoverhalten von Jugendlichen zu optimieren. Dafür werden die persönlichen Kompetenzen von Jugendlichen gestärkt und ein offener Austausch über Erfahrungen und Erlebnisse ohne Tabus wird gefördert. Der Begriff „*Wagnis*“ wird als positiv bewertet, während der Begriff „*Sicherheit*“ kritisch betrachtet wird. Bewusstsein, Reflexion und kritisches Denken sind wesentliche Bedingungen für diesen Ansatz. Risikoerfahrungen werden als Chancen für ein positives Wachstum der jugendlichen Persönlichkeit erkannt.

<sup>7</sup> vergl. Koller, 2006, 16. In: Daniela Leitner, *Parkour als aktuelles Jugendkulturphänomen - Herausforderungen für die Freizeitpädagogik unter Einbezug des Ansatzes Risflecting*. Diplomarbeit zur Erreichung des akademischen Grades Magistra (FH) für sozialwissenschaftliche Berufe, Eingereicht am: 20. Juni 2008, 51f.

In ihrer Diplomarbeit *Parkour als aktuelles Jugendkulturphänomen - Herausforderungen für die Freizeitpädagogik unter Einbezug des Ansatzes Risflecting*, beschreibt Daniela Leitner dass sich

der freizeitpädagogische Risflecting-Ansatz [...] für den Umgang mit TraceurInnen und mit SzenefolgerInnen als adäquate Handlungsweise heraus[stellt]. Unter dieser Methode wird das Risikoverhalten der Jugendlichen ernst genommen, enttabuisiert und optimiert. Dadurch kann bei der



2.2.5.5.  
Park oder Käfig?



2.2.5.6.  
Käfig am Margaretingürtel - von innen nach außen betrachtet.

adressierten Dialoggruppe eine erhöhte Akzeptanz für die Zusammenarbeit erreicht werden und die erworbenen Kompetenzen können ein Stück weit in den Alltag mitgenommen werden.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> a.a.O., 52.

In Leitners Untersuchung stellte sich sogar heraus, dass *geübte, dem Ideal folgende TraceurInnen, viel mehr als ExpertInnen, sowohl in der Aneignung von öffentlichem Raum, als auch in der Optimierung ihres Risikoverhaltens* betrachtet werden können.<sup>9</sup> Eine gelungene Aneignung von Raum erweitert die Handlungsspielräume von Jugendlichen und trägt damit wesentlich zur *Stärkung von Selbstwertgefühl und einem Ausbau an Ressourcen und Kompetenzen bei*.<sup>10</sup> Das Überschreiten und Experimentieren mit Grenzen gehört zum jugendlichen Entwicklungsprozess. Dabei geht es vor allem um *Platzeroberung* auch in Hinsicht auf die eigene Positionierung innerhalb einer Gruppe. Die Expertinnen und Experten betrachten jugendliche Grenzüberschreitung als durchwegs positiv und notwendig. Sie zählen auch *illegale Handlungen wie Graffiti, Rauchen und Alkoholkonsum* zu den *akzeptablen Handlungen*, denn *in der Regel tun Jugendliche [...] anderen nichts*.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> a.a.O., 129.

<sup>10</sup> raum&kommunikation, Lacina 2005, Sozialwissenschaftliche Expertise, D21.

<sup>11</sup> a.a.O.

Deviante Raumeingangsstrategien und grenzgängerische illegale Aktivitäten im öffentlichen Raum gehören im höchsten Ausmaß zur jugendlichen Identitätsbildung. Die dadurch hervorgerufenen sozialen Konflikte werden zunehmend über institutionalisierte Ordnungsinstanzen ausgetragen.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> raum&kommunikation, Lacina 2005, Kurzfassung A11.

Diese Ordnungsinstanzen wie Polizei und private Sicherheitsdienste sind im Umgang mit Jugendlichen wenig geschult und selten bereit, sich mit dem Standpunkt ihres jungen Gegenübers auseinanderzusetzen und das führt auch bei Traceuren zu wiederkehrenden Konfliktsituationen mit verhärteten Fronten.

*Am Anfang konnten viele Leute nicht verstehen, was ich da auf den Dächern und Balkonen machte. Es gab Personen, die es nicht akzeptierten, dass ich mich über ihr Gelände bewegte. Das wurde schlimmer, als sich die Parkour-Gruppe formte und vier, fünf, sechs von uns sprangen, liefen, kletterten... Oft wurde ich von aggressiven Menschen aufgehalten, obwohl ich nur trainierte, um etwas Gutes zu tun, mich weiter zu entwickeln, ohne einen einzigen schlechten Gedanken.*

So beschreibt David Belle (2009, 96) die ersten Konfrontationen mit Stadtbewohnern, die in seinen Aktivitäten eine Bedrohung ihres eigenen Ordnungsempfindens erkannten. Der Wiener Traceur *Leech* berichtet von aggressiven, kuriosen und interessierten Begegnungen.

*Wir haben trainiert, genau hier bei den Blumenbeeten [...] und da kommt eine alte Frau und sagt: „Geht's da runter, ihr haut's den ganzen Boden weg, ihr macht's alles kaputt. Ihr macht's die Bäume kaputt, ihr haut alles weg, was ist des, ihr Graffiti-Wichser.“ [...] Ja, wir ignorieren das einfach. Wenn jemand etwas darüber wissen will, dann sagen wir natürlich, was wir machen.*<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Interview Leech 2008.

Nach Auffassung der jugendlichen Traceure, die immer wieder in die Situation kommen, sich mit offiziellen oder selbsternannten Ordnungshütern auseinandersetzen zu müssen, würde die Lösung des Konflikts darin bestehen, sie als gleichberechtigte Gesprächspartner zu akzeptieren und sie spüren zu lassen, dass man ihnen Vertrauen entgegenbringt und ihnen Kompetenzen der Mitbestimmung zuspricht.

Die Expertinnen und Experten geben folgende Empfehlungen für raumplanerische und raumgestalterische Maßnahmen zur Verbesserung der aktuellen Situation von Jugendlichen:

1. Ausweisung von Vorbehaltsflächen für Kinder- und Jugendeinrichtungen in der Flächenwidmungs- und Bebauungsplanung
2. Verpflichtung zur Schaffung von Flächen und Räumen für Jugendliche in größeren Neubaugebieten und bei großen Sanierungsvorhaben
3. Quartiersmanagement mit besonderem Schwerpunkt auf Planungsbeteiligung Jugendlicher in größeren Neubaugebieten
4. Festlegung von Mindestflächen für Jugendliche im Wohnungsneubau, Novellierung und Ergänzung des § 90 (6) Bauordnung für Wien
5. Nichtanwendung der Ausnahmegenehmigung nach § 69 (1) lit p) Bauordnung für Wien zur Entbindung von der Verpflichtung zur Errichtung von Kinder- und Jugendspielplätzen
6. Ausgleichsabgabe für nicht errichtete Flächen und Räume für Kinder und Jugendliche gemäß novelliertem § 90 (6) Bauordnung für Wien
7. Verpflichtung zur Schaffung von Freiflächen oder Räumen für Kinder und Jugendliche bei geförderten Großsanierungen
8. Zusätzliche Wohnbauförderungsmittel für die Errichtung und Ausgestaltung von Flächen und Infrastrukturen für Jugendliche
9. Vertretung von Jugendlichenstandpunkten und Prüfung der Jugendgerechtigkeit im Zuge von Stadtplanungs- und Bauträgerauswahlverfahren
10. Vermietung/Überlassung leerstehender Bestandsobjekte (Geschäftslokale, Magazine) im Gebäudebestand von Wiener Wohnen an Jugendliche

[raum&kommunikation, Lacina, 2005, Kurzfassung A11]

Diese Forderung deckt sich mit der genannten Studie, die besagt, dass Freiräume für Jugendliche nicht stärker kontrolliert werden sollten als der übrige öffentliche Raum. Der Expertenmeinung, dass diese Bereiche möglichst wenig vor- bzw. fremdgestaltet sein sollen, können Traceure jedoch wenig abgewinnen. Ihre Raumnutzung ist auf vorhandene Strukturen angewiesen, sie empfinden bauliche Vorgaben als spannende Herausforderung. Sie haben ihre eigene Strategie gefunden, *die mangelnde Teilhabe und Mitgestaltungsmöglichkeit am privaten, halböffentlichen und öffentlichen Raum* durch Aneignung und Zweckentfremdung zu kompensieren und erwerben auf ihre Weise *wichtige Partizipationserfahrungen*.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> raum&kommunikation, Lacina 2005, Kurzfassung A11.

Laut der zitierten Studie veranlasst die Widmung und Gestaltungsmöglichkeit eigener Flächen Jugendliche zu einer Identifikation mit dem umgebenden Raum und weckt ihre Bereitschaft, Verantwortung für ihr selbstgestaltetes Umfeld zu übernehmen. Im Vergleich findet in der Ausübung des *Parkour* eine kreative Umgestaltung der Umgebung statt. Zu allererst in der Vorstellung des *Traceurs*, der über seine Interaktion mit der Umgebung die Veränderung auch für Außenstehende sichtbar macht. Die Bereitschaft, Verantwortung für das bespielte Umfeld zu übernehmen ist bei *Traceuren* besonders stark ausgeprägt:

Mitsprache- und Mitgestaltungsrecht fördert die Entwicklung individueller Kompetenzen, sozialer Fähigkeiten zur Integration in die gesellschaftliche Gemeinschaft, des Selbstwertgefühls und letztendlich auch der (schulischen) Leistungsfähigkeit.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Lacina 2005, Kurzfassung A11.

Ob man Jugendlichen dieses Recht einräumt oder sie dazu zwingt, es sich selbst über kreative Taktiken des Gebrauchs zu verschaffen (und an ihrer Rebellion zu wachsen) sagt viel über die Umgangsformen einer Gesellschaft aus.

*[Parkour] suggests that we have a choice. Do we allow the city [and the society who constitutes it, including ourselves, d. Verf.] to trap or to liberate us?*<sup>16</sup>

Daniela Leitner kommt jedenfalls zu dem Schluss, dass *„Parkour eine moderne vorbildliche Szene verkörpert, denn dabei wird eine eigenverantwortliche, eine risikobereite und eine mit entwicklungsförderndem Werte- und Normensystem ausgestattete Identität bedingt.“*<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Bear Grylls in Jump London, spricht im engl. Original von Freerunning - zur besseren Verständlichkeit von d. Verf. durch [Parkour] ersetzt.

<sup>17</sup> Leitner, 2008, 128.

Ein junger Besucher des Moerenuma Park in Sapporo, Japan überwindet ein Spielgerät, entworfen von Blichauer Isamu Noguchi



2.3.1.

It's their world not a grown-up's world.  
It's a land in which a person three feet tall can run around.  
I want the child to discover something I created for him - and  
I want him to confront the earth as, perhaps, early man confronted it.

Isamu Noguchi



*Museumsquartier -  
Oder: „Gehts weg ihr Idioten...“*

*Das Museumsquartier ist ein sehr netter Spot in Wien. Und wiederum lässt den Traceur (Akrobaten oder Freerunner natürlich auch) von Welt die Wiener Linie nicht im Stich und plazierte hier eine „schöne“ U-Bahn Station.*

*Vor dem Puls 4 gibts es sehr schöne Sachen für Präzis [Präzisionsprünge, Anm. d. Verf.], Stangen-Präzis und alte Frauen die an Fenstern stehen. Was man allerdings nicht vergessen sollte ist das sehr aufgeweckte Wachpersonal (deshalb wohl auch Wach...). Die sind zwar nicht irgendwie ungut aber schicken einen trotzdem weg.*

Traceur Rude im Forum<sup>4</sup>



2.3.1.1.

Raum in Bewegung. Raum für Bewegung? MQ Wien (2004). Videostills einer Headcam- Aufnahme.



*Es gibt bestimmte Spots und Locations, wo wir hingehen um Techniken zu trainieren, Muskel- und Krafttraining machen und einige Dinge trainieren, die auch mental sehr schwer sind, also hohe Sachen, weite Sachen, gefährliche Sachen, kleine, dünne, schmale und so. Und das bringt uns weiter.*

Leech im Interview

<sup>1</sup> Interview mit Tunc aka Leech Uysaler, Dschungel Wien 29.02.2008.

### 2.3.1. Hotspots in Wien

*Traceure*, die auf Besuch nach Wien kommen sind begeistert von der Vielfalt an Trainingsarealen, die sich ihnen hier bieten. *Spots* wie der Meiselmarkt, die Donauinsel, das Museumsquartier, der Esterhazy-Park mit dem Haus des Meeres, der Andreaspark und die „*Senfbauten*“ gehören zu den Highlights und werden regelmäßig zum Training frequentiert. Was zeichnet diese Areale vor allen anderen aus?

Sie alle sind gut mit öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar und verfügen über eine bauliche Struktur, die sich auf mehreren Ebenen oder in Abstufungen zur Benutzung anbietet. Überall gibt es Rampen und begrenzende betonierte Mauern, davon viele in Geländerhöhe. Diese sind meist mit ein bis zwei Metern Abstand voneinander, oft parallel zueinander positioniert. Das sind Distanzen und Höhen, die leicht erklettert und übersprungen werden können.

Die „*Senfbauten*“, aka Karl Wrba-Hof im 10. Bezirk, sind Bauten der Gemeinde Wien und einer der beliebtesten *Spots*. Wie auch die Donauinsel, werden sie gerne für Foto-Dokumentationen<sup>2</sup> sowie TV-Aufnahmen zu *Parkour* (z.B. ORF, MTV) genutzt.

<sup>2</sup> z.B. Wiener; Ausgabe Okt. 2004 91° Issue 3, Winter 2008/9.

Auch das zentral gelegene Museumsquartier bietet viele alternative und kreative Nutzungsmöglichkeiten. Falls man nicht vom Sicherheitsdienst des Areals verwiesen wird. Denn der Bereich ist kein öffentlicher - hier hat sich die öffentliche Hand erfolgreich selbst privatisiert. Es handelt sich um ein privates Grundstück der *Museumsquartiergesellschaft*, die zu 75 Prozent dem Bund und zu 25 Prozent der Stadt Wien gehört.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> siehe Brendgens, Guido (2005): Vom Verlust des öffentlichen Raums. Simulierte Öffentlichkeit in Zeiten des Neoliberalismus. In: UTOPIE kreativ, H. 182, 1093. In: Schindegger 2008.

Die Verwaltung des *Museumsquartiers* machte im Juni 2009 Schlagzeilen, als sie ein Verbot für die Konsumation mitgebrachter alkoholischer Getränke aussprach. Eine Sicherheitsmaßnahme, hieß es, um deren illegalen Verkauf innerhalb des Quartiers zu unterbinden. Wie auch in den Arealen der *Wiener Linien* gilt im *Museumsquartier* eine eigene Hausordnung und Überwachungskameras verschaffen dem privaten Sicherheitsdienst einen guten Überblick über das Gelände.

<sup>4</sup> siehe <http://www.aoma.at/wbblite/thread.php?postid=12>, Zugriff am 09.09.2009.



2.3.1.2.  
Einer der beliebten Wiener Spots: 1140 Wien, Meiselmarkt.

Senfbauten -  
Oder: „Der ParkourPark in Wien“

Die Senfbauten (aka. Karl Wraba Hof) im wunderschönen 10. Wiener Gemeindebezirk gelegen, bietet Platz für so manchfaltige Trainingsmöglichkeiten. Einige tolle Spots fallen zwar allmählich auseinander aber dafür sind es viele.

Es ist wohl für jede „Skill“stufe und jeden Trainingswunsch etwas dabei. Probleme mit Anwohner gab es (zumindest bei mir) noch nie!

Auf zum fröhlichen Training in Wiens einzig wahren Ghetto!

Zu erreichen sind die Senfbauten vom Reumannplatz aus mit der Linie 67. Aussteigen bei Station Raxstrasse und einmal nach rechts blicken.

Die majestätischen Bauten sind das Ziel!

Traceur Rude im Forum<sup>5</sup>



2.3.1.3. Die Traceure Leech und Matthias beim winterlichen Training. Fotos: Tunc „Leech“ Uysaler.



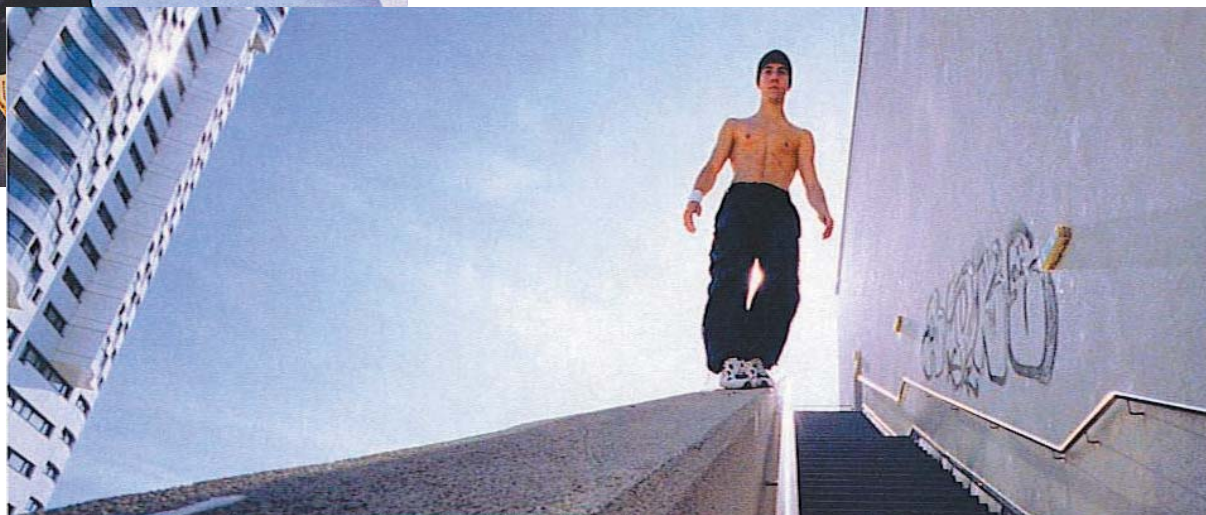
*Donauinsel - Oder: „Kuck mal wie schön das Wasser ist“*

*Die Donauinsel ist am einfachsten zu erreichen über die U1 Station Donauinsel. Sie bietet schöne Spots für alle Gelegenheiten und ist ideal für größere Treffen.*

*Von Präzis bis zu richtig kranken Armsprüngen gibt es so ziemlich alles. Wenn man im Sommer dort ist lädt auch die Grünfläche zum Barfusstraining ein und bietet einige schöne „Gewöhnungspräzis“.*

*Also auf an die blaue Ader Wiens.*

Traceur Rude im Forum<sup>6</sup>



2.3.1.4. Traceur Andreas Kalteis bei einem Fotoshooting für den Wiener, Ausgabe Okt. 2004 auf der Donauinsel. Fotos: Peter M. Mayer.

<sup>5</sup> siehe <http://www.aoma.at/wbblite/thread.php?postid=12>, Zugriff am 09.09.2009.

<sup>6</sup> a.a.O.

### Der Andreaspark, Andreasgasse, 1070 Wien

ist einer der jüngsten *Spots* und wird vor allem wegen seiner Mauer-Stangen-Spielgeräte-Kombinationen sowohl von Anfängern wie auch von Profis geschätzt. Der Park nimmt etwa die Fläche eines Gründerzeithauses ein. Auf sehr knappem Raum wurde hier versucht Spielmöglichkeiten für möglichst viele Altersstufen an einem Ort zu vereinen. Daher sind die Einzelelemente sehr nahe zusammengerückt und gerade diese Enge eröffnet den *Traceuren* interessante Kombinationsmöglichkeiten.



2.3.1.5. Der Andreaspark



2.3.2.1.1. 3D Modell, Eröffnungsposter und Fotomontage des JiYo Parks in Kopenhagen, geplant von den Landschaftsarchitekten Kragh & Berglund.

### 2.3.2.1. Jiyo-Park | Dänemark

*OPEN YOUR EYES AND SEE YOUR PATH  
FIND THE STRENGTH AND BECOME THE FLOW  
FLUID LIKE WATER AND SOLID LIKE A ROCK  
WITH AN ANIMALS INSTINCT  
BE FREE – BE THE MOVEMENT*

*JiYo* ist ein japanisch/chinesisch buddhistischer Begriff. *Ji* bedeutet *Selbst* und *Yo* bedeutet *nutzen*, *JiYo* steht dafür, *sein Selbst zu nutzen*.

Mit der Herstellung des Parks hofft das Team JiYo die besten Voraussetzungen für viele Bewegungsbegeisterte geschaffen zu haben, um sich frei und kreativ, sowohl in mentaler als auch in physischer Hinsicht weiter zu entwickeln.

Bei der Gestaltung des Parks holten sich die Planer Inspirationen bei den besten Locations der Welt, unter anderem auch in *Lisses*, Paris.

Das Team JiYo stellte seine Ideen für die Entwicklung des Parks zur Verfügung. Die Landschaftsarchitekten Kragh & Berglund wurden mit der Planung und Errichtung beauftragt. Diese formten die Vorstellungen der Traceure zu einem Konzept und entwarfen erste Skizzen für die einzelnen Elemente des Parks. Eik Bjerregaard, der als Architekt konsultiert wurde und Jesper Kondrup, für die 3D Darstellungen verantwortlich, unterstützten das Projekt im Planungsprozess.

Der Park wurde mit einem Budget von etwa 2.5 Millionen Dänischer Kronen (336.000 EUR bzw. 445.000 USD) errichtet, die dem Team nach zweieinhalb Jahren harter Überzeugungsarbeit von der Stadtverwaltung Kopenhagens, Bau- und Errichtungsförderung, Stadt & Hafen zur Verfügung gestellt wurden.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> vergl. [http://teamjiyo.com/?s=news\\_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa](http://teamjiyo.com/?s=news_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa), Zugriff am 14.09.2009



2.3.2.2.1. Der erste Parkour-Park Finnlands in Jyväskylä



2.3.2.3.1. Trainingshalle der Sportunion in Schönbrunn. Innen- und Außensicht. Innen: Mitglieder des Vereins CAM beim Training.



### 2.3.2.2. Jyväskylä Park | Finnland

Der erste *parkour-puisto* Finnlands, wurde am 17.8.2009 in Jyväskylä eröffnet.<sup>1</sup>

Jyväskylä's Kangaslammi ist ein neues, zwei Hektar großes „Aktivitäts-Areal“, das aus Rasenflächen, Bepflanzungen, Spielplätzen und Flächen für Ballspiele und andere Outdoor-Spiele besteht. Hauptattraktion ist der neue Parkour-Trainingsplatz. Dieser wurde in Kooperation mit engagierten Traceuren entwickelt und mit Elementen ausgestattet, die auch für erfahrene Parkour Enthusiasten eine Herausforderung darstellen. Der speziell für Parkour gebaute Übungsplatz besteht aus über- und aneinander gelegten bzw. gelehnten Natursteinquadern, die allein durch ihr hohes Gewicht unverrückbar sind, frei stehenden Natursteinen, rot lackierten Trainingsstangen-Elementen, wie sie die Firma Hags vertreibt und einem Element aus verzinkten Stahlprofilen, das einem stark reduzierten Klettergerüst ähnelt.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Für einen ersten Eindruck der Nutzungsmöglichkeiten siehe: <http://www.youtube.com/watch?v=TcP6SB8QKu4>, Zugriff am 09.09.2009

<sup>2</sup> vergl. <http://www.parkour.fi/drupal/?q=node/919>, Zugriff am 09.09.2009.

### 2.3.2.3. Trainingshalle Sportunion Schönbrunn | Wien

Viele Wiener Traceure nutzen für ihr Indoor Training die Wochenendtermine, die dem Verein CAM - Creative Acrobatic Movements (unter der Leitung von Sascha Hauser) - von der Sportunion zur Verfügung gestellt wurden. Hier kann jede und jeder für einen geringen Semesterbeitrag trainieren, der die Erklärung unterschreibt, im Fall einer Verletzung keinerlei Haftungsansprüche an den Veranstalter oder den Vermieter der Halle zu stellen.

Die Halle kann drei Zonen unterteilt werden:

1. das etwa 10x10 m große Sprungbahnareal mit den anschließenden 40cm dicken Schaumstoffmatten.
2. den dahinterliegenden, etwas kleineren Geräteparkour, ausgestattet mit Reck, Barren, Schwebebalken, Kasten, Ringen, Bock, etc.,
3. die „Schnitzelgrube“, bestehend aus einem etwa 2m tiefen Graben, der mit kleinen Schaumstoffquadern angefüllt ist und sich als Übungsgelände für jede Art von Saltos, Überschlägen und Sprüngen eignet.



2.3.2.4.1. Temporäres Trainingsgelände Arsenal Wien



2.3.2.4.2. Temporäres Trainingsgelände aus Gerüststangen, stabilisiert mit Wasserkanistern beim Workshop in der Revaler Skate-Halle in Berlin am 8.11.2008.



2.3.2.4.3. Temporäres Trainingsgelände im Wiener Arsenal, Objekt 221, am 30.8.2008. Im Innenbereich lackierte Sperrholzkuben, Holzbalken und geschweisste, angeschraubte Stahlrohrprofile, speziell für Workshops entwickelt.

Beim Art of Motion Workshop in Wien gelangten vor allem rasch auf- und abbaubare quaderförmige Elemente aus einem, mit schwarz gestrichenem Sperrholz beplankten, Holzskelett zum Einsatz. Zusätzlich gab es rot gestrichene Vollholzbalken, die mit einfachen Stahlschuhen an die Kuben geschraubt wurden und Stangenelemente, die an beiden Seiten mit einem Flansch ausgestattet und ebenfalls mit Schrauben an den Kuben befestigt wurden. Die Elemente waren etwa 40cm bis 3m hoch, 80cm - 2m breit und 40cm bis 1m tief. Die auf den Fotos sichtbaren umlaufenden Galerien im Innenraum der Halle, sowie Kranträger und Steuerbrücke, wurden nicht zur Benutzung freigegeben.

In Berlin wurde zusätzlich ein etwa fünf Meter hohes Element aus Gerüststangen und -leitern aufgebaut, das mit, einige hundert Liter fassenden, Wasserkanistern stabilisiert wurde. Die darunterliegenden, in gelben Kuststoff geschweißten Schaumstoffmatten wurden zur Abdeckung der Unterkonstruktion und zum Bremsen des Falles allzu draufgängerischer Workshop-Teilnehmer aufgelegt.

Eine weitere Herausforderung stellten das vorhandene Gelände sowie die gegebenen Bauteile dar. In Berlin war das vor allem die Außenfassade der Skatehalle. Aber auch die unterschiedlichsten Skaterampen und die etwa 4m hohe Halfpipe mit einer Grundfläche von ca. 10x10m, wurden von den Traceuren für Sprung-, Kletter- und Rutschpartien benutzt.

Eine große Attraktion waren auch die drei Autowracks, die uns zum Beklettern und Überspringen zur Verfügung gestellt wurden. In der „freien Wildbahn“ werden Fahrzeuge, da sie sehr leicht zu beschädigen sind und Privatbesitz darstellen, eher gemieden. Umso mehr genossen die Traceure ihre Sprungvariationen über Kühler, Dach und Kofferraum, durch die halboffenen Fenster hinein und auf der anderen Seite heraus, mit Schwung wie Tarzan durch und rund um die offene Dachkonstruktion des Jeeps, usw.

In Wien konnte man draussen bei herrlichem Wetter Hechtrollen über Kanaldeckel üben, auf verlassenem Gleisanlagen balancieren, Armsprünge an Brüstungen mit und ohne zusätzlichem Geländer üben, unter Betonstieptreppen durchklettern, auf Randsteinen rückwärtslaufen und sich mit Händen und Füßen an Mauervorsprüngen entlangtasten.



2.3.3.1.1. Modell des Endless House, Friedrich Kiesler, 1959.

### 2.3.3 Beispiele für „Bewegungsevokative“ Architektur

Kann Architektur Bewegung herausfordern? Wie gestalten sich Räume, in denen man sich gerne bewegt? Welche Art von Bewegung wird dann evoziert und in welcher Größenordnung wird diese ausgeführt? Reagieren bewegungssensibilisierte Menschen physisch stärker auf formale Reize als andere? Welche Form des Ausdrucks finden diese Reaktionen?

#### 2.3.3.1. Endless House | Friedrich Kiesler [1890 - 1965]

*Der Mensch ist ein Nukleus natürlicher Kräfte, der über das Medium seines Körpers seine Emotionen und Träume auslebt. Jeder Millimeter seiner physischen Umgebung ist Inspiration und nicht bloß mechanischer Kontakt.<sup>1</sup>*

Gestalt und Form des Endless House sind laut Kiesler durch innewohnende Lebenskräfte bestimmt. Diese sind Ausdruck der Bedürfnisse ihrer Bewohner, der darin lebenden Menschen. Seit dem ersten Auftauchen des Homo sapiens sind die menschlichen Grundbedürfnisse die gleichen geblieben: atmen, essen, trinken, schlafen, den eigenen Körper reinigen, sich entleeren, sich bewegen, kommunizieren, sich fortpflanzen. Dennoch finden sie immer wieder einen differenzierten, zeitgemäßen Ausdruck: in der Art, wie, wann und wo wir unsere Grundbedürfnisse ausleben zeigt sich, welche organisatorische, qualitative und raumzeitliche Struktur wir unserem Leben geben. Unser Lebensrhythmus beginnt sich abzuzeichnen.

Kiesler bringt mit dem Thema der Endlosigkeit eine weitere Grundkonstante des Lebens auf den Punkt, die von Architekten zwar mitgedacht wird, aber nicht planbar ist: die kontinuierliche Veränderung und Entwicklung. Sein Endless House ist ein Volumen, in dem Menschen mehrdimensional leben. *Es ist die Summe aller möglichen Bewegungen, die seine Bewohner in seinem Inneren ausführen können; und diese Bewegungen sind ihrerseits erfüllt vom Fließen des Instinkts.<sup>2</sup>*

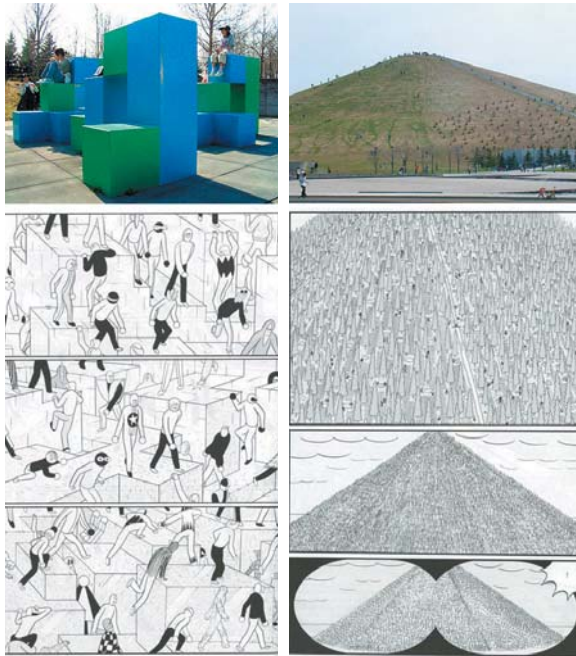
Die Gestalt des Endless House entwickelt Kiesler aus der in seinem Inneren stattfindenden Bewegung seiner Bewohnerinnen und Bewohner. Jeder Weg, jede Handlung, jede Emotion, jeder Ausdruck ihres menschlichen Wirkens soll sich dem Gebäude als Raumkonstituierender einschreiben und die Form des Endless House mitgestalten. Es ist der gedankliche Prototyp eines bewohnbaren Lebensprozesses und steht mit seinen Bewohnerinnen und Bewohnern in ständiger Wechselbeziehung. Seine Form ist Frage und Antwort, Angebot und Ausdruck.

*Seine Konstruktion hat strenge Grenzen, entsprechend dem Maßstab unserer Lebensweise<sup>3</sup>, schreibt Kiesler, gibt aber keine weitere Auskunft welcher Skala sich dieser Maßstab bedient und in welchen Einheiten sich Lebensweise messen lässt. Sie ist nicht quantitativ erfassbar, lässt sich vielleicht am ehesten mit dem qualitativen Ausdruck der Intensität bewerten. Und natürlich ist es möglich, Lebensweise nach*

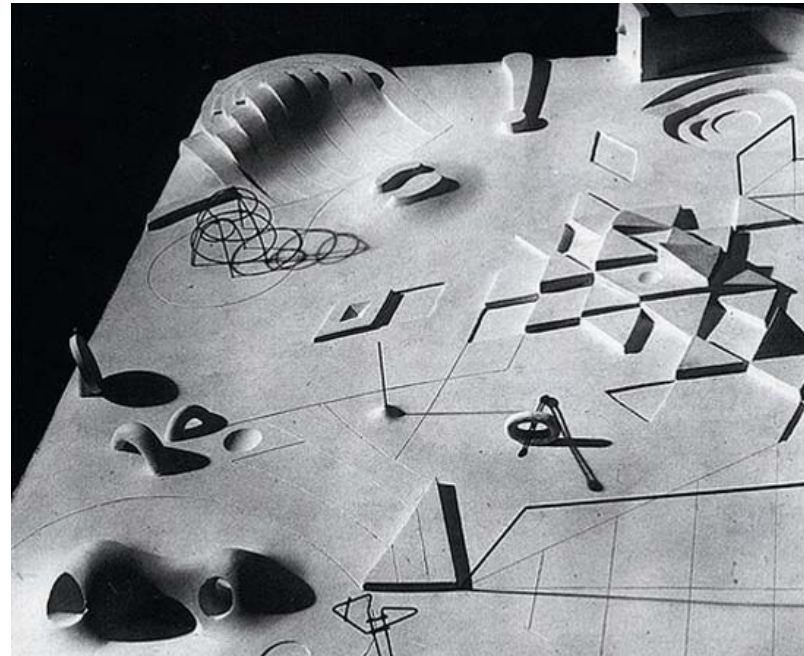
<sup>1</sup> Friedrich Kiesler, Notes on Architecture as Sculpture, in: Art in America, Mai/Juni 1966, zitiert in: Friedrich Kiesler – Endless House, Katalog zur Ausstellung Endless House, MMK Frankfurt am Main 2003, 30.

<sup>2</sup> a.a.O., 33.

<sup>3</sup> a.a.O., 33.



2.3.3.2.1.  
Park in Yokohama, 1965



2.3.3.2.2.  
Modell einer Spielplatzgestaltung für das UN Headquarter, 1952, nicht realisiert.



2.3.3.2.3.  
Isamu Noguchi mit Modell

The [...] many distinguished educators, child welfare specialists and civic groups [...] had seen the model and had hailed it as the only creative step made in the field in decades... A jungle gym is transformed into an enormous basket that encourages the most complex ascents and all but obviates falls. In other words, the playground, instead of telling the child what to do (swing here, climb there) becomes a place for endless exploration, of endless opportunity for changing play. And it is a thing of beauty as the modern artist has found beauty in the modern world. Perhaps this is why it was so venomously attacked (‘a hillside rabbit-warren’) by the cheops of toll bridges.

Art News on the playground design for the United Nations Headquarter, New York City, April, 1952

ihren Erscheinungs- und Ausdrucksformen zu klassifizieren. Während die Soziologie sich im gesellschaftlichen Kontext damit befasst, fragt die Theaterwissenschaft nach der ästhetischen Einsetzbarkeit dieser darstellenden Kommunikationsformen und die Tanzwissenschaft versucht choreographierte Körpergesten und Bewegungsmuster in Schrift und Sprache zu übersetzen. Wäre es nicht auch ein gangbarer Weg, den bewegungssensibilisierten Körper zu nutzen, um Lebens- bzw. Raumgefühl einen, den körperlichen Möglichkeiten entsprechenden, formalen Ausdruck zu geben? Das auf diese Weise erworbene Wissen um körpergenerierte Formen würde dann in die architektonische Planung einfließen.

Gerd De Bruyn bezeichnet Friedrich Kieslers Arbeit am *Endless House* in der Einleitung zu *architektur\_theorie.doc* (2003) als *ästhetische Arbeit*<sup>4</sup>, die weder zweck- noch zielgerichtet ist. Kiesler selbst spricht von ästhetischen Bedürfnissen, die er im körperliche Ausleben der Emotionen und Träume sowie im Gestalten der physischen Umgebung befriedigt sieht.<sup>5</sup> Dabei geht es nicht um die Erzeugung eines Endprodukts, sondern allein um den Prozess.

### 2.3.3.2. Spielplatzgestaltungen | Isamu Noguchi [1904 - 1988]

*For me it is the direct contact of artist to material which is original, and it is the earth and his contact to it which will free him of the artificiality of the present and his dependence on industrial products.*<sup>1</sup>

Isamu Noguchi, 1985

Für Isamu Noguchi waren Spielgeräte dazu da, um Kunst in das tägliche Leben zu integrieren. Ihre Gestalt abstrahierte er aus in der Natur vorkommenden Formen und aus Zeichen antiker Kulturen. In diese legte er seine Wahrnehmung des Universums, die er den Kindern dieser Welt widmete. Während sie auf den Skulpturen spielen, können sie mit dem Himmel, der Sonne, dem Mond und den Sternen sprechen - mit dem gesamten Kosmos - und sie wissen die Botschaften die sie auf diese Weise erhalten, zu schätzen.<sup>2</sup>

*I later came to feel that children should not be restricted to fenced-in concrete play areas, and that some parks, or parts of some parks, should become ‚play gardens‘.*

schrieb Noguchi während des Planungsprozesses eines Spielplatzes mit Louis I. Kahn.<sup>3</sup>

Isamu Noguchi bezeichnete sich selbst 1929 als einer der Propheten der Moderne. Die sogenannte Abstraktion lag für ihn im Ausdruck seiner Zeit. Von Brancusi lernte er, seine Aufmerksamkeit der Kraft klarer Formen zu schenken, die Beschäftigung mit den Surrealisten ließen ihn einen Sinn für die psychologische Kraft des individuellen Objekts entwickeln und seine Zusammenarbeit mit Tänzern und Choreographen wie Martha Graham, Georges Balanchine und Merce Cunningham schärfte sein Bewusstsein für Bewegung und sein Gefühl für die Beziehung zwischen dem Objekt und seiner Umgebung. Martha Graham

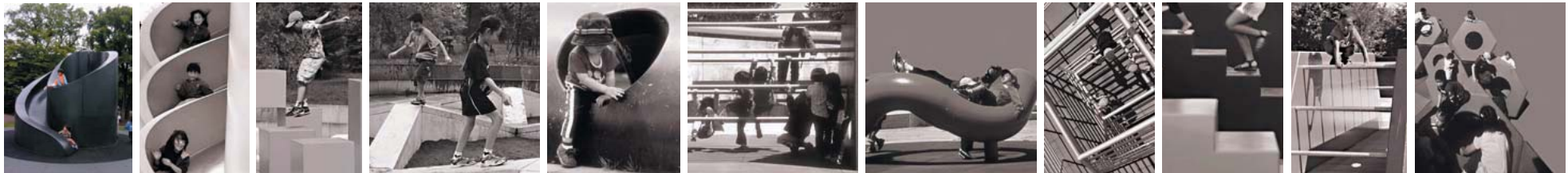
<sup>4</sup>Gerd de Bruyn, Plädoyer für die Ketzer und Pioniere, In: Gerd de Bruyn, Stephan Trüby (Hrsg.), *architektur\_theorie.doc*, texte seit 1960, Basel Boston Berlin 2003, 26

<sup>5</sup> vergl. Friedrich Kiesler, *Notes on Architecture as Sculpture*, a.a.O., 30

<sup>1</sup> The New York Times, Michael Brenson, Published: Saturday, December 31, 1988, <http://www.nytimes.com/1988/12/31/obituaries/isamu-noguchi-the-sculptor-dies-at-84.html?scp=7&sq=Isamu+Noguchi>, Zugriff am 22.09.2009.

<sup>2</sup> vergl. <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.

<sup>3</sup> vergl. The Noguchi Museum - Isamu Noguchi On His Life and Work, <http://www.noguchi.org/intextall.html>, Zugriff am 21.09.2009.



2.3.3.2.4. Moerenuma Park in Sapporo, Playground equipment distributed by Isamu Noguchi Garden Museum, Japan



sagte 1968 dass alles, was Isamu Noguchi gestaltete, auf das Essentielle reduziert war, alles, was er tat, hatte eine Bedeutung, die auf das Fundamentale im Leben, auf das Rituelle zurückging.<sup>4</sup>

Noguchi war bekannt für seinen sensiblen Umgang mit Materialien. Sein Werk ist stark von der japanischen Gartenkunst geprägt, wo Erde, Stein, Pflanzen und Bäume zusammen wirken. Das Konzept des japanischen Gartens beruht auf einer besonderen Wertschätzung der Qualität der Erholung und Entspannung, auf dem Bewusstsein der innewohnenden Bedeutung, auf Zeitlosigkeit und der zeitlichen Verwehung, auf der Beständigkeit der Steine und der Vergänglichkeit der Vegetation, kurz - auf der Natur. Die skulpturale Qualität in einem japanischen Garten wird nicht von einer individuellen Skulptur geschaffen, sondern vom Garten in seiner Gesamtheit. Jedes Element, sei es natürlich gewachsen oder künstlich geschaffen, ist nur ein Teil des Ganzen und das Ganze spiegelt sich in seinen Fragmenten.

Die Skulpturengärten, die Noguchi für Parks und Hügel von Los Angeles über Paris bis nach Jerusalem plante, sind Beispiele für die Suche nach einer totalen künstlerischen Umgebung, in der dem Menschen ein Gefühl für den Ort geboten wird und in der Bewegung und Meditation gleichermaßen bedeutend sind.

Einen dieser Gärten, den Jardin Japonais, entworfen 1956-58 für die UNESCO in PARIS, in Zusammenarbeit mit dem Architekten Marcel Breuer, nennt Noguchi einen „Wandelgarten“. Um ihn wirklich zu genießen zu können, muss man gehen und währenddessen den relativen Wert aller Dinge wahrnehmen.<sup>5</sup>

Der Bildhauer Joel Shapiro bezeichnete Noguchis Werke als große Herausforderungen, die die Menschen ständig mit ihrer Erfindung, ihrer Vielfalt und ihrem Fehlen von Einschränkungen forderten.<sup>6</sup>

Nur wenigen Bildhauern des beginnenden zwanzigsten Jahrhunderts gelang es vor der Land Art, die Auffassung von Skulptur so zu erweitern, dass der Landschaftsraum nicht mehr Hintergrund, sondern eigentlicher Gegenstand künstlerischen Schaffens wurde. Isamu Noguchi, einer der bedeutendsten Bildhauer in den USA zählt zweifellos zu diesen richtungsweisenden Pionieren. Seine strengen, minimalistischen Skulpturen, Gärten und urbanen Plätze sind in ihrer Klarheit, Einfachheit und zeitlosen Schönheit für viele zeitgenössische Landschaftsarchitekten und Künstler unumstrittene Leitbilder eines zeitgemäßen Umgangs mit Landschaft und Garten als räumliche Kunstwerke.<sup>7</sup>

<sup>4</sup> The New York Times, Brenson, 1988.

<sup>5</sup> vergl. The Noguchi Museum - Isamu Noguchi On His Life and Work.

<sup>6</sup> The New York Times, Brenson, 1988.

<sup>7</sup> vergl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Isamu\\_Noguchi](http://de.wikipedia.org/wiki/Isamu_Noguchi), Zugriff am 22.09.2009.



2.3.3.3.1.  
Negev Monument Dani Karavan, 1963-68, Be'er Sheva, Israel.

*Ich bemühe mich stets, am Ursprung, bei den Wurzeln anzufangen, und ich überwache sämtlich Phasen bis zur letzten Vollendung genau. Deshalb bestehen die meisten meiner Werke nur durch und für den Ort, wo sie entstanden sind. Ich versuche das Werk ausgehend von der vorgefundenen Umgebung in Angriff zu nehmen, ohne mich vorher in bezug auf Form oder Material festzulegen. Meiner Ansicht nach gibt es keine Formen oder Materialien, die anderen überlegen sind.*

Dani Karavan im gleichnamigen Buch von Pierre Restany

Meine Arbeit wird von Menschen, von der Gesellschaft finanziert, und ihr Zweck ist es, in den Dienst von Menschen, in den Dienst der Gesellschaft gestellt zu werden. Das bedeutet eine große Verantwortung gegenüber der Gesellschaft ebenso wie gegenüber der Kunst. Ich bemühe mich, für die Menschen schöpferisch aktiv zu werden, so daß sie alle ihre Sinne benutzen können, daß sie hören und sehen, riechen und fühlen können, während sie sich bewegen. Ich arbeite für die Menschen, ich will sie einladen, mit ihrer Umgebung, mit den Materialien, mit ihrer Erinnerung und mit sich selbst in einen Dialog einzutreten.<sup>1</sup>

Der intensive Dialog zwischen Mensch, Natur und Kunst spielt in Karavans künstlerischem Prozess eine entscheidende Rolle. Er geht dabei von der elementaren Auffassung aus, dass alles, was wir Menschen wissen, auf die Natur zurückzuführen ist. Aus den Potentialen der Erinnerung schöpft er neue sinnliche und kommunikative Erfahrungsräume, die sich der Bewegung des Betrachters im körperlichen wie im emphatisch emotionalen Sinne öffnen. Im Museum darf man nichts berühren. Deshalb sei das nicht sein Arbeitsplatz, sagt Dani Karavan 2008 im Interview mit der *taz*. Erst da, wo man mit den Füßen durch seine Kunst laufen kann, über städtische Plätze und durch Environments in der Landschaft, fühlt er sich zu Hause und mit allen Sinnen verstanden.<sup>2</sup>

*Sonnenlicht, Windorgeln, Wasser, Wüste, Akazien, grauer Beton, Text, Erinnerung*,<sup>3</sup> sind die Zutaten, aus denen Dani Karavan [\*1930] das Monument in der Wüste Negev fertigte. Seine Themen findet er immer in der Zwiesprache mit dem konkreten Ort und seiner Geschichte. In seinen Arbeiten geht es darum Stadt- und Landschaftsräume auf eine neue Weise erfahrbar und erlebbar zu machen. Mit seinen komplexen Zeichensetzungen fordert er zur Knüpfung vielfältiger gesellschaftlicher, historischer und politischer Bezüge auf, die dem Betrachter durch eine ungewohnte und ästhetisch verdichtete Gestaltgebung bewusst werden.

Das Negev Monument dient der Erinnerung an die Kriegsgefallenen der Negev Brigaden des Palmachs im israelischen Unabhängigkeitskrieg 1948 und informiert über die Eroberung Be'er Shevas und des Negev. Es ist ein „Dorf aus Betonskulpturen“, das eine Fläche von 10.000m<sup>2</sup> einnimmt und damit die ganze Wüstenebene rund um Be'er Sheva dominiert. Der große sandfarbene Architekturkomplex wirkt mit seiner Formvielfalt aus Rampen, Kuppeln, dünenähnlichen Gebilden, Halbkugeln, Flügelformen, gekrümmten Gängen mit Lichtspalten und einem Säulenturm wie eine futuristische Burganlage. Die rauen Betonwände tragen Inschriften auf hebräisch: Botschaften aus dem alten Testament. Wenn der Wüstenwind die Windorgeln zum Klingen bringt, liegt ein rauhes, fast drohendes Geräusch in der Luft. Das Monument besteht aus 18 Teilen. Jeder Teil symbolisiert einen anderen Aspekt der Geschichte oder der wüstenhaften Umgebung - so stellt beispielsweise ein mit Löchern versehener Turm einen Wachturm dar und eine Wasserleitung die Verteidigung der lebenswichtigen Wasserzufuhr.<sup>4</sup> Dani Karavan schuf hier seine erste Environment- und ortsspezifische Skulptur, zu einer Zeit als diese Konzepte noch nicht existierten. In diesem Werk verwendete er erstmals Elemente aus der Natur und der Erinnerung, die später Teil seiner künstlerischen Sprache werden sollten.

<sup>1</sup> siehe <http://www.kunst.uni-stuttgart.de/seminar/karavan/oeffentl.html#top>, Zugriff am 23.09.2009.

<sup>2</sup> siehe <http://www.taz.de/1/leben/kuenste/artikel/1/auftritt-der-landschaft/?src=MT&cHash=34ed7ee474>, Zugriff am 23.09.2009.

<sup>3</sup> siehe <http://www.danikaravan.com/main.htm>, Zugriff am 23.09.2009.

<sup>4</sup> vergl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Negev\\_Brigade\\_Monument](http://de.wikipedia.org/wiki/Negev_Brigade_Monument), Zugriff am 23.09.2009.

2.3.3.4.1.  
Übersichtskarte Yoro Park, Japan



1. reversible destiny office



2. gate of non-dying



3. insect mountain range



4. critical resemblance house



5. exactitude ridge



6. zone of clearest confusion



7. geographical ghost



8. mono no aware transformer



9. destiny house



0. elliptical field



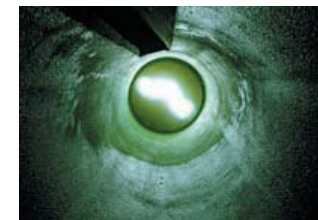
10. trajectory membrane gate



11. imaging navel



12. kinesthetic pass



13. cleaving hall

*Opened in October 1995, the Site of Reversible Destiny - Yoro Park is an „experience park“ conceived on the theme of encountering the unexpected. By guiding visitors through various unexpected experiences as they walk through its component areas, the Site offers them opportunities to rethink their physical and spiritual orientation to the world.<sup>1</sup>*

Unbewohnbare Gehäuse beherbergt der japanische *Yoro-Park*, den Bernhard Waldenfels in seinem Text *Architektur am Leitfaden des Leibes*<sup>2</sup> beschreibt. Er wurde in der Nähe der Stadt Nagoya am Hang eines bewaldeten Hügels angelegt und ist eine Erfindung des japanisch-amerikanischen Künstlerpaars Shusaku Arakawa und Madeline Gins. Hier wurde ein Kunst-Raum geschaffen, der offensichtlich nicht nur zum Betrachten sondern zum Betreten, Besitzen und Begreifen auffordert. Auf der dazugehörigen Website<sup>3</sup> wird der Yoro-Park als Site of Reversible Destiny bezeichnet. Wer das Gelände betritt, verlässt den historischen Raum und befindet sich an einem Ort, an dem das Schicksal auch rückwärts laufen kann. [Die vertrauten Öffnungszeiten, Di-So 10.00 - 17.00, werden diesem Anspruch jedoch nicht ganz gerecht].

Dieses Arrangement aus Bauteilen vollführt eine permanente Abweichung vom Normalen. Es gibt schiefe Ebenen, schräge Wände, von der Decke hängende Tische, Türen, die nirgendwo hinführen, und Gleithänge, die zu wiederholten Anläufen verlocken. In dieser Bauwelt, die aus den Fugen geraten ist, kommen Fuß, Hand und Augen nirgendwo zur Ruhe. Das bloße Gehen wird zum Abenteuer. Die Selbstverständlichkeit leiblicher Orientierung und leiblicher Bewegung wird durchbrochen. Phänomenologisch könnte man von einer kinästhetischen Epoché sprechen, durch die unsere gewohnten Bewegungen außer Kraft gesetzt werden. Im Stolpern und Straucheln fährt das Staunen in die Beine. Was uns begegnet hat nicht Hand und Fuß. [...] Daraus wäre zu lernen, daß wir den Raum nicht nur mit Augen und Ohren durchstreifen, sondern ihn leibhaftig durchqueren: Gehend, uns vorantastend, Wege suchend, Aufenthalt nehmend, ohne daß wir jemals völlig ganz bei uns selbst zu Hause wären.<sup>3</sup>

Der Park wird von einer halbkreisförmigen Ringmauer begrenzt, die mit pilzartigen Maueraufsätzen versehen ist. Die einzelnen Bauteile tragen Namen, die auf ihren jeweils eigen(artigen) Charakter schließen lassen. Durch die aus vielfarbigen Wand und Deckenelementen zusammengewürfelte *Reversible Destiny Office* (1), die mehrere Ausstellungen beherbergt, gelangt man über abschüssige und gewellte Böden zum *Gate of Non-Dying* (2), dem offiziellen Eingang zum Park. Armstärke, einige Meter hohe Bambusgräser bilden hier ein an traditionelle japanische Bambus-Schreine erinnerndes lebendiges Tor. Der Bodenbelag besteht aus Kupferplatten. Beides zusammen soll die untrennbare Verbindung von Natur und Kunst verkörpern. Man erklimmt einen wilden Haufen Steine, eine genau geplante alternative Nature, die *Insect Mountain Range* (3) genannt wird, da sich die Besucher ihren Weg in kafkaesk anmutenden Krabbelbewegungen erkämpfen müssen. Das *Critical Resemblance House* (4) ist ein Labyrinth, dazu gehört auch der *Exactitude Ridge* (5), dessen kleine Fenster exakte Ausschnitte der Parklandschaft wiedergeben. Auf die *Zone of the Clearest Confusion* (6) folgt der *Geographical Ghost* (7), ein stockdunkler, unterirdischer, enger Tunnel der auf einfallende Lichtstrahlen in Form der japanischen Inseln zuläuft. Im *Mono No Aware*

<sup>1</sup> siehe <http://www.yoro-park.com/e/rev/>, Zugriff am 23.01.2009

<sup>2</sup> siehe [http://www-1.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/961/waldenfels/Waldenfels\\_t.html](http://www-1.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/961/waldenfels/Waldenfels_t.html), Zugriff am 23.01.2009

<sup>3</sup> a.a.O.



2.3.3.5.1. Casa da Música, Porto, Portugal, Foyer (oben links), Pausenraum (unten links), Außenansicht großer Konzertsaal (oben rechts), Pausenraum und Eingangsstiege (unten rechts)

*Transformer* (8) gibt es keine einzige gerade Fläche - die Besucher ringen um ihre Balance. *Destiny House* (9) besteht aus etwa kniehohen Wänden, die wie Ruinen in der Landschaft stehen, dazwischen befinden sich Böden aus Glas, die Einrichtungsgegenstände zur Schau stellen. *Das Trajectory Membrane Gate* (10) erreichen die meisten Besucher auf allen Vieren, denn es ist am Gipfel eines nach allen Seiten steil abfallenden Hügels platziert. Sein formaler Zwilling, der *Imaging Navel* (11) versteckt im inneren einen zweiten Balance-Tester. Man gelangt schließlich zum *Kinästhetic Pass* (12), wo Sofas dazu einladen, den Park aus der Wohnzimmer-Perspektive zu betrachten. Bleibt zuletzt noch *die Cleaving Hall* (13), ein weiterer, diesmal bis zum Ende hin stockdunkler Innenraum, in dem der Besucher rasch seine Orientierung verliert. Der eigene Weg durch den Park kann zwischen Ein- und Ausgang frei gewählt werden.

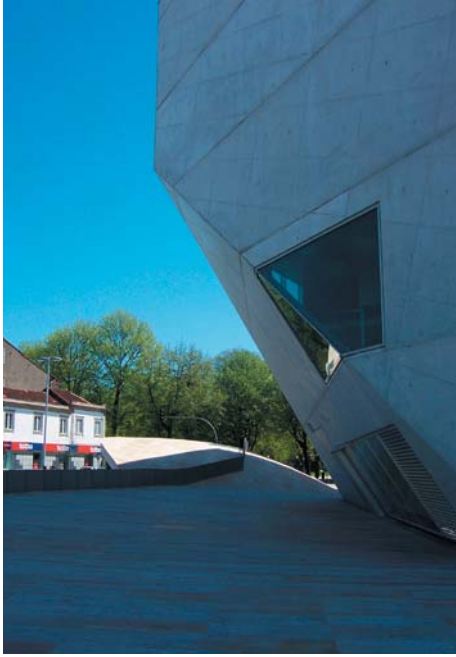
#### 2.3.3.4. Casa da Música [2001] | Porto | OMA

Geplant als architektonisches Highlight der europäischen Kulturmetropole Porto 2001, wurde das Gebäude erst im April 2005 eröffnet und mit begeisterten Kritiken vom internationalen Fachpublikum und von den Medien aufgenommen. Auf meiner Portugal-Reise im April 2006 hatte ich Gelegenheit, seine physische Präsenz am eigenen Leib zu erfahren.

Die Casa da Música liegt genau an der Grenze zwischen der gewachsenen Altstadt und einem neuen Stadtteil Portos, der durch dichte Wohnblockbebauung gekennzeichnet ist. Doch anstatt deren trennende Funktion zu betonen, erweitert sie diese zu einem Bereich des *Dazwischen*, in dem sie eine ganz eigene Atmosphäre der Irritation gewohnter Wahrnehmungsweisen und der Bewegungsanimation entfaltet. Auf den ersten Blick wirkt das Gebäude wie ein vom Himmel gefallener Monolith, dessen Aufprall die unmittelbare Umgebung verworfen hat oder wie ein eben gelandetes Raumschiff, dessen Gravitationsfeld die Topographie des Landeplatzes verformt. Seine Positionierung im Umfeld erzählt dem Betrachter eine Geschichte seines Erscheinens, die möglicherweise Einfluss auf dessen Wahrnehmen und Handeln in seiner Gegenwart nehmen wird.

Schon die Annäherung an das Casa weist dramaturgische Feinheiten auf. Von der Altstadt her, die sich zu einem öffentlichen Park in der *Rotunda da Boavista* erweitert, erfasst der Blick das dahinterliegende Konzerthaus als Solitär. Die Längsachse des großen Saals ist entlang dieser Blickachse ausgerichtet. Hier wendet sich die Fassade mit ihrer größten Öffnung - einem fassadenüberspannenden Fenster aus geschwungenem Glas hin zur Stadt. Das Gebäude wirkt ruhig und rational gegliedert, erst das Näherkommen lässt die vielen Kanten und Flächen des Baukörpers visuell in den Vordergrund treten und bringt seine instabil wirkende Situierung zur Geltung.

Beim Zugang von der anderen Seite lassen sich nur Ausschnitte der Fassade visuell erfassen. Die einzelnen sichtbaren Fragmente lassen nicht auf die monumentale Größe des Bauwerkes schließen. Irritation tritt ein, Spannung wird erzeugt, die sich auch dann nicht löst, wenn man die Casa endlich erreicht hat,



2.3.3.5.2.  
Casa da Música, Porto, Portugal, beispielbare Platzgestaltung (Überwachung inklusive)



denn man steht nun direkt davor und sieht wieder nur einen, wenn auch in seiner Größe und Masse beeindruckenden, Ausschnitt. Fast wirkt es so, als ob sich diese Fassade ausschließlich aus den von der Stadtstruktur gerahmten Ausschnitten zusammensetzen würde. Die eigene gedankliche Konstruktionsleistung, die Gewohnheit, Teile zu einem Ganzen zu vervollständigen, wird dadurch als solche entlarvt.

Besonders interessant ist die Gestaltung der Übergänge zwischen dem jeweiligen Innen und Außen. Wie schon zuvor erwähnt, nimmt die Casa da Música Einfluss auf seine unmittelbare Umgebung. Der „Landeplatz“ bildet eine organische, fließende Einheit mit dem Gebäude, das trotz allem seinen Solitärcharakter behält. Es scheint, als ob der „Charakter der Spezies“ (Kiesler) auf die Umgebung abgefärbt hätte oder sie vielmehr infiltriert hätte und in sie eingeflossen wäre. Der Boden des Platzes besteht aus einigen wellenartigen, begehbaren Aufwölbungen, in deren Mitte das vielfach facettierte Objekt ruht. Diese riesige, 40 cm dicke Schalenkonstruktion faltet sich vielfach geknickt und von unterschiedlich großen Fensteröffnungen durchbrochen um das Herz des Gebäudes: den quaderförmigen, schlichten Kubus der Großen Konzerthalle, in der etwa 1300 Menschen Platz finden und die ebenso gestaltete kleinere Halle mit 350 Plätzen.

Schon der Anblick und das Betreten des Vorplatzes können den Besucher leicht aus der Balance bringen. Betritt man jedoch den Innenraum der Schale über eine heruntergelassene Ladeklappe, gelangt man in einen Zwischenraum, der dem Auge des Betrachters keinerlei gewohnte Haltepunkte, wie rechte Winkel oder einen erkennbaren Maßstab mehr bietet. Das Foyer des Konzerthauses nimmt einen Großteil dieses Raumes ein. Es besteht hauptsächlich aus Treppen, die die schrägen Wände der Schale zu den Konzerthallen hochklettern und zu einer Bewegung durch das Gebäude einladen, die von einer Raumebene zur nächsten eine Beschleunigung erfährt. Man durchquert weitere Aufenthaltsräumen für das Publikum. Diese wirken wie Bruchstücke, die aus anderen Bereichen der Stadt herausgeschnitten und in das Gebäude integriert worden sind - Fragmente des städtischen Lebens, die wie Gedankenfetzen plötzlich im Kontext des Konzerthauses wieder auftauchen. Auch die Öffnungen in der Gebäudehaut schaffen Sichtbeziehungen zur Stadt und zum öffentlichen Leben. Sie setzen Ausblicke in Szene und gewähren Einblicke in die alltäglichen Abläufe des Konzertbetriebs. Die geschwungenen Fenster der Konzertsäle bieten eine leicht verschwommene Aussicht auf die Stadt, so als ob man sie durch eine Weichzeichner-Linse betrachten würde. Das gesamte Gebäude scheint mit den Themen Erscheinen und Verschwinden und der Vielzahl der Möglichkeiten einer konkreten Materialisierung dazwischen zu spielen. Es regt die Phantasie und den Forscherdrang des Besuchers an, indem es andeutet, Raum für Assoziationen schafft, doch seine Geschichten nicht zu Ende erzählt, sondern immer wieder überraschend in den Anfang einer neuen Narration übergehen lässt.

Die gepflasterten Wellen des Platzes werden regelmäßig von Skatern bespielt und diese passen sowohl audiovisuell als auch kinästhetisch in den gestalterisch vorgegebenen Rahmen.



2.3.3.6.1. White Bouncing Castle, Koproduktion von BALLETT FRANKFURT (William Forsythe & Dana Caspersen) und GROUP.IE, originally commissioned by Art Angel, London. Pneumatische Installation MQ Wien, Halle E, 16. - 19.9.2003, Fotos: Farbe ©TQW, Schwarzweiss ©Dominik Mentzos



2.3.3.6.2. Schleifen, Heiner Blum, Koproduktion von BALLETT FRANKFURT (William Forsythe) pneumatische installation, MQ Wien, 9. - 29.5.2005, Uraufführung: Ballett Frankfurt 15.2.2002, Fotos © Tanja Dinter | Klaus Brandstätter  
Koproduktion: Museum für Moderne Kunst / Frankfurt, Group.ie. Kooperationspartner: MuseumsQuartier Wien und Cuisine Digitale – Raum für Medienkunst/quarter 21/MQ Außen- und Innenansicht.

Im Vordergrund oben: der „Enzi“, stapelbare Sitzskulpturen, Hartschaum lackiert, Anna Popelka und Georg Poduschka (PPAG)

### 2.3.3.5. White Bouncing Castle & Schleifen | MQ Wien Dana Caspersen, William Forsythe, Heiner Blum u.a.

#### White Bouncing Castle [2003]

Eine weiße Hüpfburg, die 34 Meter lang, 13 Meter breit, 11 Meter hoch und 2 Tonnen schwer ist. Nach einem Aufenthalt in London und Frankfurt übersiedelte das White Bouncy Castle – als größte Kunstinstallation für einen Innenraum im Guinness Buch der Rekorde vermerkt – im September 2003 für drei Tage in die ehemaligen kaiserlichen Hofstallungen nach Wien. William Forsythe und Dana Caspersen vom Ballett Frankfurt, schufen einen choreografischen Raum, in dem es nur Teilnehmer, aber keine Zuschauer gibt. Alle Beteiligten sind alles zugleich: AkteurIn, Choreografin, BetrachterIn. Unterstützt werden sie von der Musik des amerikanischen Komponisten Joel Ryan. Diese spielt mit den unterschiedlichsten Tempi und beschleunigt die Bewegungen im Raum. „Völlige körperliche Destabilisierung, absurde soziale Situationen und die unvermeidliche Einbeziehung der Teilnehmer in das Geschehen bestimmen die charakteristische Kinetik des Schlosses. Ohne Absicht entwickelt sich eine Euphorie, die ansteckend ist und in einigen Fällen sogar süchtig macht.“<sup>1</sup>

#### Schleifen [2002/2005]

*In Blums Schleifen nehmen wir mit allen Sinnen wahr: mit den Augen, mit den Ohren, mit unserer Bewegung, unserem Fühlen (...) Man hat das Gefühl, man geht immer geradeaus, dabei bewegt man sich in einem Endless House ohne Anfang und Ende.*

[William Forsythe]

Konzept und Gestaltung: Heiner Blum  
Musik: Heiner Blum und Peter Kremer (Losoul)

*Es riecht wie in ein einem Schlauchboot – Farbe, Licht und Musik wirken wie ein Sog ... Viele Assoziationen und Gefühle tauchen auf, wenn man Heiner Blums Installation Schleifen betritt. Der Professor für experimentelle Raumkonzepte an der Offenbacher Hochschule für Gestaltung baut in Kooperation mit The Forsythe Company ein aufblasbares, rotes Tunnelobjekt in Form einer Schleife im Haupthof des MuseumsQuartier auf. Eine Soundinstallation im Inneren der Kunststoffröhren loopt Anfangspassagen von Popliedern der letzten 40 Jahre und Auslaufrillen von Maxi-Singles aus dem Techno-/House-Bereich. Das Publikum ist eingeladen, durch den scheinbar endlosen Raum zu spazieren und seine Gedanken tanzen zu lassen.<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> Ballett Frankfurt, siehe [http://www.whitebouncycastle.com/de/Tanzquartier Wien](http://www.whitebouncycastle.com/de/Tanzquartier%20Wien), siehe [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=286](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=286), Zugriff am 16.9.2009.

<sup>2</sup> Presstext TQW, siehe [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=569](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=569), Zugriff am 16.9.2009



2.3.4.6.1. Rückzugs- und Sitzbereiche für Jugendliche, Artificielle Klettersteine und Spielgeräte zur Schulung von Koordination und Gleichgewicht für Kinder und Jugendliche. entworfen und vertrieben vom dänischen Spielgerätehersteller Hags, dessen Londoner Niederlassung bereits, gemeinsam mit dem Traceur Jason Matten, an Parkour-gerechter Spielplatzeinrichtung arbeitet.

Unsere Erde ist in ständiger Bewegung. Hierfür gibt es wissenschaftliche Erklärungen, aber wir bei HAGS haben unsere eigene Theorie. Wir Menschen sind es, die die Welt in Drehung versetzen. Ständig in Bewegung und auf der Suche nach neuen Herausforderungen folgen wir einem Bedürfnis, das so alt ist wie die Erde selbst. Wir benötigen Aktivitäten, um uns wohl zu fühlen. Leider bewegen wir uns jedoch weniger als früher und deshalb haben wir HAGS Planet entwickelt. Ein breites Sortiment, das zur Bewegung anregt – Abenteuer, Sport und Krafttraining für alle Altersstufen. Denn alle sollen die Möglichkeit haben, Kondition und Stärke nach ihren eigenen körperlichen Voraussetzungen zu trainieren. Es gilt neue Möglichkeiten und Dimensionen zu erfahren. Am besten gleich heute.

Aus dem Katalog: Hags Planet, Sport und Fitness

### 2.3.4. Anforderungen an ein Trainingsareal

Ein Trainingsareal für Traceure sollte den Anforderungen entsprechen, die Jugendliche und junge Erwachsene im Allgemeinen an ihre Lebensumgebung stellen. Eine dahingehende Planung schafft:

- Aneignungsräume / Möglichkeitsräume / Räume für selbstbestimmte Raumeignung / nutzungsoffene Räume, die selbstorganisiertes Handeln zulassen
- (Überdachte) Treffpunkte und Aufenthaltsbereiche mit geringer Einsichtigkeit
- Repräsentationsräume zur Selbstdarstellung
- Unkontrollierte Räume bzw. Räume mit geringer sozialen Kontrolle
- Mitbestimmungsmöglichkeiten
- Gestaltung, die Erfahrungen an Grenzüberschreitungen ermöglichen (eingebaute „Risiken“)

In Bezug auf ein Trainingsareal ist das frühzeitige Einbeziehen von den angehenden Nutzern in den Planungsprozess und Mitbeteiligung bei der Umsetzung ist nicht nur im Sinne eines demokratiepolitischen Lernens sinnvoll, sondern führt auch zur Realisierung eines jugendgerechten Angebotes, zu einer erhöhten Identifikation mit dem Lebensumfeld, zu mehr Selbstverantwortung und zu geringerem Vandalismus.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> vergl. Jugendgerechtes Planen und Bauen, Expertise im Rahmen der Wiener Wohnbauforschung, VerfasserInnen: raum & kommunikation, Österr.Inst. für Jugendforschung, Brigitte Lacina 2005.

#### 2.3.4.1. Outline für ein Trainingsareal der TRACE FAMILY

Beim internationalen *Art of Motion* - Workshop in Berlin am 8. November 2008 stelle ich bei der abschließenden Diskussionsrunde mit den Trainingsleitern die Frage nach der Sinnhaftigkeit eines Trainingsparks und wie ein solcher gestaltet werden sollte. Jason Matten, Coach und *Traceur* aus England antwortet:

*Ein Park ist im Grunde eine fantastische Sache, solange er die Traceure nicht davon abhält in ihren Lebensbereichen zu trainieren. Denn nur ihre Präsenz im städtischen Raum und die Kommunikation mit den Menschen kann ein Verständnis für Parkour als Kunst/Sport im Bewusstsein der Stadtbewohner schaffen.*

Angst, dass der Geist der Bewegung mit einem Park abhanden kommt, hat er nicht. Die Praktizierenden trainieren auch jetzt schon an ganz spezifischen *Spots*, an Orten, an denen die städtische Architektur zufällig einen *Parkour*-Park geschaffen hat. Manche *Traceure* fahren ganz gezielt zum Training an diese Orte und nehmen auf der Strecke dorthin Vorhandenes gar nicht mehr wahr. Andere nutzen die Strecke von ihrer Wohnung bis zum Spot schon als Training.

Der Unterschied zwischen einem Park und den *Spots* ist, dass im Park legal trainiert werden kann, während man an den *Spots* immer damit rechnen muss gestört oder von der Polizei vertrieben zu werden.



2.3.4.6.2.  
Fitness-Trainingsgeräte für Erwachsene, entworfen und vertrieben von Hags.

Spots sind oft nur für die Anwendung einiger weniger Techniken ideal. Ein Park fasst die speziellen Eigenschaften einzelner Spots in einem verdichteten *Hybrid-Bereich* zusammen.

Jason's *Community* hat sich auf folgende grundlegende Richtlinien geeinigt:

1. Der Park muss für jeden ohne zeitliche Beschränkung zugänglich sein.
2. Es soll für Anfänger genauso wie für Profis Möglichkeiten geben, ihren Fähigkeiten entsprechend zu trainieren. Eine Frage des Maßstabs - die Trainingselemente müssen von variabler Größe und Höhe sein und in unterschiedlichen Entfernungen und Lagebeziehungen zueinander platziert werden.

Wie sollen die „*Hindernisse*“ oder Trainings-Objekte gestaltet sein?

Seit etwa eineinhalb Jahren überlegen Jason und seine *Community* in London was alles in eine Trainingsstruktur integriert - er sagt *incorporated* - werden soll. Zu diesem Zweck haben sie eine Liste von Elementen erstellt. Dabei sind sie erst von Geräten ausgegangen, mit denen man ganz spezifisch eine Technik trainieren kann, haben diese Idee jedoch bald wieder verworfen, da sie keinen Raum für Bewegungskreativität, für die Entwicklung und Entstehung von neuen Techniken lässt.

*Im Parkour lernst du, wie du dich an deine Umgebung anpasst. Es wäre absurd nun einen Trainingsbereich zu entwerfen, der, im umgekehrten Sinn, von spezifischen Techniken ausgeht, die sich in dieser Praxis entwickelt haben.*

Deshalb ist Jason's *Trace Family* zu den Grundbewegungsarten: laufen, springen, klettern, etc. zurückgekehrt. und er ist gerade dabei, mit dem Spielgerätehersteller *Hags* in London *Parkour*-unterstützende Strukturen zu entwerfen, die aus Kletterwänden, Kletterblöcken und Stangen bestehen. Dabei überzeugte er das Planungsteam, dass die einzelnen „Geräte-Inseln“ für Traceure, zur Erhöhung der Sicherheit bei Sprüngen von einem Element zum nächsten, möglichst nahe zusammen liegen sollten. Das entspricht genau dem Gegenteil der Abstands-Richtlinien für herkömmliche Kinderspielplätze. Diese gelten als umso sicherer, je weiter die Einzelgeräte von einander entfernt sind.

Jason macht eine Skizze: Ein Kubus, der eine feste Struktur mit unterschiedlich gestalteten Oberflächen darstellen soll - hier griffig, auch mit Öffnungen, Löchern, Rissen versehen, integrierte Vor- und Rücksprünge, Ein- und Ausfaltungen; an einer anderen Stelle: durchgehend weich und nachgebend. Aus dem Kubus wächst eine Struktur aus Stangen in unterschiedlichen Höhen, erst diagonal, dann horizontal und *intertwining* - sich selbst überschneidend und umwickelnd - nach draußen und dann in Richtung Boden, wo die einzelnen Stangen fixiert sind.



## 2.3.4.6.3.

Beispiele für mögliche Kletterlandschaften, in: Astrid Zimmermann (Hrsg.), *Landschaft Konstruieren. Materialien, Techniken, Bauelemente*. Basel, Boston, Berlin 2009.

Links und Mitte: „Hangrutsche“, Stadtpark Waldkirchen, Rehwald Landschaftsarchitekten, Dresden, 2007, 487.

Rechts: Kletterwand aus rotem Spritzbeton, 483.



### *TRACE PARKOUR & MOVEMENT PARK OUTLINE*

#### *Objective*

*To design and Build a Parkour and Movement specific training area.*

*In order to continue to improve the correct awareness of Parkour and stay true to its philosophy a Parkour and Movement specific training area must be designed around the core objectives of the discipline and philosophy of Parkour and the art of movement, not the subcultures or the movements that derive from there aims.*

#### *These aims are*

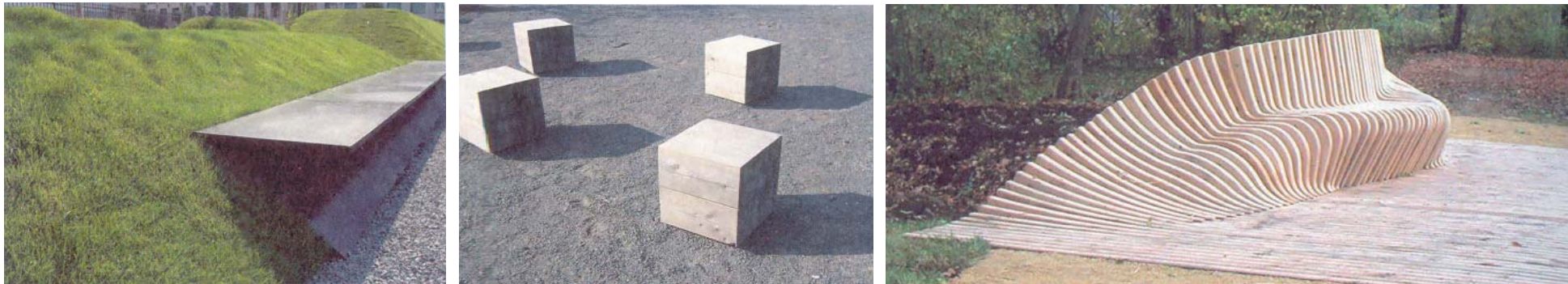
*Providing people with the understanding that they have all the tools they need to learn, adapt to and overcome any obstacle in life, and through strengthening ones body, mind and spirit become a more useful person, more able to help ones self and others progress and achieve a better quality of life/happiness.*

#### *Meeting the aims*

##### *spiritual and mental*

*It is very difficult to meet the spiritual and mental aims of Parkour through building a physical structure alone because these are not tangible objects but ways of thinking.*

*However we believe that by designing a space that does not show defined challenges or examples of movement, people will instinctively use there creativity and find ways to challenge themselves. Over time people will progress naturally and from setting themselves simple challenges they will gradually use there experience of trial and error, learning to find ways of moving that work well for their body. Eventually they will develop useful and efficient techniques that help them to adapt to obstacles easier and progress faster. Most importantly this will allow them to realise how they have grown mentally stronger and how there mind has developed to relate the challenges they set themselves whilst training to all the challenges they face in life.*



## 2.3.4.6.4.

Beispiele für mögliche Hindernisse, in: Zimmermann (Hrsg.), Landschaft Konstruieren, 2009.

Links: Sitzfläche aus Siebdruckplatten - Bank im Rasenhügel - Hessische Landesvertretung Berlin, Deutschland, Landschaftsarchitekt: Bernard : Sattler Büro für Landschaftsarchitektur, 2007, 493.

Mitte: Sitzwürfel aus Holz. Sitzflächen aus Holz bieten die angenehmste Oberfläche, 490.

Rechts: Balkenbrücke im Lennépark, Barth/Mark, Deutschland, Architekten: Britta Aumüller und Tobias Hamm, Stuttgart, 2004, 350.

### *Physical*

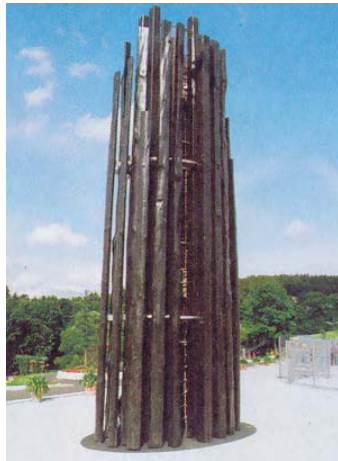
*The physical aims are a lot easier to meet as they can be divided in to basic types of movement.*

*As previously described we believe that providing people with a space that is focused on catering to the movements and subcultures of the time is not the best way to help people find the spirit of Parkour. It tends to stop people discovering the real spirit of Parkour and Movement by focusing them on current trends and achieving specific physical movements that other people are practicing at the time.*

*We believe that it is better to design obstacles that have only the basic types of movement in mind. This alone will create vast opportunities for movement and as long as a wide array of the basic physical actions are provided the people using the space will find ways to interact with it that are creative and useful. This will also provide the best possible opportunity for Parkour to develop by challenging its practitioners with new environments to adapt to and create new and useful techniques.*

### *Basic physical movements to cater for*

- \* Crawl / quadrupedal movement*
- \* Balance*
- \* Run*
- \* Jump*
- \* Hang*
- \* Climb*
- \* Swing*
- \* Under*
- \* Over*
- \* Through (squeezing/ fitting)*



2.3.4.6.5.  
Beispiele für Klettertürme und -wände, in: Zimmermann (Hrsg.), *Landschaft Konstruieren*, 2009.

Links und Mitte: Kletterturm, „Traxingtanne“ Stadtpark Waldkirchen, Deutschland, Rehwald Landschaftsarchitekten, Dresden, 2007, 488.  
Rechts: Durch Schalungsplatte erzeugte Oberflächenstruktur - Strukturplatten, 101.

### *Aspects to think about and include*

#### *Priority points*

- \* *Provide a space that integrates movements before additional areas committed to specific types of movement*
- \* *Obstacles that resemble common surroundings*
- \* *Obstacles that are totally unique (art, sculpture and random architecture)*
- \* *Non acute angles in the space and on the obstacles*
- \* *Varying obstacle heights*
- \* *A wide range of different surfaces and textures*
- \* *Incline and declines of various degrees (lower than the surrounding surface area)*
- \* *Natural obstacles or obstacles that resemble nature (natural materials)*
- \* *suspended/ elevated features*
- \* *Different colours and or lines and shapes spread over the space*
- \* *Access in case of injury or emergency*
- \* *Line of site (can people see each other through objects/ building materials)*

#### *Additional points*

- \* *Multiple tears or levels (we suggest staggered to reduce risk)*
- \* *Areas where different textures and surfaces merge*
- \* *Where does the park start and finish? (empty/open surrounding space)*
- \* *Water tap*
- \* *Bins and recycling bins*
- \* *Lighting (solar day charged)*

#### *Conclusion*

*Our perceptions are regularly changing, most of the time in small and subtle ways but occasionally we stumble on ideas that change our perceptions of many things. We feel that the best way to develop our understanding of each others ideas and progress our ideas of a training facility is to review our training facility outline as often as possible and at the very least at our annual general meeting.*

## Grundbewegungsarten<sup>1</sup>

kriechen | vierfüßige Bewegung

rollen

stehen

gehen

balancieren

drehen

laufen

springen | federn

hängen

klettern

schwingen

unter-

über-

durch- (schlüpfen | zwängen)

## Spezifische Bewegungstechniken im Parkour<sup>2</sup>

passement	Überwindung
roullade	Rolle diagonal über den Rücken
passee muraille	Mauerüberwindung
saut de precision	Präzisionsprung - Fußballen landen auf einer Fläche mit kleinem Querschnitt
reverse	rückwärtiger Sprung
demi-tour	halbe Drehung - wird während des Sprungs ausgeführt
tic tac	Abstoßen mit dem Fuß von einem anderen Objekt um die nötige Höhe od. Distanz zu einem Hindernis zu gewinnen
saut de detente	Weitsprung
saut de chat	Katzensprung - „Bocksprung“
saut de fond	Sprung zum Boden
saut de bras	Armsprung - Landung in hängender Position, die Zehenballen landen zuerst an der Wand, um den Aufprall zu bremsen
planche	Hochziehen
lâche	Loslassen aus einer hängenden Position
franchissement	Durchbruch durch eine Lücke oder Öffnung, oft eine Schwungbewegung.

<sup>1</sup>Grundbewegungsarten nach Hébert bzw. TRACE FAMILY,

<sup>2</sup>Techniken nach wikipedia, Zugriff am 22.08.09, Darstellung der Hindernisarten und Techniken in der Parkour-Dokumentation „Pilgrimige“, Duncan Germain

## 2.3.5. Analyse Hindernisarten Formen und Bewegungen zu deren Überwindung

### Öffnungen

**abstrakte Form:** alle Formen

**konkrete Form:**

Geländeröffnungen  
Fenster  
Röhren  
Mauerdurchbrüche  
Deckendurchbrüche

**Art der Fortbewegung:**

*klettern  
kriechen  
durchzwängen  
durchschwingen  
springen  
rollen  
hängen  
Katzensprung*



### Trainingsareal

Hybrid Area

Kombinationen



### Leerer Raum

**abstrakte Form:** Horizontale, an- und absteigende Ebenen

**konkrete Form:** Freiflächen

**Art der Fortbewegung:**

*laufen  
gehen  
stehen  
kriechen  
rollen*

### Zwischenräume

**abstrakte Form:** alle Formen

**Art der Fortbewegung:**

*springen  
schwingen  
klettern  
balancieren  
Katzensprung  
Armsprung  
passements  
tic tac*

### Kleine Objekte

**abstrakte Form:** alle Formen

**konkrete Form:**

Mistkübel  
Tischtennistische  
Stadtmöbel  
Blumenkisten  
Geländer  
Objekte bis zu Brusthöhe

**Art der Fortbewegung:**

*springen  
passements  
balancieren  
schwingen  
klettern  
rollen*

### Falllinien

**abstrakte Form:** Vertikalen

**Art der Fortbewegung:**

*hängen  
loslassen  
springen  
landen  
rollen  
balancieren*

### Große Objekte

**abstrakte Form:** alle Formen

**konkrete Form:**

Hohe Mauern  
Zäune und Tore  
Säulen und Kamine  
Häuser  
Objekte ab Brusthöhe

**Art der Fortbewegung:**

*Armzug  
tic tac  
schwingen  
klettern  
hängen  
balancieren*

## Grenzziehungen und Grenzüberschreitungen

Umfassen, Einverleiben, Ausstülpfen

Überspringen, Erklimmen, Durchhechten

Innere und äußere Grenzen

Ausdehnung, Erstreckung, Richtung

Durchlässigkeit

Haut

## Choreografische Momente des gebauten Raumes <sup>1</sup>

**Sukzession** - der fließende Ablauf, die gegenseitige Erregung der Teile, die aufeinander folgen.

**Fallen lassen** - totale Entspannung der Kräfte, das Zur Ruhe Kommen der Bewegung.

**Zurückschwingen** - durch die Ruhepunkte hindurch in neue Bewegung hinein.

**Alignment** - der Bezug der Teile in ihrem Nebeneinander, die gute Aufreihung der Merkmale.

**Opposition** - Gegenspannung erzeugen, damit erscheint der Ausdruck als Feld äußerster Positionen.

**Spannunghalten** - die potentielle Energie steigern, die faktische Entladung herauszögern.

**Isolation** - auch Teile der Figur sind Figuren, die Glieder der Gestalt sind Gestalten.

**Nachfedern** - das Echo einer Bewegung in eine neue Richtung hinein.

<sup>1</sup> nach Wolfgang Meisenheimer, Choreografie des architektonischen Raumes. Das Verschwinden des Raumes in der Zeit. 2007, 368f.



## 2.3.6. Analyse Trainingsbereiche Formen und Materialien

### „Boulders Paradise“

Formen: Schrägen | Faltungen

#### Materialien

Holz  
Holzwerkstoffe | Platten  
Beton  
Stahl  
[Kletter] Gerüste



### „Raumstadt“

Formen: Vertikalen | Horizontalen

#### Materialien

Beton  
Stahl  
Glas  
Gerüste  
Fertigteile

### „Skatepark“

Formen: Kurven | Schalen

#### Materialien

Holzwerkstoffe  
Kunststoffe  
[Spritz] Beton  
Gußformen



## Trainingsareal

Hybrid Area

Verdichtete  
Kombinationen  
Mutationen

### „Membranes“

Formen: 3D Krümmungen

#### Materialien

Membranen  
Textilien  
Schaumstoffe  
Pneus



### „Garbage-Lab“

Formen materialabhängig

#### Materialien

Karosserien  
Bauteilrecycling  
Kletterskulpturen und  
Trainingsgeräte aus  
wiederverwerteten Produkten



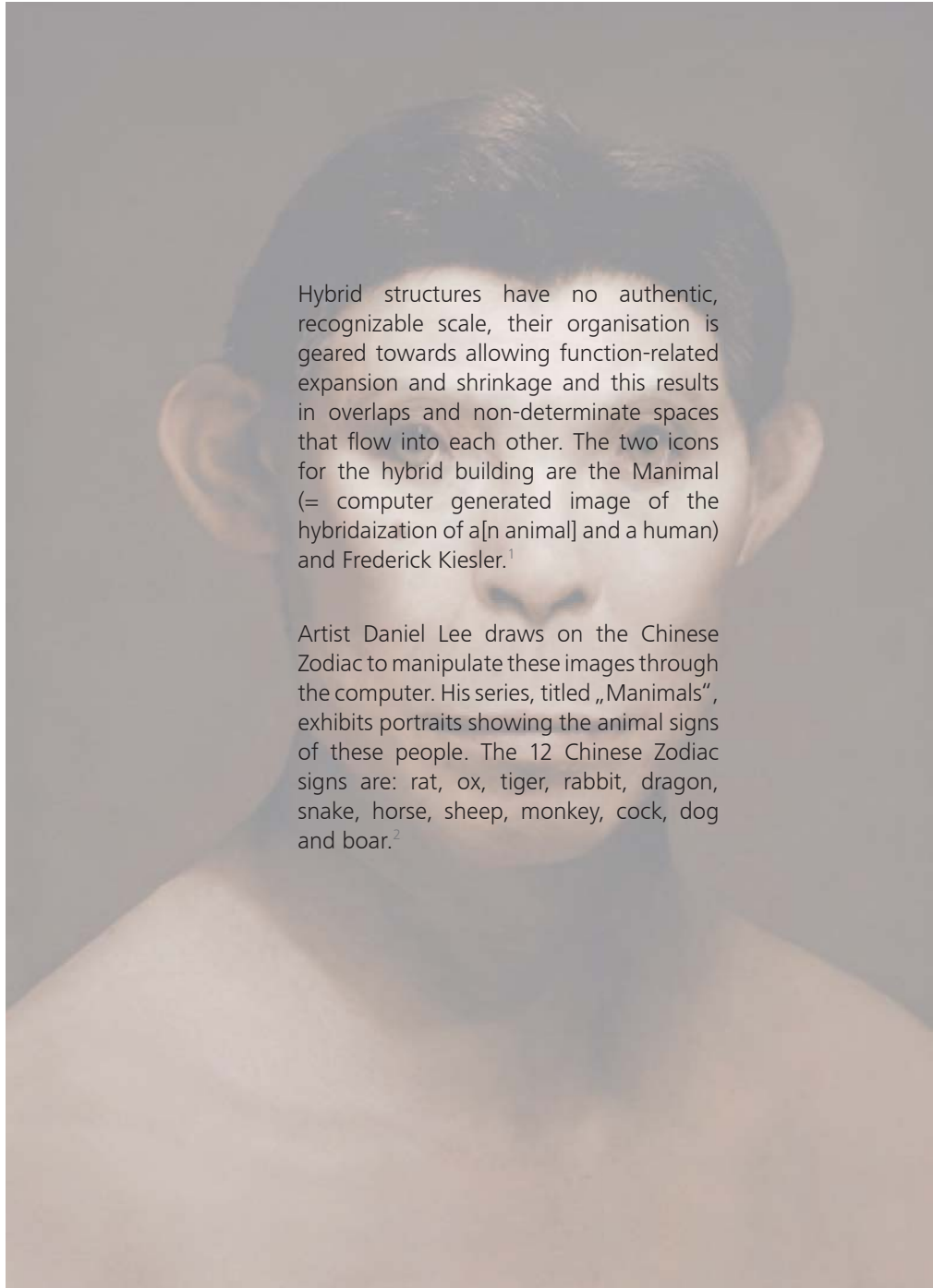
### „Vertical Gardens“

Formen materialabhängig

#### Materialien

Holz  
Gräser | Pflanzen  
Naturstein  
Lehm  
Seile  
Lebende Baumaterialien



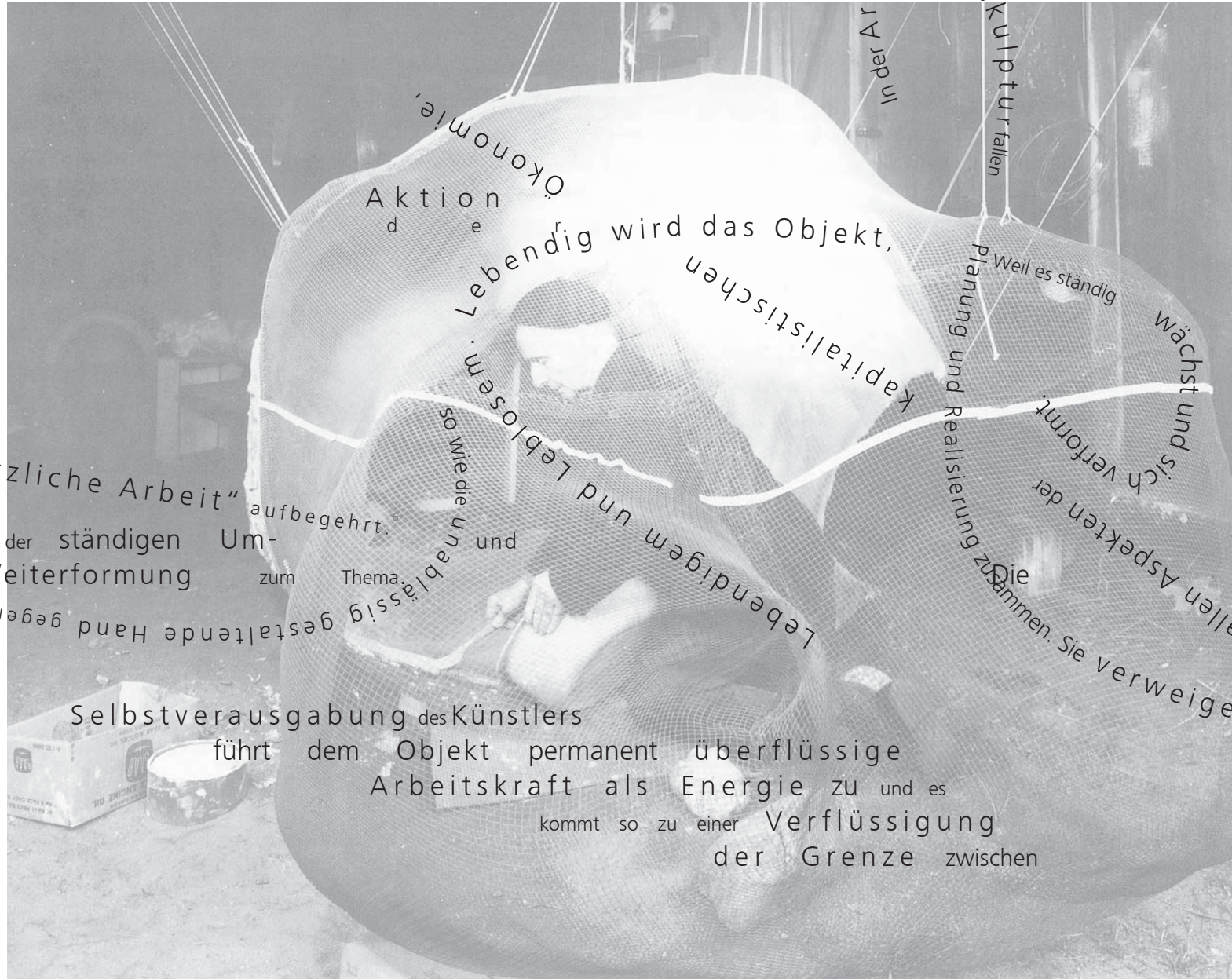


Hybrid structures have no authentic, recognizable scale, their organisation is geared towards allowing function-related expansion and shrinkage and this results in overlaps and non-determinate spaces that flow into each other. The two icons for the hybrid building are the Manimal (= computer generated image of the hybridization of a[n animal] and a human) and Frederick Kiesler.<sup>1</sup>

Artist Daniel Lee draws on the Chinese Zodiac to manipulate these images through the computer. His series, titled „Manimals“, exhibits portraits showing the animal signs of these people. The 12 Chinese Zodiac signs are: rat, ox, tiger, rabbit, dragon, snake, horse, sheep, monkey, cock, dog and boar.<sup>2</sup>

mental  
Instru mentalisierung durch

Überschreitung selbst



<sup>1</sup> Ben van Berkel, Caroline Bos, techniques, network spin, Un Studio 1999, 79.

<sup>2</sup> [http://inventorspot.com/articles/manimals\\_13736](http://inventorspot.com/articles/manimals_13736), Zugriff am 05.10.2009.

<sup>6</sup> Gerd de Bruyn, Plädoyer für die Ketzler und Pioniere, Text zu Friedrich Kieslers Arbeitseinstellung. In: Gerd de Bruyn, Stephan Trüby (Hrsg.), architektur\_theorie.doc, texte seit 1960, Basel Boston Berlin 2003, 26f.

2.3.5.1.

Kiesler im Bucephalus 1964 | Durch die Selbstverausgabung des Künstlers wird Überschreitung selbst zum Thema: Die Verflüssigung der Grenze zwischen Lebendigem und Leblosem.



Where do you want to go tomorrow?





*Freerunning [and Parkour, Anm. d. Verf.] could be the new urban activity for young men and women, perhaps older man and women in the city.*

Iain Borden in Jump London

Wer *Parkour* ausübt, setzt sich intensiv mit baulichen Strukturen an spezifischen „Spots“, d.h. in lokalen Gebieten auseinander. Gleichzeitig betrachten die Praktizierenden die ganze Welt als ihren Spielraum. Da *Parkour* ohne Hilfsmittel auskommt, kann er überall ausgeübt werden, am Intensivsten gestaltet sich seine Ausformung jedoch im städtischen Gebiet.

*Parkour* produziert keine Waren, keinen wirtschaftlichen Tauschwert, ist aber mit großem körperlichen und geistigen Aufwand verbunden. *Parkour* erzeugt zwar spektakuläre Bilder, wahre Traceure legen jedoch keinen Wert auf Zuschauer und verwehren sich gegen jede Art von Wettbewerb. Sie fordern jede Art von Oberfläche dafür zurück, wozu Raum ihrer Meinung nach, ursprünglich da war: Fortbewegung.

Der ungeplante Gebrauch des physischen Körpers der Stadt durch *Parkour* macht Gelegenheiten für die kreative Nutzung von Räumen sichtbar. Der sonst von normativen Praktiken geprägte urbane Raum wird kurzfristig als Möglichkeitsfeld wahrnehmbar. Gesellschaftliche Festschreibungen und Erwartungen, wie ein Raum zu funktionieren hat, werden gebrochen und bewirken eine kurzfristige Befreiung von der vorherrschenden Auffassung von Wirklichkeit und der etablierten Ordnung. Ein *performativer Raum* entsteht und kann in einer Weise verwendet werden, die nicht vorgeplant war.

Dazu kommt der Aspekt der Sensibilisierung des eigenen Körpers und seiner Wahrnehmungsfähigkeiten der Umgebung, mit der dieser sich - Material gegen Material - auseinandersetzt. Was bedeutet es, sich die Räume der Stadt und ihre Architektur anzueignen? Aneignen kann auch heißen, sie körperlich zu begreifen, in einer Bewegungspraxis zu reproduzieren, nachzuahmen, sich in ihr, auf ihr, unter ihr hindurch, über sie hinweg zu bewegen, gegen sie anzukämpfen, sie zurückzuweisen, zu bearbeiten, sie sich neu vorzustellen, sie zeitlich neu zu strukturieren und raumzeitlich neu zu komponieren. Traceure wenden *Taktiken des Gebrauchs* an, die sich in drei wesentlichen Aspekten zusammenfassen lassen:

1. *Adaptieren und Interagieren*
2. *Fortbewegen*
3. *Zweckentfremden*

Über diese Handlungen erfolgt die *Aneignung* der bespielten Räume, die mit einem Gefühl der *Teilhabe* verbunden ist.





Wieviel Raum gesteht unsere heutige Gesellschaft dem menschlichen Grundbedürfnis nach Bewegung zu? Oder: Ab welchem Alter ist man zu erwachsen für den Spielplatz? Wie sollten Spielplätze für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gestaltet werden, die ihnen vielseitige Sinneserfahrung eröffnen und alternative Handlungsmöglichkeiten erschließen?

Anregungen für vielseitige Sinneserfahrung können von der räumlichen Gestaltung der Umwelt ausgehen, also von den ‚Dingen‘ selbst. Je mehr ‚Entdeckungsräume‘ einem Kind im Alltagsleben zur Verfügung stehen, umso weniger bedarf es der angeleiteten Beschäftigung.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> vergl. Zimmer, 2005, 11f.

Wie kann eine Einbeziehung des dynamischen, selbstbestimmten Körpers in den architektonischen Entwurfsprozess erfolgen? Welche Fähigkeiten bzw. Bewegungsmöglichkeiten werden dem menschlichen Körper in der Architekturentwicklung zuerkannt, für welche Körperfunktionen wird entworfen? Wie könnte Architektur für einen laufenden, rollenden, springenden, schwingenden, kletternden, sich drehenden, sprich, sich in dynamischer Fortbewegung befindlichen Menschenkörper aussehen?

Im Zuge meiner Recherchen zu dieser Arbeit tat sich die Möglichkeit auf, einen Entwurf für einen Outdoor Trainingsbereich am Gelände der Sportunion Schönbrunn zu machen. Die Darstellung der Entwicklung des Projekts würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, deshalb möchte ich mich hier auf die Resultate beschränken:

Beim letzten Treffen mit allen interessierten *Traceuren* stellte sich heraus, dass ein Areal auf privatem Grund nicht mit ihrem Freiheitsanspruch vereinbar ist und aus folgenden Gründen nicht als Ort für einen Trainingspark in Frage kommt:

1. Der Notwendigkeit einer Zugangsbeschränkung bzw. von offiziellen Betriebszeiten.
2. Der Notwendigkeit einen Beitrag für die Benutzung einzuheben, da für den geschaffenen Ort zwar kaum Miete zu bezahlen wäre, er aber privat gesäubert und instandgehalten werden müsste.

Außerdem befürchten die Wiener *Traceure*, dass ein eigener Ort ihre Nutzungsmöglichkeit des öffentlichen Raums beschränken könnte - nicht nur *Skateboarder* wurden in den USA im Zuge der Errichtung von Skateparks aus der Stadt vertrieben, auch englische *Traceure* hatten mit *Parkour* und *Freerunning* Verboten zu kämpfen, nachdem sie sich einen Trainingsbereich ausverhandelt hatten.

*Traceure* bewegen sich zur Zeit in einer rechtlichen Grauzone. Falls sie von einem *Spot* weggewiesen werden, haben sie zumindest die Möglichkeit mit den „Vertreibern“ zu verhandeln. Falls das nichts nutzt, ziehen sie einfach zum nächsten *Spot* weiter. Würden jedoch Verbotsschilder in der Stadt angebracht, entspräche das für sie einem Entzug der Meinungsäußerung und des Mitspracherechts - und beides sollte eine Demokratie ihren Bürgern ausnahmslos zugestehen.



Wie schon den *Situationisten* und *Skateboardern* zuvor, geht es *Traceuren* um die Rückforderung der urbanen Landschaft. In dieser Hinsicht ist *Parkour* eine kulturelle Bewegung, die ausgeführt wird, um die Monotonie des Lebensalltags in der Stadt zu durchbrechen und neue Möglichkeiten der Interaktion aufzuzeigen.

Der künstlerisch-revolutionäre Aspekt des *Parkour* besteht darin, sich im Hintergrund wirksame Technologien der Machtausübung anzueignen, sie ihrem eigentlichen Zweck zu entfremden und zum „Hingucker“ für eine Öffentlichkeit zu machen, die nur noch das Spektakuläre wahrzunehmen scheint.

Sein humanistisch-revolutionärer Aspekt liegt in seiner Zugänglichkeit für beinahe alle Bevölkerungsgruppen (auch Menschen mit körperlichen Einschränkungen könnten *Parkour* in einer unspektakulären Form, zumindest seinen theoretischen Grundlagen nach anwenden).



Ja, fliegen wär leiwand. Darauf trainiere ich halt.

Ja. Fliegen ist ja so quasi wie frei sein. Oder levitieren, das reicht auch.  
Aber fliegen wär super und das ist halt ein Ziel, eine Grenze, eine phantasievolle Grenze.

Tunc Uysaler aka Leech



Tanja: Also, was fasziniert dich an Parkour?

Leech: Also ich bin auf Parkour gekommen durch einen Freund, eben durch den Andreas aus Vorarlberg und das lustige war eben, er hat mir ein Video gezeigt, wie er ein Interview gehabt hat mit dem Raab und mein erster Gedanke war total flashig, oh wahnsinn, geil, super cool, ich will das auch können, so wie beim Kick-Boxen halt auch. Und ich hab halt die ersten zwei drei Jahre total schwachsinnig trainiert ich hab versucht irgendwelche coolen Sprünge zu machen und eben nicht genau gewusst worums geht und hab dann Leute kennengelernt, weil der Andi gemeint hat, schau dir das mal an im Forum, und dann hab ich versucht mich mit denen ein bissl zu vernetzen und in Kontakt zu treten, und seitdem ich mit dem Andreas trainiert hab und einigen Franzosen, und einigen Deutschen, Engländern ist dieser körperliche Aspekt komplett weggefallen, sprich dieses immer trainieren, trainieren, leiwande und große Sprünge machen und...

T: Also auch dieser Leistungs... gedanke.

L: Richtig, darum ging's gar nicht. Es ging eher darum, wenn ich Parkour mach, dann, dann gibt es dir halt so ein Gefühl von: du bist ein Rebell und du fühlst dich gut, weil du dich nicht der Norm anpasst und so. Und du machst was anderes als die anderen. Das war halt das Gefühl was ich gehabt hab und immer bei den Trainings- keine Ahnung, ich hab eigentlich an gar nichts gedacht, sprich ich hab einfach gemacht, was mir Spaß gemacht hat, immer überlegt, wie kann ich bestimmte Probleme bzw. Hindernisse lösen und überwinden und ja, das gibt dir halt so ein Gefühl von Freiheit, weil du dich so bewegen kannst, wie du möchtest und niemand kann dir im Parkour vorschreiben, wie du was anzugehen hast, obwohl's bestimmte Techniken gibt...

T: Mhm. genau.

L: Es gibt bestimmte Techniken, die man macht und sich aneignet, aber die kommen auch wieder vom militärischen Hindernislauf. Sprich von diesem Obstacle Run von diesem 500m Hindernislauf eben und ja, keine Ahnung, also es fühlt sich halt so an, als ob keine Menschen in meiner Umgebung wären. Parkour ist einfach ein Ding, eine Kunst-Sache, wo's halt darum geht, dass du nur an dich selber denkst, das heißt, es geht darum, deinen eigenen Hintern zu retten, darum, dich selber zu verbessern, weiser zu werden, stärker zu werden und mental ein bisschen weiter fortzuschreiten und deswegen.. ja, dieses Freiheits-Gefühl ist ziemlich cool, aber du bist auch sehr einsam als Traceur. Es ist ja auch ein Einzelgänger-Ding.

T: Ja.

L: Man macht es normalerweise, laut Philosophie und Theorie nicht in einer Gruppe oder so um Spaß direkt zu haben sondern es hat einen ernsten Hintergrund.

T: Es hat diesen militärischen Hintergrund ja auch..

L: Richtig...

T: ...und es war [ist] eine Technik um fliehen zu können

L: Ja, richtig. Es ist halt so ein kriegerischer Aspekt. Wenn ich stark bin und groß bin heißt das nicht, wenn ich bedroht werde, dem Typen auf der anderen Seite in die Goschn zu schlagen sondern ich versuch das Problem so zu lösen, dass wir beide, also sowohl mein Gegner als auch ich, das wir quasi sicher, sicher davon kommen. Auch wenn er mir weh tun möchte, möchte ich ihm nicht weh tun, weil er trotz allem Mensch ist und deswegen versuche ich eben dem Problem so gut zu entkommen, dass ich mir meinen Weg suche, und mein Weg wäre halt entweder mit dem Typen zu reden oder wenn's um Theorie geht, um Parkour-Theorie, dann versuch ich wegzulaufen, aber ich lauf nicht vor ihm weg, sondern ich lauf davor weg, also ich lauf vor seinem Problem eigentlich weg. Und er hat dann anscheinend ein Problem, seine Gefühle, weißt eh, nicht bewältigen zu können und nicht gut im Griff haben zu können...

T: Und das würde sich dann als Aggression gegen dich richten und davor läufst du davon.

L: Richtig, ganz genau. Ich versuch halt, ihm nicht zu schaden, mir nicht zu schaden und wir kommen beide gut davon weg. Weil, es ist, es ist... es hört sich sehr, sehr kitschig an aber als Parkour-Läufer, jemand der wirklich sagt er trainiert Parkour, der lebt das ja auch, also ich mach das jeden Tag und so, viel trainieren und viel darüber nachdenken und viel zeichnen auch und viel schreiben. Ja, ich versuch Menschen zu helfen, irgendwie.

T: Was zeichnest du, wenn du...?

L: Ja, weißt eh, das, was mir in den Kopf kommt, wenn ich grad lauf. Irgendwelche Muster irgendetwas Kunstvolles oder ich zeichne auch Charakter, also Figuren, aber halt ziemlich Fantasy-related und so und ja eher so phantasievolle Sachen.

T: Ah so, eher in künstlerischer Richtung.

L: Aber das ist eher etwas Privates. Muss nicht unbedingt etwas mit Parkour zu tun haben, aber es macht halt Spaß.

T: Mhm. Gut und, ja wie lang bist du jetzt schon dabei?



L: Ja, seit viereinhalb Jahren jetzt mittlerweile. Ja, Oktober 2003 hab ich angefangen. Aber hab davor ziemlich viel Sport gemacht, sehr lang Kung-Fu und Capoeira und seitdem ich eben Parkour mach, hat sich der körperliche Aspekt verändert. Also in den fünf Jahren hat sich, also viereinhalb Jahren hat sich bei mir ziemlich viel getan, sprich meine Muskeln bilden sich ganz anders aus als früher beim Kung-Fu Training oder Capoeira-Training. Ja ich betrachte halt mehr diesen mentalen Aspekt und diesen philosophischen Hintergrund. Ja, so bin ich dann halt reingekommen durch diese Internet-Geschichte, [die Videos?] und die Foren.

T: Und auch durch diese Computerspiel-Geschichte, das gab es doch noch einen Zusammenhang...

L: Ja, das war so, dass... eigentlich hat mich als allererstes ein Freund von meinem Clan, also von meiner Gruppe von diesem Rollenspiel [Anm. World of Warcraft], hat mich auf einen Link verwiesen: „schau dir das mal an, das ist total flashig.“ Da war halt so ein Beat-Box Typ, der hat ge-beat-boxed und da waren noch einige andere Videos daneben. Damals war noch keine Youtube-Welle, das waren noch andere Sachen und da hab ich auch so ein Parkour Video gefunden. Mein erster Gedanke war: das ist ein Stuntman, eh alles gefaked und so. Ja so bin ich reingerutscht, eigentlich durch Freunde. Weil ich selber hab mich nie für so etwas interessiert, für laufen und so, also ich sah vor fünf Jahren wirklich auch aus wie ein, weiß nicht wie ein Spargel, ein richtiger Spaghetti-Typ.

T: Ja, aber ich mein, die Langstrecken-Läufer sind ja auch irrsinnig...

L: Ja, aber das sind Ausdauer-Typen.

T: Aber da geht's jetzt auch um Kraft...

L: Ja, da geht's um Schnellkraft, ziemlich kurze und sehr schnelle und präzise Muskelbewegungen und so. Da geht's nicht darum 50.000 Kilometer zu laufen und das so lang wie möglich auszuhalten.

T: Gut, und ja, dann kommen wir zu der Frage, meinst du das das jeder machen kann, weil es heißt immer, jeder kann Traceur werden, jeder kann Parkour laufen oder gibt's da doch Einschränkungen?

L: Also an und für sich ist ja jeder ein Traceur. Traceur heißt ja soviel wie „derjenige, der seinen Weg geht und Weg geht, was auch immer, also der seinen eigenen Weg geht. Im Grunde macht ja auch jeder Parkour, denn das Leben ist gleich Parkour für mich und umgekehrt auch, weil du musst halt wie im richtigen Leben auch im Parkour Training Probleme lösen und du musst Entscheidungen treffen. Also beim Entscheiden geht's darum, dass du für dich selber den positiven Weg findest, das heißt, soll ich jetzt oder nicht und welche Auswirkungen hat das auf andere Menschen und auf mich. Das allerwichtigste, was du beim Parkour lernst, ist, es geht nur um dich selber, ja, und die meisten Menschen denken auch nur an

sich selbst und das ist halt auch ein Riesen-Vorteil an dem Parkour Ding und andere versuchen halt Parkour so rüberzubringen, dass sie versuchen, anderen Leuten helfen. Aber das ist Schwachsinn, im Parkour gibt's keine Helden, im Parkour geht's um nichts und deswegen, ja, eigentlich kann jeder Traceur werden aber du musst auf jeden Fall geistig fit sein und du darfst dich nicht überschätzen, du darfst nicht andere mitreißen, weißt eh, wie beim Schwimmen, diese zehn Gebote, aber das kennst eh. Weißt eh „springe nie in dir unbekannte Gewässer“ und so ein Scheiß...

T: Diese Dinge, ja ich weiß schon wieder, Fahrtenschwimmer...

L: Genau. Und, ja. Körperlich fit und mental fit mußt du dafür sein aber das Alter ist an und für sich wurscht. Es kommt halt drauf an, wie alt du bist, insofern, weil deine Gelenke sehr wichtig sind...

T: Also wenn man Probleme mit den Gelenken hat...

L: Dann bist sowieso schon tot. Also tot in den Gelenken und Muskeln. Also die Muskeln darfst du nicht falsch aufbauen und deine Gelenke...

T: Also es ist ganz wichtig, auch wie man trainiert.

L: Mhm, genau.

T: Und gibt's da Richtlinien, gibt's da...

L: Nein, einfach zum Arzt gehen und fragen, was ist leiwand, was nicht, ganz einfach. Oder schaut halt, was am besten für dich ist. Es gibt bestimmte Landeregeln, dass du nicht unter 90° deine Knie abwinkeln darfst, weil unter 90° die Muskeln sich dann so entspannen, dass deine Knie damit beschädigt werden, also die werden dann quasi aktiv und wenn deine Knie nicht stark genug sind...

T: Dann muss dein Gelenk die ganzen...

L: Richtig, die Knochen. Wenn du landest oder wenn du gehst, dann haut diese Kugel in dem Kniegelenk, haut alles zusammen. Und das darf nicht passieren. Du brauchst auf jeden Fall starke Muskeln dafür.

T: Also wenn ich jetzt anfangen möchte, wär's aber gescheit, ich hänge mich an irgendeine Gruppe an, oder?

L: Musst du nicht. Du probierst es aus, du landest halt irgendwie. Du probierst Parkour für dich selber aus und wenn du dir weh tust, dann weißt du eh ganz genau, was falsch ist für dich. Weil ich kann dir jetzt nicht sagen, ob das jetzt falsch war oder nicht, weil ich kann nicht spüren, ob's schmerzhaft war oder

nicht. Ich kann dir Tipps geben, wie man's machen könnte. Aus diesen Tipps kannst du dann deine eigene, deine eigene Technik für dich herausfinden. Glaub ich.

T: Und was für eine Ausrüstung brauche ich, wenn ich jetzt anfangen möchte?

L: Ja, kommt drauf an, wie du dich, wie du willst.

T: Also ich brauch auf jeden Fall Laufschuhe... oder kann ich auch barfuß trainieren.

L: Kannst auch barfuß trainieren, das ist halt sehr gefährlich, vor allem...

T: ...wegen Glassplittern und so....

L: Ja eh aber das ist ja alles wurscht. Na, aber auf jeden Fall musst du dich wohlfühlen. Ich kann nicht sagen, lockere Klamotten, weil lockere Klamotten verstehen die meisten eh falsch. Ja ich zieh halt meistens ganz breite Hosen an, weils einfach angenehmer ist und Schuhe zieh ich halt die an, die ich von irgendwem bekomme. Ich trainiere auch ab und zu barfuß. Aber an und für sich braucht man keine Ausrüstung dafür, keine bestimmte, keine Handschuhe, keine Knieschützer, keinen Rückenprotektor, gar nix. Das ist alles nicht natürlich und alles nicht, ja, legitim kann man nicht sagen, aber es passt nicht dazu zur Philosophie.

T: Wahrscheinlich überschätzt man sich auch gerne leichter, wenn man Protektoren anhat.

L: Richtig, weil man sich denkt, es kann eh nix passieren.

T: Ja gut, kommen wir zur nächsten Frage: wie wählst du deine Strecken aus? Das würde mich sehr interessieren. Ist es wirklich so, dass ihr...

L: Wir machen keine Strecken. Wir laufen nicht... das hört sich jetzt orsch an, ich vermassle jetzt deine ganze Idee...

Nein, wenn ich Parkour machen möchte, wenn ich jetzt wirklich sag, ich möcht von A nach B laufen, dann ist es wirklich wurscht, ob ich jetzt auf einer Strecke von A nach B jetzt sag ma mal, von mir daheim, vom 12. Bezirk in den 1. Bezirk nur eine Stange überwinden muss oder gar nix, ist es für mich auch gut, wenn du von A nach B läufst. Es ist wurscht, man sucht sich keine Strecke aus, es kommt alles im Kopf. Du schaust was möglich ist, und dann machst du halt. Ich mein, ich kann jetzt auch nicht sagen, ja ich möchte, beim Karlsplatz möcht ich jetzt, dass mich jemand mit dem Messer bedroht, damit ich vor ihm weglaufen kann und zwar in die Richtung. Das kannst ja nicht machen, ich mein, das ist ja,... man kann sich keine Strecke aussuchen.

T: Ich hab mir gedacht, es gibt da halt Lieblingsstrecken...

L: Na, es gibt nur bestimmte Spots und Locations, wo wir hingehen um Techniken zu trainieren, Muskeln, und Krafttraining machen und einige Dinge trainieren, die auch mental sehr schwer sind, also hohe Sachen, weite Sachen, gefährliche Sachen, kleine, dünne, schmale und so. Und das bringt uns so weiter und dann, ja bist du dann halt nicht in Wien sondern in Linz oder Salzburg oder in einer anderen Stadt und kannst das, was du daheim quasi gelernt hast, dann dort anwenden. Weil es ist überall in jeder Stadt und in jeglicher Landschaft sehen die Spots immer ganz anders aus, also es ist nie so wie's daheim ist und deswegen kommst du immer einen Schritt weiter, wenn du auch woanders trainierst. Oder auch mit anderen Leuten trainierst, weil das gibt dir auch einen Ansporn. Aber ich trainiere halt hauptsächlich alleine.

T: Hm. Ja, keine Lieblingsstrecke in Wien...

L: Na, es gibt einige Lieblingsspots, Lieblingsorte. Museumsquartier ist ziemlich lustig, Donauinsel ist ganz fein, aber da haben wir jetzt einen Verweis bekommen von der Polizei. Wir waren mit MTV dort und wir waren auf den Dächern und so und die haben uns Stress gemacht, sich ur aufgeregt, ist eh klar. Wurscht, die müssen auch ihren Job machen, die Exekutive. Ja, die Senfbauten im 10. Bezirk bei der Raxstraße, ja, die Wasserwelt...

T: ...am Meiselmarkt...

L: Ja, richtig. Das ist Wahnsinn, echt cool. München ist super. Die rote Stadt, Olympiadorf heißt das Ganze. Da kann ich dir ein Foto schicken, also ich schick dir auf jeden Fall noch welche. Auch von mir und Spots usw., damit du dir ein Bild machen kannst, und verwenden kannst.

T: Ja, super.

L: Ja. Eigentlich überall. eigentlich ist es überall geil zu trainieren, auch hier jetzt. Hier im Raum könnte ich super Sachen machen auch wenn man denkt, hier ist nichts zum Festhalten, ja was will er denn machen... na, wurscht, ich hab so viel im Kopf. In Ankara waren wir, da waren coole Sachen dabei und ja, dazu kommen wir später.

T: Ja. Ich komm jetzt nochmal auf dieses „da ist ja gar nix zum Festhalten“ zurück. wie analysierst du dann diesen Raum zum Beispiel? Weil ich seh das Fenster, ich seh die Tür, ich seh den Spiegel, mehrere Türen...

L: Ja, du hast auch den Kleiderständer...

T: Richtig.

L: ...den Türstopper, du hast hier den Part, wenn das [...?] wär, wär das auch cool, du hast die Sessel, du

hast alles mögliche.

T: Und du schaust einfach: wo könnte ich mich festhalten, wo könnte ich mich abdrücken?

L: Ja, du kannst alles mögliche machen. Das coole ist halt bei solchen Dingen z.B. [Kleiderständer], weißt eh, sehr gefährlich, man könnte zum Beispiel drauf balancieren, weißt du, sich spielen oder hin und herspringen oder durchspringen, bestimmte Flüsse finden, wie man durchkommt oder nicht und so, ja...

T: Und du setzt dann diese Objekte, diese Dinge dann immer auch gleich mit dem Körper in Verbindung, wenn du jetzt sagst durchspringen, misst du ja eigentlich schon ab.

L: ja, genau richtig, ob ich durchpasse oder nicht...

T: komm ich durch, passt meine Hand da oder bin ich so groß, dass meine Hand da oben hinkann...

L: Aber das passiert schon automatisch, also das ist dann quasi unser Parkour-Auge. So nennen wirs aber das hört sich total bescheuert an.

T: Nein, nein, überhaupt nicht.

L: Aber immer wenn ich in der Stadt rumgehe, ach Wahnsinn, immer wenn ich in der Stadt rumgehe oder mit Freunden unterwegs bin, dann kotzt sie das richtig an, wenn ich immer stehenbleibe, alle zwei Schritte und dann „wow und wow, geil“ und sie so: „was, da kann man doch überhaupt nichts machen ist doch komplett leer“ und ich sag: „ja, ja is ok.“ ja, also permanent. weißt eh, ich schau lieber irgendwelchen Stangen und Mauern hinterher als Frauen hinterher zu gaffen oder so, weißt eh. Ja, es macht total viel Spass, aber es ist eine wirkliche Krankheit, wirklich du denkst permanent dran und du möchtest immer. Für mich das Gefühl, ich hab's früher gehasst zu gehen und zu laufen und jetzt, wenn ich auftrete, dann ist das ein supergeiles Gefühl, weil ich ganz genau weiß, dass ich's richtig mach mit meinem Körper und früher, weißt eh, die Leute spannen halt falsch an oder können nicht richtig gehen, können nicht aufrecht gehen. Wenn ich irgendwo sitze oder wenn ich an irgendeiner Kante mit den Fußballen so stehe...

T: ..weißt du genau, wie du dein Gewicht auf, auf die Füße bringen musst.

L: Ganz genau und es ist ein cooles Gefühl, weil du bist in der Stadt und du weißt ganz genau es sind ganz viele Leute um dich herum und du denkst an Parkour und du weißt ganz genau dass du einer der wenigen Leute bist, die ihren Körper unter Kontrolle haben, wenn's darum geht, sich in der Umgebung zu bewegen.

Oder ich geh auf einer Stange, die so dünn ist, also wirklich verdammt dünn und balanciere drauf und dreh mich usw. es gibt halt immer wieder Leute beim Training, die mir zuschauen und sich denken: „Das

kann ich doch auch“, stellen sich drauf, rutschen aus, tun sich weh oder was auch immer. Also es ist halt nicht so leicht wie’s aussieht. Oder du springst, was ganz gefährlich ist, du kennst ja die Schaukel, die Kinderschaukel, draufspringen auf die Schaukel, einen Präzisionssprung machen und dann halt balancieren, solche Dinge halt.

T: Denn die kippt sofort weg...

L: Richtig, dass du wirklich so drauf landest, dass du dein Gewicht so perfekt verlagerst, dass sich die Kette nur ganz minimal bewegt. Solche Herausforderungen mögen wir.

Oder wenn’s kalt ist, wirklich kalt, weißt eh, ohne T-Shirt laufen, tachtachtachtachtachtacht, dann trainieren und wenn’s nass ist auf Stangen trainieren. Also viel abhärten und viel ausprobieren aber nicht weil’s lustig ist oder weil wir deppert sind oder so sondern weil wir einfach versuchen bereit zu sein, weißt du. Bis an mein Lebensende. Auch wenn nix passiert, ist es mir wurscht, ich bin trotzdem bereit, darum geht’s mir.

T: Also in jeder Situation deine Möglichkeiten ausnutzen.

L: Aber ich bin jetzt noch zu schwach. Und wenn ich mir die Leute auf der Straße ansehe, vor allem die Männer, weil das für mich halt wichtig ist. Ich hab noch immer dieses Bild, weißt eh, Mann „stark“ und Frau „schwach“ unter Anführungszeichen jetzt, körperlich gesehen, von der Gesellschaft geprägt. Dann seh ich das immer so, dass ein Mann auf jeden Fall stark sein muss um die Frau zu beschützen. Das kennst du eh, dieses Gelaber. Und so seh ich das noch immer. Ja aber heutzutage ist das eh nicht so, also in der Praxis bin ich nicht, ich bin nicht so ein Macho-Typ der sagt: „Heast oida, bist depat?“ Eh nicht, aber wenn ich mir die Männer anschau und die Polizisten und die ganzen Beamten, die sind doch total unsportlich und haben nix drauf. Ok. Ja schön, du gehst ins Fitness-Center, du trainierst ein paar Gewichte, aber das bringt nichts solange du nicht mit deinem eigenen Körper zurechtkommst, wieso solltest du dann das doppelte von deinem Gewicht, von deinem Körpergewicht pumpen. Deine Muskeln werden ganz anders aufgebaut und sie werden nur auf Masse aufgebaut. Ok, dann kann er einen Kasten tragen, wahnsinn. Aber er kann keinen Schritt über eine Stange machen.

T: Geschicklichkeit wird überhaupt nicht trainiert. Aber ich denke, bei der Polizei werden sie schon noch ein anderes Training haben.

L: Ach vergiss es! Unmöglich.

T: Kennst du Leute, die mit Polizisten trainieren, oder wie sie trainieren?

L: Na, ich, viele Polizistenfreunde. Pscht, das hab ich nicht gesagt.

T: Soll ich abschalten?

L: Nein, passt schon. Ich hab viele Polizistenfreunde, die, wo ich einfach auch äußerlich seh... Frauen mit so einem Hintern, tschuldige, Männer mit so einem Bauch und so.

T: Da kommt dir keiner mehr nach.

L: Unmöglich, unmöglich. Ich bin weg, ich bin außerhalb von Wien bevor der anfängt einen Schritt zu machen. Das ist ein völliger Schwachsinn mit unserer Regierung und Sport. Und dann gibt's halt die Gesundheitsminister bei uns, die sagen: „Wir wollen, dass die Leute mehr Sport machen“ und deswegen bieten sie irgendwelche Gutscheine an für irgendwelche Fitnesscenter. Die sollen doch rausgehen...

T: Ja aber es gibt keine Vorbilder.

L: Nein, nein. nein. Vorbild muss in deinem Kopf sein – ich möcht so und so sein und dann...

T: Und was ist dein Vorbild?

L: Hab ich keins. Gibt's nicht.

T: Nicht. Also jetzt keine Figur oder so, sondern ...

L: Gibt's nicht, nein. Ich möcht einfach...

T: Aber irgend ein Gedanke muss es doch sein, weil du auch gesagt hast man braucht Vorbilder.

L: Ja, fliegen wär leiwand. Darauf trainiere ich halt.

T: Fliegen.

L: Ja. Fliegen ist ja so quasi wie frei sein. Oder levitieren, das reicht auch. Aber fliegen wär super und das ist halt ein Ziel, eine Grenze, eine phantasievolle Grenze.

T: Ja da gibt es ja Leute, die von England nach Frankreich geflogen sind, nur mit so einem Anzug. Teilweise auch abgestürzt, aber irgendjemand hat's geschafft.

L: Wirklich?

T: Ja, ja, gibt's.

L: Oag. Okay, das ist Fake.

T: Nein, nein.

L: Nein, mit Fake mein ich, mit Hilfsmitteln.

T: Ah, so, ja.

L: Das ist für mich nicht Parkour, obwohls von A nach B ist.

T: Aber ziemlich weit.

L: Auch ziemlich schnell für meine Verhältnisse. Ja, aber fliegen wär leiwand, fliegen wär super.

T: Also fliegen und Parkour zu verbinden? Mit Schirm oder...

L: Nein überhaupt nicht, gar nichts, ohne Hilfsmittel. Einfach fliegen. ich arbeite viel mit Chi, mit Energieaustausch und so, durch mein Shaolin-Training und so, und ja irgendwie muss doch etwas an Menschen sein, das etwas besonderes ist. Na, das ist jetzt wirklich nur ein Phantasie-Gedanke von mir, ein Phantasie-Ziel.

T: Ich stell mir das jetzt so vor wie in diesen asiatischen Kampffilmen.

L: Mmh, die sind eh leiwand. Yah!

T: Ok, kommen wir zurück zu den Fragen: gibt's, ich hab da Stadtlandschaft geschrieben, Gebäudetypen und Elemente und Objekte, die sich besonders eignen. Du hast schon von diesem Parkour Auge gesprochen, also, Boller auf der Straße, da unten sehe ich so Ecken, Gebäudeecken, die man verwenden könnte...

L: Ja, alles, alles was raussteht, wegsteht, leersteht und alles, wo nicht „Privatgrund“ steht. Also wirklich alles, ich glaub da brauchst du mich nicht fragen, das ist eine unendlich lange Liste, was mir taugen würde. Also vor allem, also meine Vorlieben sind Stangen in Kombination mit Mauern, also dass eine Stange in der Nähe von einer Mauer ist und dass beide sehr niedrig sind, weil so auf Ground-Level, Basic-Level zu trainieren macht viel mehr Spaß als auf Dächern oder was auch immer. Das machen wir nicht, auf Dächern trainieren. Und ja, eine Kombination aus allem, so rund, eckig, total, es kann auch eine Oberfläche sein, die überhaupt nicht griffig ist oder keinen Grip hat, wo man drauf stehen kann, aber sie kann trotzdem ziemlich cool sein, weil du drauf super trainieren kannst.

T: Oder auch irgendwas zum unten durchschwingen, eben Stangen oder solche Dinge.



L: Wie gesagt, in Kombination ist es am Besten. Alleinstehend ist auch okay.

T: Das nächste, mit der Dramaturgie, das bezieht sich auch so ein bisschen auf Lieblingsstrecken fürchte ich. Gibt's irgendwelche Stellen die spannend sind, also, wo du sagen kannst, ok da gibt's unterschiedliche Orte, unterschiedliche Geschwindigkeiten, unterschiedliche Höhen...

L: Ja, ich weiss was du meinst.

T: Und eine richtige Dramaturgie in deiner Bewegung.

L: Was diese Dramaturgie ausmacht ist meistens mein MP3 Player. Wenn ich jetzt, ich bin ein Fan von Spiel-Musik, sprich ich habe sehr lange Zeit Monkey Island gespielt, das ist ein Adventure Spiel und die haben ziemlich coole, so Karibik und exotische Sounds und sehr idyllische Ambiente-Sachen und so, wo du halt Vögel im Hintergrund hast und so Strand und Meer, pfffff, pfffff, kräh, kräh und so und den ganzen Mist. So etwas höre ich gern aber nur so zum entspannen, also wenn ich im Flieger sitze und so denke ich auch oft an Parkour, dass ich am Strand bin und mein Krafttraining mache, aber wenn ich draussen bin und so etwas hören würde, dann würde ich einfach ganz chillig... das habe ich schon sehr oft gemacht, vor allem in England, in London war ich trainieren und da gibt's einen Spot und meistens höre ich halt so eine ähnliche Musik, es muss nicht immer Strand oder Meer sein, es muss halt einfach ruhig sein, ja, keine Beats oder gar nix einfach so Umgebung und vielleicht ein bissl, weißt eh, ein Banjo im Hintergrund ist ja auch leiwand. Und du hörst es und du hängst irgendwo auf einer Mauer und hast die Augen zu und versuchst halt deinen Weg zu finden. Und du hast die Augen zu aber es geht zehn Meter hinter dir runter, ja und solche Sachen, das ist halt das. Du bist ruhig und du weißt ganz genau, dass unter dir wirklich der Tod auf dich wartet, wenn du loslässt, weil's total hoch ist. Also zehn Meter ist...

T: Ja, ich weiß wie hoch das ist.

L: Sehr hoch. Dann versuchst du zu greifen und da ist nichts, ok und das ist dann die größte Angst und das musst dann überwinden. Und ich persönlich, auch ärztlich mit Attest usw. ich habe panische Höhenangst, also ich kann nicht auf Sesseln stehen oder wo auch immer...

T: Deswegen machst du dann die Augen zu.

L: Nein, nein. Ich steh ja nicht vor einer Schlucht und mach die Augen zu. hopp, hoffentlich passts. Nein, ich versuch meine Angst und meine Probleme so zu überwinden. Also nicht zu überwinden, wirklich zu lösen, zu sagen: „ich möchte das nicht mehr haben und deswegen setze ich alles dran.“ Parkour ist halt eine super Möglichkeit. Wurscht, ich hab die Augen zu und dann genieß ich das einfach. Wir machen Krafttraining und wir versuchen irgendwie zu entkommen, der Höhe zu entkommen. Und wenn ich Drum Base höre oder irgend etwas anderes, was halt, dann such ich mir, auch wenn's ein Spot ist, der traurig wirkt, sagen wir mal so, oder sehr langsam wirkt, versuch ich draus eine schnelle Kombo zu machen, ich

muss nicht unbedingt von A nach B laufen. Da hab ich einen Spot und ich steh hier und za, za, za, za, ba ba ba ba, pa pa pa.

T: Kann man auch sagen: Schlangenlinien, Zick zack?

L: ja, Schlangenlinien, aber ich such mir halt meine Wege aus, ich lauf jedes mal anders, also ich mach nie das Gleiche, auch wenn ich den gleichen Sprung mache, einen ähnlich Sprung, ist er immer anders, weil mein Körper, mein Flow-Gefühl, das kennst du eh, wenn du im Rhythmus bist im Leben, passt sich total der Musik an und ich pass mich dann direkt auch der Umgebung an. Das heißt, es kommt immer darauf an, was ich höre, wie ich's höre. Auch sehr cool ist, wenn ich ohne Musik trainiere, höre ich auch meine Schritte, höre ich auf die stapf, stapf, rch, rch, rch, weißt eh das Runterrutschen auf der Mauer, dann bam bam bam...

T: Also auf den Rhythmus deiner Schritte...

L: Ja, es muss schon einen gewissen Flow haben, das ist schon wichtig. Also die Dramaturgie mach ich mir selber aus – je nachdem wie ich mich fühle, ob ich gut drauf bin, schlecht drauf bin, auch wenn ich schlecht drauf bin, weil, keine Ahnung, jetzt nur ein Beispiel: Familienmitglied stirbt weg ok und ich bin wirklich schlecht drauf. Ich weine und was auch immer, man weiß ja nie was passiert und dann geh ich trainieren, angenommen, und ich trainier halt auf eine traurige Art und Weise, aber ich kann auch so trainieren, dass ich einfach glücklich bin, dass ich auf der Welt bin, dass ich noch leben kann, darf und hin und her. Ich nutze das für mich einfach irgendwie, dass es für mich passt. Ohne den Leuten nachzutruern oder meinen Problemen nachzutruern, Scheiße, jetzt passt irgendwas nicht oder oida, ich hab einen Fetzen in der Schule, das ist kein Problem zum Beispiel. Wenn du nur Fünfer in der Schule schreibst oder wenn du in der Schule sitzen bleibst oder wenn du gefeuert wirst, das ist auch kein Problem. Probleme sind für mich so diese zwischenmenschlichen Dinge, die Beziehungs-Dinge, z.B. also zu deiner Familie, zu deinen Freunden, Freundin, Freund, was auch immer, also wirklich menschliche Dinge. Und alles materialistische, alles, was wir uns aufgebaut haben, das ist alles nur gesellschaftlich bedingt. Ich seh das nicht als Problem an. Weil, ja, uh, schrecklich, meine Hose ist nass. Und die meisten Mädls fangen dann an zu weinen oder die Jungs: „Oida scheiße, meine neuen Schuhe, ur dreckig oida, pock i ned, oida,“ Weißt du, sowas das ist kein Problem, das ist etwas, das passiert und du gehst halt nach Hause und wäscht es und die Leute machen sich absichtlich Probleme, weil sie genau wissen, dass sie keine Probleme haben, weil sie wahrscheinlich zu viel Geld haben oder was auch immer und das ist halt das Problem. Ich hoffe, du kannst das auch verwenden, weil solche Sachen sind auch sehr vorteilhaft.

T: Bestimmt, bestimmt. Ich werde das auf jeden Fall irgendwie einbauen. Ja, gibt's bestimmte Orte, zu denen du immer wieder zurückkommst? Da hast du schon ein paar gesagt...

L: Ja, Museumsquartier auf jeden Fall sehr oft. Weil es sehr zentral ist und die Leute nicht so anstrengend,

wenn sie dich sehen.

T: Und die nächste Frage: gibt's einen besonderen Kick, wenn man Gebiet überquert, das man eigentlich nicht betreten darf? Oder lasst ihr das eher aus. Außer ihr müsst wirklich drüber oder du musst wirklich drüber.

L: Nein. Wir lassen es aus. Dieses Gefühl von „Kick“ macht ja aus, dass es extrem ist, was Parkour aber nicht ist, Parkour ist viel Ruhe, in sich hineinkehren und viel nachdenken und viel Entscheidung treffen, die halt für dich wichtig ist. Und für mich ist es z.B. nicht wichtig in einem Adrenalinrausch vor der Polizei davonzulaufen und das über Privatgrund, das interessiert mich nicht. Wenn ich gerade am Parkour trainieren bin und ich schlecht drauf bin, dann kommt die Polizei und schnauzt mich an, auf eine Art, die mir überhaupt nicht passt, dann werde ich trotzdem sagen: ok, alles ist cool, ich geh weiter. Aber Kick niemals, ich versuch das immer zu vermeiden. Weil, wenn du einen Kick hast, Adrenalinrausch heißt das soviel wie, dein Körper und dein Geist ist es nicht gewohnt, dass dein Puls auf „450“ pro Sekunde steigt, weißt, was ich mein? Und du total verrückt wirst, weil dein Blut einfach verrückt spielt und dein Körper nicht damit zurecht kommt, weil du nicht mit so einem Puls auf die Welt gekommen bist oder mit so einem Adrenalinrausch. Du bist auf jeden Fall kein Eichhörnchen oder so, du bist nicht wie Obelix in eine Kaffee...Tasse reingefallen. Also, du bist es nicht gewohnt und deswegen kannst du deinen Körper niemals unter Kontrolle haben, wenn du einen Kick hast, Adrenalinrausch. Ich war zweimal Bungee-Springen, also richtig Bungee-Springen in Deutschland, also schrecklich, oag. Das erste mal hab ich mich wirklich angeschissen, ich habs gemacht aber es war wirklich cool, ok, das Gefühl war super. Beim zweiten Mal hab ich wirklich so ein [beat-boxed Herzklopfen] aus dem Grund, weil ich meinen Körper an irgendwelche Seile hab anbinden müssen, was eh klar ist beim Bungee-Jumpen geht's ja nicht anders. Ich kann nicht ohne Seil runterspringen

T: Und du musst dich drauf verlassen, dass das Seil nicht reißt.

Richtig, ganz genau. Und mein Körper hat aber keine Kontrolle mehr, weil ich abhängig bin von anderen Dingen und deswegen versuche ich Parkour so zu machen, dass ich so unabhängig wie möglich durch die Welt komme. Also auch im normalen Leben, das ist ja ganz wichtig, deswegen ja, du verstehst das eh.

T: Gut, wenn du läufst wie nimmst du dann eigentlich die Stadt wahr, die Straße, durch die du gerade läufst, die Gebäude, die Menschen an denen du vorbeikommst...

L: Ich stell mir immer vor, es gibt keine Häuser, also wenn ich laufe, gibt es keine Häuser, es ist alles nur Wiese und Landschaft oder was auch immer, oder Steine, Geröll, whatever. Und das einzige, also ich weiß auf jeden Fall immer, sagen wir ich stehe am Rand der Mariahilferstr. und ich kann direkt auf den Ring schauen, wo das Museumsquartier auch auf meiner linken Seite ist und da seh ich ganz genau die Erde, wie sie, da am Horizont, ja, untergeht. Weisst eh, Erde rund und so hin und her, und ich seh dann nur die Hindernisse, die für mich relevant sind und für mich realistisch und wenn ich jetzt z.B. irgendwo in der

Stadt steh, seh ich einen Sprung und wenn ich diesen Sprung wahrgenommen habe, ja, wenn ich diesen Sprung in diesem Teil von der Stadt wahrgenommen habe, dann weiß ich ganz genau, dass ich diesen Sprung auch schaffen kann. Weil ich schau mir nicht irgendwelche Sprünge an, die 50m weit sind, die wirklich mir Angst bereiten. Die mach ich auch nicht, ist eh klar. Die schau ich mir gar nicht an, weil ich ganz genau weiß, das ist unrealistisch für mich auch für meinen Geist. Und deswegen versuch ich die Stadt immer so wahrzunehmen, dass es einfach realistisch und total optimistisch angegangen ist. Das heißt, wenn ich jetzt einen Sprung seh, der wirklich gefährlich ist, dann habe ich ihn gesehn, weil ich weiß: es geht. Dann hab ich das Gefühl: es geht, ich weiß, dass es geht. Ich stell mich hin, ich hab aber total Angst, dass irgendwas passiert, dass mein Körper nicht will und das ist das Problem, das ist dann diese Prozedur von Überwinden und diese Angst los werden.

T: Das heißt, du blendest eigentlich die Dinge aus...

L: Richtig, ich blende aus.

T: ...die zu easy sind und die, die zu schwer sind.

L: Nein, nein, zu easy ist immer dabei. Das ist das Allerwichtigste. Zu einfach ist das Allerwichtigste. Aber die Dinge, die wirklich lebensgefährlich sind, die schwer sind oder wo das Gesetz dagegen spricht. Du musst dich halt auch ein bisserl an die Gesetze anpassen an die Gesellschaft, weil es funktioniert nicht anders, weil du auch ein Konsument bist. Ja und das blend ich alles aus und versuch einfach nur das zu sehen, was für mich wirklich realistisch ist auch wenn's gefährlich ist und ich weiß, ich hab Angst davor. Auch wenn ich's erst in Jahren mach, ich schau ihn mir dann jeden Tag an und ich weiß, dass ich ihn kann und mach ihn dann halt fünf Jahre später aber ich hab ihn gemacht. Und ich ignoriere halt die Leute meistens, ich ignorier, wie gesagt die Stadt und schau mir nur die Dinge an.

T: Ich wollte eben gerade darauf zurück kommen, wie du die Menschen wahrnimmst.

L: Gar nicht. Wenn es Leute gibt, die versuchen, mir klar zu machen, dass ich das nicht darf, dann weise ich sie so zurecht, dass ich sage: „man darf das machen, wenn sie nicht damit zurechtkommen, dann rufen sie bitte die Polizei“ und dann lassen sie es sowieso und gehen einfach weiter. Da war einmal so eine alte Frau, mit dem Matthias und mir. Wir haben trainiert, genau hier bei den Blumenbeeten, den Blumenkastln haben wir trainiert und da kommt eine alte Frau und sagt: „Geht's da runter, ihr haut's den ganzen Boden weg, ihr machts alles kaputt. Ihr machts die Bäume kaputt, ihr haut alles weg, was ist des, ihr Graffiti-Wichser.“ Graffiti-Wichser hat sie gesagt. Und ich habe mir gedacht [Pause] da ist nichts, weißt du. Ja und dann haben wir sie halt verorscht ein bissl: „Haben Sie eine Ahnung von Physik?“ „Na sicher weiß ich was ihr machts: Ihr seid's Randalen, ihr seid's Vandalen, kleine Orschlöcher, die kein Leben haben...

T: Wahnsinn.

L: Es gibt halt solche Leute. Die versuchen immer, wie heißt das, Helden zu spielen und im Grunde, wenn du dann blutig daneben liegst ignorieren sie dich und gehen weiter. Aber bei solchen Dingen kommen sie wieder rauf. Ja, wir ignorieren das einfach. Wenn jemand etwas darüber wissen will, dann sagen wir natürlich, was wir machen. Wir sind ja keine unfreundlichen Ignoranten.

T: Ja. Jetzt ist eh auch schon die Frage beantwortet, wie reagieren die Menschen auf dich, wenn du trainierst, wenn du durch die Stadt läufst.

L: Ja, einige finden's lustig, einige finden's bescheuert weil sie sich denken: „Kann der net die Treppen nehmen?“ Oida weißt eh. Es fallen schon immer lustige Kommentare, wo wir uns wirklich abpecken müssen. Oder Mädls oder irgendwelche jugendliche Jungs zu uns kommen von wegen, ja: „Ist euch langweilig, ist euch fad, könnt ihr nicht wie normale Menschen über die Straße gehen und dann stehst du dort und kletterst halt ganz schnell hoch, zackzackzackzack zu verschwinden und da ist halt eine irrsinnig hohe Mauer und die sehen das auch, die schauen dir natürlich nach, weil sie total begeistert sind, obwohl sie es nicht zugeben wollen. Und du kletterst halt hoch taktak wha phpff und da ist aber die Mauer, die doppelt und dreimal so hoch ist wie wir und die dann so [staunend aufgerissene Augen und Mund] packen ihr Leben nicht und dann, weißt eh. Einmal ist es passiert, da bin ich wirklich ausgerastet. Es hat mir dann auch ur leid getan für den Jungen. Wir waren beim Haus des Meeres trainieren und es war schon ziemlich spät und der Matthias und ich, der Matthias ist der große Lange und Breite, der auch im Dschungel war, mit dem trainiere ich viel. Und wir waren beim Haus des Meeres, direkt vorm Apollo Kino und da war halt so eine irrsinnig hohe Mauer, weißt eh, bei diesem Weg hinauf zum Haus des Meeres, zum Flakturm. Und wir sind da immer zackzackzack raufgelaufen und haben versucht das mit Krafttraining zu verbinden. Wir wollten dort niemanden beeindrucken, das hat uns nicht interessiert. Und zum Anlauf hab ich immer eine Straßenlänge genommen, also eine Hälfte von einer Straßenlänge. Die Autos fahren ja hin und her, zackzackzackzack und ich halt die Hälfte genommen, noch dazu. Da war ein Gehsteig, da war die Mauer, Gehsteig, Straße. Da bin ich halt zack, gelaufen. Und ich steh dort, und ich hab im einen Ohr MP3 Player, das andere Ohr ist frei, damit ich was hören kann von der Straße und was sehen kann, weil wir sehr vorsichtig sind und ich möcht Anlauf nehmen und der Typ schreit so: „Achtung da kommt was!“ und ich hab mich umgedreht und ich war ur geschockt, ich hab mir gedacht, der Typ meint das ernst, dann schau ich hin und da kommt nichts, es ist rot. Ich dreh mich um und die Mädls fangen an zu lachen und der Typ: „Ha, ha“ und geht dann rein ins Apollo Kino. Und der Matthias war auch total sauer und wir sind beide gemeinsam total sauer und ich war oben ohne und weisst eh „arghhhh“ und er ist auch das ur Viech, er ist noch breiter als ich und wir sind zu dem Typen hingegangen und die Mädls sind alle auf die Seite und die Jungs haben ihn alle alleine gelassen, sind alle rein gegangen, total peinlich...

T: Gemein.

L: Und ich war dann drin im Apollo Kino, total verschwitzt und alles angespannt, die haben alle ur geschaut,

und ich habe ihn so angeschaut: „Findest du das lustig? Findest du das in Ordnung, dass man so was macht? und er so: „Was willst du?“, so als wär nix. Und dann haben wir ihn halt ein bissl angeschnauzt. Und dann, ja, also wir haben es richtig gemacht, wir haben ihn nicht beleidigt und wir haben ihm nicht gesagt er ist ein schlechter Mensch oder so aber wir haben zu ihm gesagt, er soll darüber nachdenken was er gemacht hat und gesagt hat aber natürlich ist dieser Typ so cool vor seinen Freunden, dass er es nicht zugibt. Aber ich war mir nicht zu cool oder zu schade zu sagen: „Du, das war nicht leiwand von dir, es hätte auch etwas passieren können und dann wärst du unter Anführungszeichen „der Schuldige“ gewesen. Und es war halt ein super Gefühl auch für mich weil ich genau gewusst habe [klatscht], der Typ wird sein, wird diesen Moment nicht packen können, weil so etwas passiert nicht oft.

T: Und er wird es sicher nicht mehr vergessen und ganz sicher nicht mehr machen.

L: Ganz sicher nicht. Und nie wieder zum Apollo Kino gehen oder je wieder ein Wort mit mir wechseln, wenn wir dort trainieren. Niemals. Und das ist eben für mich wichtig, den Leuten klar zu machen, dass das nicht leiwand ist. Aber jetzt in letzter Zeit, wenn, es ist so peinlich, wenn jugendliche Gruppen versuchen uns zu verarschen und selber, weißt eh, meistens so dicke Leute, die uns verarschen, und das ist das, was ich nicht versteh, die können keinen Schritt machen und wenn sie am Rücken liegen, dann [strampelt mit Armen und Beinen] wie so eine Krabbe, wäheeh, wie so ein Käfer, keinen Plan, wie sie rauf kommen. Und das ist so traurig für mich zu sehen, dass die Leute so Scheiße sind im Kopf, dass sie nur Scheiße im Hirn haben, so close-minded und einfach nur Angst haben vor neuen Dingen, es ist so bescheuert, es ist so lächerlich und das ist echt das, was mich echt traurig macht, dass die Leute so ignorant sind. Wir wollen niemandem weh tun, ganz im Gegenteil, wir sind halt leiwand, machen Sport und haben Spaß und nutzen die Umgebung. Die Leute bauen da unnötige Mauern und was auch immer hin, ja, und dann wird sich aufgeregt, warum wir das Ganze verwenden. Na t'schuldige, dann baut es nicht hin! Dann sagen sie: „Ja, das ist Kunst.“ Dann sag ich: Ja, was mach ich hier? „Du hupfst nur rum, oida.“ Sowas, so etwas kommt die ganze Zeit. Aber Scheiß drauf.

T: Spannende Sache. Ja, wie nimmst du deinen Körper wahr? Das ist auch schon beantwortet, fast...

L: Ja, ich spüre auf jeden Fall jeden Muskel und ich weiß ganz genau welchen Muskel ich wie und wann und wo anspannen sollte, damit ich mir nicht weh tu. Wenn ich z. B. kopfüber oder irgendwie mit dem Rücken nach hinten falle, dann trainiere ich auch einige Akrobatik-Sachen in der Halle, damit ich weiß, wie ich mich drehen kann, damit ich nicht auf den Kopf fliege. Also ich trainiere auch, nicht nur den Parkour sondern auch Technik bezüglich Akrobatik. Aber du weißt, dass Parkour mit Akrobatik nichts zu tun hat. Parkour ist von A nach B laufen ohne akrobatische Elemente und dieses Akrobatik Element nebenbei, das ich trainiere, ist damit ich Drehungen, Saltos usw. auch ins Gefühl bekomme, damit, wenn ich runterfalle, irgendwo abstürze, dass ich weiss, wie könnte ich es machen, wie kann ich mich eindrehen. Aber sie haben nichts zusammen am Hut, also Parkour A nach B, Effizienz und weisst eh.

T: Kein Showing, wie in der Akrobatik.

L: Gar nichts. Es geht nur um dich.

T: Und wie nimmst du den Raum wahr? Also, wenn du z.B. jetzt an einer Mauer hängst, nimmst du dann die Tiefe wahr?

L: Ja, alles. Aber es passiert automatisch, wie gesagt, ich nehm's nicht wahr, wenn ich etwas seh, dann kann ich wegschauen und ich könnte blind hingehen und rumgreifen, weißt du, aber ich kann auch mit, wenn ich jetzt hier steh und da ist eine Stange, dann nehme ich sie nicht als Stange in der Stadt wahr sondern als Stange, die da einfach steht. Einfach in der freien Wildnis, sag ich immer dazu. Dann kletter ich drauf und stell mir meistens auch immer vor, dass unter der Stange, wo ich gerade steh, auch wenn sie auf ein Meter Höhe ist, dass es da zwanzig Meter runtergeht. Und ich krieg wirklich Angst, obwohl's da nicht runtergeht und dann versuch ich drauf zu balancieren und dann dreh ich mich mal und ja. Also ich versuch immer die leichten Dinge mir schwerer vorzustellen und umgekehrt, die schweren Dinge leicht zu machen. Weil ich ganz genau weiß, wenn ich auf einem Dach stehe, nur als Beispiel, ich mach sowas nicht, weil das ist zu verrückt. Wenn ich auf einem Dach stehe und ich möchte auf ein anderes Dach springen, dann stell ich mir so vor, die Entfernung ist genauso wie ein Spot, an den ich mich erinnern kann, in München, der ist am Boden. Ich schaffe es aus dem Stand und dann mach ich ihn auch, wenn ich genau weiß, es geht sich aus von der Reichweite. Wieso sollte ich da Angst haben? Na vielleicht mach ich ihn am Anfang mit zwei drei Schritten Anlauf und spring ihn, weil ich dann ein bissl weiter komm und danach mach ich ihn aus dem Stand. Und wenn ich wirklich verrückt bin, es gab schon einige Momente, wo das passiert ist, wo die Leute sich gedacht haben, wenn ich da wirklich ausgerutscht wäre, dann wär's vorbei mit meinem Leben. In London, wirklich hoch, 15m, 16m, Entfernung ca. von hier [Raumkante] bis zur Tür [ca. 2,5m]. Also das war eine Schlucht und ich bin von da da rüber gesprungen, auch auf gleiche Höhe natürlich, aber mit einer 360° Drehung, also mit so einem Flip. Du stehst hier drauf und du drehst dich phhhhhhhhh und du landest dann halt auf der anderen Seite und das ist total gefährlich. Solche Sachen machen wir einfach um zu trainieren, auf Höhe aber für die mentale Seite, nicht damit wir Leute beeindrucken. Obwohl Kameraleute dabei waren. Wir haben das aber gemacht für Freunde, für eine DVD und.. Ja, sehr gefährlich aber das Training auf jeden Fall wert, weil du lernst dazu und du weißt genau...

T: Und es ist eine Bewegung, die du dann einfach drauf hast.

L: Ja, richtig. Die ich immer machen kann.

T: Du hast den Körper total unter Kontrolle und auch...

L: Richtig. Kein Alkohol, nichts, was dich beeinflussen könnte. Gesund ernähren, Kalorien sind wichtig, Fett ist wichtig, für den Muskelaufbau Eiweiß. Es ist wurscht eigentlich, was du isst, du musst halt vorsichtig sein, es muss für dich passen. Ich kann dir nicht sagen: Iss das und das und das, dann geht's dir gut. Jeder

Mensch ist anders und deswegen gibt's da keine Vorschriften.

Aber ja, wenn ich in der Luft mich dreh, dann versuch ich das so zu machen, dass es so sicher wie möglich ist. Dass ich mich nicht deppert spiel, wie am Boden auch, sondern, dass ich mich wirklich konzentrier, wenn ich von da da rüber spring. Und das ist das coole eben. Wenn ich auf einer Höhe bin von unendlich vielen Metern, dann weißt du ganz genau es geht unter dir ur arg runter, du drehst dich aber um 360° und du fliegst mit dem Rücken zum Hindernis, das ist noch, noch schwieriger, eigentlich. Aber es gibt dir das Gefühl und du machst die Erfahrung, wie es ist, sich in der Luft zu drehen, vor allem auf so einer Höhe auf eine Gerade zu springen, irgendwie zu springen und das ist das Training, was wir auch oft machen. Das ist der mentale Teil.

T: Sollen wir kurz Pause machen?

L: Nein, ist eh leiwand.

T: Ja, ich hab da noch die Frage dabei: Fühlst du dich als Teil der Stadt und des Raums, den du durchläufst?

L: Nein.

T: Oder fühlst du dich als Fremdkörper?

L: Nein, nein. Ich bin Leech, der halt in Wien läuft. Ganz einfach. Also ich betrachte das nicht allzu phantasievoll. Oder übertrieben. Aber wenn ich in der Stadt laufe oder im Wald oder wo auch immer, dann passe ich mich an. Ich passe mich so an, dass es für die Umgebung passt, also, für die Hindernisse, dass ich nichts beschädige, nichts dreckig mache und an die Leute, die um mich herum sind, damit ich die nicht belästige oder störe, herumschubse oder was auch immer. Man kann sagen ich werde ein Teil der Stadt aber das hört sich jetzt total bescheuert an für mich.

T: Für mich jetzt nicht.

L: Ja, aber, wenn du läufst, dann geht's nur um dich. Mich interessiert die Stadt eh nicht. Ich respektiere das alles. Ich bin auch froh, dass wir bestimmte Hindernisse haben, Wege. Ich weiß nicht, wie es wäre, wenn wir keine Stadt hätten, wie wir dann trainiert hätten, also wirklich gar keine Mauern, nichts Betonlastiges. Dann wäre unser Training ganz anders. Im Wald, oder wo auch immer, oder Holz und dies und das. Oder auf Bergen, keine Ahnung. Weißt eh wie [...?], hat ja auch im Wald trainiert. Deswegen bin ich dankbar und respektiere das auch. Und ich habe einige Architekten kennengelernt, die es wirklich sehr freut, wenn wir sagen, wir trainieren da und dort und die sagen: „He leiwand, cool“, dass das für so etwas gebaut worden ist, auch, so im Hintergedanken. Und die freuen sich dann auch.

T: Ja, das ist schon spannend. Viele Architekten betrachten die Stadt auch als Landschaft und freuen sich



dann immer, ...

L: ...wenn etwas passiert, ja richtig.

T:...wenn sie auch so genutzt wird.

L: Und um die Sauberkeit und um die Gefahr müssen sich doch nur die, die blöden Hausbesorger kümmern, oder die Stadtverwaltung, das interessiert die Architekten nicht.

T: Gut. Dann kommen wir zur Zeit. Ganz eine andere Richtung. Wie ist es, wenn du läufst, achtest du dann auf die Zeit?

L: Überhaupt nicht. Das ist so wurscht. Ich trainiere meistens von 6.00 in der Früh bis, keine Ahnung, am nächsten Tag 6.00 in der Früh und es fällt mir nicht auf. Also es fällt mir auf, es wird entweder kälter, heller, dunkler, aber das ist das einzige. Ich kann nie sagen, wie spät es ist. Jetzt auch nicht. Weil ich keinen Wert auf Zeit lege, weil Zeit auch wieder eine Implementierung und Erfindung ist von Menschen.

T: Aber der Tag strukturiert sich dann anders. Über deine Bewegung, über den Rhythmus oder über...?

L: Nein überhaupt nicht. Wenn's dunkel ist, ist es dunkel, wenn's hell ist, ist es hell, wenn's kalt ist, ist es kalt, wenn's warm ist, ist es warm. Ganz einfach. Ich muss zu jeder Tageszeit, wenn's schneit, wenn's stürmt oder was auch immer, wenn's kalt ist, wenn's zu heiß ist, muss ich immer gleich stark sein, permanent. Muss immer gleich schnell, gleich stark und gleich effizient, gleich akrobatisch auf meine Art und Weise sein.

T: Und wenn du müde wirst?

L: Werde ich nicht. Ich werde nicht müde, beim Training.

T: Also du könntest auch eine Woche lang durchtrainieren?

L: Im Kopf schon, ja. Aber müde heißt für mich, einfach vorsichtig sein. Sprich, wenn du müde wirst, bist du zu schwach. Wenn du nicht 24h auf den Beinen bleiben kannst, bist du zu schwach, wenn du währenddessen Sport machst, also wirklich 24h, dann bist du zu schwach.

T: Aber ist das so die Grenze, diese 24h?

L: Nein überhaupt nicht, das ist nur ein Beispiel.

T: Aber irgendwann muss man auch schlafen.

L: Natürlich. Aber 24h ist eine nette Zeitspanne, wo die meisten Leute einfach schon einsacken. Nach 24h, ist eh klar. Bei dir ist es wahrscheinlich nicht anders, weil Student und dies und das und machst viel wahrscheinlich auch nebenbei. Ja, bei vielen Freunden von mir auch, die schlafen dann meistens. Die sind meistens nur 12h wach oder 10h wach. ist eh klar, was willst du denn machen? Du verpennt den halben Tag, das ist schon mal der Anfang...

T: Und wie lange schläfst du? Also so pro Tag in Stunden?

L: Das kommt darauf an. Zwischen zwei und sechs Stunden meistens. Also es gibt Tage, wo ich sechs Stunden schlafe, Tage, wo ich zwei Stunden schlafe und dann aufstehe und mich freue „leiwand, das Wetter passt noch drei Stunden. Ok, lauf ma mal.“ Weisst eh, das Wetter ist noch dunkelgrau drei Stunden, da kann ich noch im Dunkeln trainieren. Aber es ist wurscht. Wie, wo, was, wann, ich acht nicht drauf. Es geht nur um meinen Körper.

T: Na gut, dann kommen wir zur nächsten Frage. Obwohl mich noch interessieren würde: Ich glaube, wenn man älter wird, dann spielt das noch mehr Rolle, mit der Müdigkeit und dem Körper und den Stunden, die man Schlaf braucht.

L: Das musst du dir antrainieren. Ich glaub, du kannst das jetzt nicht auf die österreichischen Opis und Omis dieses Beispiel halt anwenden, diese Aussage, es passt ja nicht dazu, weil die Leute sind soundso total faul und lassen sich vollstopfen vom Staat mit ihrer Pension. Machen nichts. Ist eh klar. Wenn wir da draussen trainieren, dann kommen sie meistens her zu uns und sagen: „Wie ich noch jung war, da hab ich auch noch... da bin ich auch noch gesprungen, gö, ja, ja. Ja, wir sind auch von Dach zu Dach und Bäume geklettert.“ Ja, du Trottel, das glaub ich dir nicht. Das ist meistens nie so, wie sie es sagen. Never. Jemand der so etwas sagt, der hat so etwas nicht gemacht, weil sonst würde er noch immer weitertrainieren.

T: Ja, aber das kann dann auch körperlich nicht mehr funktionieren, weil ...

L: Ja, weil er wahrscheinlich früher nichts gemacht hat, weil Sport ist sehr heilend.

T: Ja, bis zu einem gewissen Grad. Ich glaube, bei Leistungssport, der deinen Körper teilweise auch so sehr fordert, dass er in fast kaputt macht, muss man da ein bisserl aufpassen.

L: Ja, man muss halt immer Pause machen, du darfst es nicht falsch machen. Wir versuchen's halt richtig zu machen. Weil ich fühle mich ziemlich gut. Ich fühle mich wie zwölf, grad wie elf, zwölf. Na ich werd, wenn ich achtzig bin, dann werde ich wahrscheinlich dreißig sein, oder zwanzig. (Ich bin jetzt bloß wie zwanzig.?)

T: Dann reden wir nochmal!

L: Ja sicher.

T: Gut, super. Ja, du hast schon in vielen Städten trainiert. Das hast du auch schon gesagt. Welche sind das genau?

L: Puh. Wien, Linz, Salzburg, Graz...

T: Ganz Österreich, alle Hauptstädte?

L: Ganz Österreich, wirklich alle Hauptstädte auf jeden Fall. Köln, Berlin, Hamburg, Leipzig, München, Frankfurt.

T: Also die meisten großen Städte in Deutschland.

L: Basel, Zürich. Ich war überall. Ich war in jeder Hauptstadt auf jeden Fall in ganz Europa. Ankara, Istanbul, also in einigen Städten in der Türkei. Tokio. Ich war in Korea in der Hauptstadt, ich weiß nicht, wie man's ausspricht, das musst du nachschauen – <Seoul> oder <Souel>...

T: Amerika, warst du schon?

L: New York und Toronto war ich. In Brasil in der Hauptstadt.

T: Mhm, in Brasilia.

L: Aber wegen Capoeira. Aber ich war halt dort, ich hab halt viel gesehen und ich kann mich noch erinnern. Ich würd halt gern wieder hin. Ja überall. Moskau, supergeil.

T: Und Asien noch?

L: Ja, doch. Indien würd ich gern.

T: Ja, das ist lässig. Ich war schon oft in Indien. Ja, aber ich denke mir gerade: In Mumbai laufen, da hast du schon mal Probleme mit der Luft. Die ist so verseucht...

L: Wurscht, dann nehm ich ein Maske.

T: ... dass du nach einer halben Stunde denkst, du kriegst keine Luft mehr.

L: Aber mein Lieblingsplatz ist auf jeden Fall München. München und Wien: das sind die besten Plätze für mich. Ja, London war auch super.

T: Und Paris, die Stadt, wo es eigentlich herkommt?

L: Naja. Paris ist auch schön. Aber nichts besonderes, für mich halt. Schon cool, Paris ist super für Parkour, aber wirklich, auch viele, viele Franzosen haben gesagt: München, Leute das ist ...wow!

T: Und was ist da so speziell an München?

L: Ich schick dir ein paar Fotos, damit du dir wirklich ein Bild machen kannst, es ist unfassbar, unfassbar, wir wollten dort nicht mehr weg. Wir haben mit Playstation, mit Franzosen und Engländern in München einen Workshop gehabt, wow. Ich hab's das erste Mal damals gesehen und die Franzosen, die haben es nicht gepackt. Die haben gesagt, es ist viel geiler als Lisses, und Lisses ist eben dieser Vorort von Paris, wo es entstanden ist, wo David Belle und so, ja. Die haben gesagt viel besser als Lisses, sie haben so etwas vorher noch nie gesehen und Lisses ist quasi so ein Mekka für Traceure.

T: Wo habt ihr da trainiert, in München?

L: Ja, beim Olympiadorf.

T: Olympiadorf, ja.

L: Ich schick dir Fotos, es wird dir sehr gefallen. Da kannst du es dir anschauen.

T: Waren das die Elemente, die es dort gibt?

L: Ja, es war ein großer Park, wo es ein Kunstobjekt gab, das halt, weißt eh, ... wirklich wie ein Parkour-Park also 1:1. Leider Gottes haben die schon einen Parkour-Park gebaut, ich glaube in Schweden oder so, ich bin mir nicht sicher, vielleicht doch was Finnisches.

T: Und warst du schon dort?

L: Nein, aber bald. Dieses Jahr im August bin ich dort. Bei einem Trace Gathering, einem Traceur Treffen. Na und Wahnsinn ein richtiges Parkour Paradies, oder München, das ist das Paradies, supergeil.

T: Bleiben wir gleich beim Trainings Park, das ist super, dass das schon angesprochen worden ist. Du hast gesagt, du möchtest auch gerne einen Trainingspark bauen lassen in Wien. Wo könntest du dir das

vorstellen?

L: Wo Platz ist.

T: Wo Platz ist. Wie groß muss das sein?

L: Nicht unbedingt groß, es muss auch nicht hoch sein. Es muss auch nicht wirklich ein großer Park sein. Du kennst doch diese Skate-Parks, diese 0815 Skate-Parks wo du ein, zwei Rampen hast und dann eine Rail und das war's. Das würde mir auch reichen, dass ich ein, zwei Mauern habe und dass es dann so gemacht wird, wie ich es mir vorstelle. Und dass es dann auch für den Architekten, der eine Ahnung hat von Raum und Gestaltung usw., dass es dann für den auch faszinierend ist. Weil ich denke, dass ein Traceur in Kombination mit einem Architekten, die können sicher etwas ur-cooles zusammen bauen, weil mein Kopf und meine Augen sind total anders als die von einem Architekten.

T: Du hast die Parkour Augen.

L: Richtig und deswegen, wenn ich mit meinem Parkour Auge sehe: Bah das und das, wow und hier und dort, dann wird sich der Architekt denken: „I was net so recht, zeig einmal her!“ Dann würde ich das erklären und die würden sich ur freuen. Da bin ich mir sicher, auf jeden Fall. Das kannst du weiterleiten, dass ich für sowas auf jeden Fall offen bin für Parks usw. und generell für Dinge, so eine Art Park der Bewegung für Erwachsene oder so. Gibt's ja vor dem AKH, der heißt Park der Bewegung.

T: Wo ist denn der, den kenne ich gar nicht? Auf welcher Seite?

L: Direkt vor dem AKH, direkt davor, weißt eh, U-Bahn Station, AKH, da ist dann dieser Eingang, dieser Haupteingang und da ist dieser Park der Bewegung, also unter der U-Bahn.

T: Und das ist schon ein Park für Erwachsene wo es unterschiedliche...

L: Für alte Leute, zum Strampeln und so. Aber ich würde wirklich gerne in Wien irgendetwas machen und das kann ich aber nur mit einem offiziellen, staatlich diplomierten usw.

T: Ja, du brauchst auch einen Sponsor für die ganzen Aufbauten

L: Ja, das [..?], das ist ja alles cool, das passt schon.

T: Jemanden, der den Baugrund zur Verfügung stellt, aber wie groß müsste, ja, Skatelab, ungefähr die Größe?

L: Wurscht. Kleiner. Ja, es kann auch nur eine Mauer sein, das reicht mir.

T: Ja das kommt darauf an. Ist es dann nur für dich oder würdest du es auch anderen zur Verfügung stellen? Dann braucht man wieder mehr Raum.

L: Natürlich, ich würd's anderen auch zur Verfügung stellen. Aber ich würd's nicht als Park abstempeln sondern eher als Kunstobjekt, wo man draufkann.

T: Also, wo einen einfach niemand belästigt, wenn man dort herum... springt.

L: Ja aber ich würd's eh nicht in Wien machen, sondern ein bisserl außerhalb von Wien. Weil das Problem ist dann, es wird dann wirklich beschmutzt, Graffiti und dies und das und dann die Leute so pseudocool und so leiwand und es wird dann dreckig und die Mauern werden kaputt oder die Stangen brechen...

T: Also meinst du, man müsste es dann eigentlich...

L: ...absperren.

T: Absperren. Genau. Also nur für Parkour, für Traceure zugänglich machen.

L: Ja, dass wir einen Käfig haben, wo nur ich den Schlüssel dazu habe. Wo nur ich den Schlüssel habe, stell dir vor. Das ist mein Park. Leech Park. Der Leech Park. Wer darf da rein? Nur die Freunde vom Leech. Stell dir vor: Tür aufsperrern, zusperren, das war's. Das wär ein Traum. Aber es ist unmöglich so etwas zu machen. Da müsste ich dafür blechen.

T: Ja, oder jemanden finden, der es für dich tut.

L: Ich kann ja mal fragen...

T: Ja, ja. Also es ist nicht dieses... Na ich denke mir nur gerade, macht die Stadtatmosphäre nicht auch etwas aus, in diesem Parkour-Gefühl, nämlich, dass man an Leuten vorbeiläuft, die da sind, weil sie gerade zufällig vor dir stehen...?

L: Aber mir kommt es so vor als wäre ich in der Matrix. Du hast die Matrix gesehen? Eh alle drei Teile?

T: Ich hab nur zwei... [mittlerweile alle drei.]

L: Wurscht, auf jeden Fall, du weißt, worum's geht. Matrix und du bist halt drin in diesem Computerding. Die Leute machen halt nur das, was sie machen müssen. Die gehen von A nach B und das ohne sich von anderen belästigen zu lassen, halt ein bissl paranoid, gehen ihren Weg und sie ignorieren alles, [...?]

T: Da gibt's jetzt so eine Werbung, wo alle so auf Schienen fahren und einer geht dann durch.

L: Ja, echt? Das ist ein Wahnsinn. Gibt's das auf Youtube? Wahrscheinlich schon.

T: Kann schon sein. Ich hab's gestern im Fernsehen gesehen.

L: Ja wenn du's findest für mich, das wär super, so etwas ist cool.

T: Mhm.

L: Und ich komme mir dann vor, als wäre ich wirklich jemand, der außerhalb von der Matrix ist. Weil du gehst auf der Straße, du siehst die Leute, die... das Schema ist immer gleich: da ist die eine Businessfrau, der Businessmann, da ist der eine Typ mit viel Geld, mit wenig Geld, die Kids, die Emo Kids, dann hast du die Punk Kids, die normalen Punks, die auf der Straße sitzen und meinen sie scheißen auf Geld und Materialismus und dann verlangen sie von dir zwei Euro oder eine Zigarette, wo ich mir jedes Mal an den Kopf greife. Na wurscht. Du siehst immer ein bestimmtes System und dieses System ist zum kotzen, weil alle Leute versuchen sich irgendwie in eine Schublade reinzustecken. Ich mache das nicht, die machen das schon selber, für sich selbst. Und so kommt es auch rüber, weil unsere Gesellschaft das halt so prägt.

T: Und du siehst dich nicht als Teil dieses Systems.

L: Ich bin ein Teil des Systems, natürlich. Ich bin ein stinknormaler Junge. Nur weil ich jetzt eine rebellische Kunst ausübe, heißt das nicht, das ich etwas besonderes bin oder etwas ganz was tolles, weißt du. Darum geht's ja nicht. Aber ich versuche, so wenig wie möglich mit solchen Leuten zu tun zu haben. Das geht auch nicht, weil letztendlich teilen wir uns alle eine Welt, eine Stadt, die Steuern werden für die gleichen Zwecke verwendet, egal ob ich jetzt meine Steuern zahle oder ob der Typ seine Steuern zahlt, es kommt der gleiche Mist heraus. Ja weißt eh, es ist so schwer für mich, ich kann nicht entkommen, ich kann niemals Selbstversorger werden, das ist heutzutage unmöglich, da müsstest du wirklich stark sein und viel Ahnung haben, das habe ich nicht. Das haben die wenigsten Leute auf der Welt, auch die Selbstversorger selber...

T:...sind irgendwie im System drin.

L: Ja, eben das ist das Problem. Aber Rebellen sind wir trotzdem, weil wir versuchen's zumindest, weißt du. Wir versuchen's zumindest und die anderen Leute scheißen einfach drauf und denken sich, passt, dann zahle ich halt meine Steuern, geh ich halt wieder in die Schule, geh ich halt wieder in die Arbeit, hab ich halt Spaß bei meiner Frau daheim, ok, bin ich halt ur angefressen wenn ich daheim bin, möchte ich irgendetwas zu essen haben, möchte ich meine Füße ausstrecken, ein Bier haben, Fußball schauen und

schlafen gehen und am nächsten Tag immer das gleiche. Bei mir ist jeder Tag ganz anders und das ist so geil! Und ich mach jedes mal Sport, und Sport ist, glaub ich, das Allerwichtigste.

T: Obwohl du eigentlich auch immer wieder ähnliche Dinge machst...

L: Immer das Gleiche, aber es ist immer etwas anderes, weißt du. Ich stehe einmal um 12 auf, um 13 Uhr, 14, 15, 16, 17, 18 Uhr, 20. Ich geh einmal gar nicht schlafen, drei Tage durchmachen, eine Woche durchmachen, dann, keine Ahnung, treffe mich mit Freunden, ich geh einfach über die Straße, hin und her, hab halt Spaß, weißt eh auf Zebrastreifen, einfach so den ganzen Tag lang habe ich das mal gemacht, weil mir echt langweilig war, bin ich halt immer auf der Straße nur hin und her...

T: Wir sind einmal in einem Einkaufszentrum nur hin und hergerannt, den ganzen Tag, bei einer Choreografie.

L: Voll cool. Ja, ich treffe mich mit Freunden, mit denen ich auch trainiere, weißt eh, Matthias und so weiter und wir stellen Blödsinn an. Wir sind gerade beim Training bapapapapapapa, dann sind wir ur müde und ur zack und wollen kurz Pause machen und etwas trinken und gehen halt über die Straße, über die Ampel und wir gehen halt erst dann rüber, wenn's grün blinkt, kurz vor rot. Und wir gehen dann rüber und machen dann so Freezes und bleiben auf dem Zebrastreifen stehen.

T: Ihr macht's Performance.

L: Na, wir bleiben stehen. Und er bleibt auch so ganz komisch stehen, und ich so. Oder ich binde mir gerade die Schuhe und es ist so lustig wie wirklich total annoying und total penetrant die Leute versuchen über diesen Scheiß-Zebrastreifen zu fahren. Tüt, tüt, tüt hupen, „heast was is des, geht's da weg, oida,“ Tüt, tüt, tüt. Das coolste war, wir haben einfach gewartet bis es wieder grün geworden ist und da hat niemand etwas machen können, weil wenn du einen Passanten überfährst, wurscht ob jetzt grün oder rot ist, der Passant ist immer im Vorteil und das wissen auch die Autofahrer, ist eh klar. Und, wie's dann grün geworden ist, sind wir halt weitergegangen.

T: Und da ist niemand ausgestiegen und hat euch irgendwie...

L: Nein. die sind zu faul dafür. Die haben Angst gehabt, dass, wenn sie aussteigen, wir bei ihnen einsteigen und dann wegfahren. Nein, einfach die Leute ein bisschen veräppeln, auf den Arm nehmen, ihnen zeigen, dass es nicht wichtig ist, im Stress zu sein. Oder, ich mein, einer U-Bahn nachlaufen, wieso soll ich einer U-Bahn nachlaufen, die kommt eh in zwei Minuten wieder. Oder Leute, die sich aufregen, weil sie eine U-Bahn verpasst haben. Dann sollen sie zwei Minuten früher weggehen von daheim. Lauter solche Kleinigkeiten und die Leute packen's nicht. Die sitzen in der U-Bahn und die wollen nicht nebeneinander sitzen, das haben wir eh schon besprochen. So oag. So lustig, so schlecht eigentlich. Total peinlich. So Kleinigkeiten. Ab und zu passiert mir das wahrscheinlich auch, mir fällt's halt nicht auf, aber ich versuche es so gut, so



reguliert wie möglich zu halten. Und es macht ur viel Spaß, wenn du dann weißt, ok, jetzt bist du nicht so wie sie, weil du siehst, jetzt sind sie im System und du schaust dir das System grad an, obwohl du auch im System bist. Aber sobald ich das System seh, bin ich draußen, ein bissl. Weißt du, so mit dem einen Fuß, mit dem anderen Fuß bin ich gefangen, weil noch immer Staatsbürger und hin und her und blabla.

T: Und du kannst ihnen auch ein bisschen vor Augen führen...

L: Ja, und das ist super. Auch wenn sie mich vor Augen führen, ich lerne daraus und es freut mich.

T: Ja, genau, wichtige Frage: hast du schon ganz genaue Vorstellungen von deinem Trainingspark, könntest du eine Skizze machen, wie das ungefähr ausschauen soll?

L: Na, ich pass das einfach der Umgebung an, dort wo ich's machen kann.

T: Und wenn du jetzt eine Fläche oder einen Raum hast, der vollkommen leer ist..

L: Nein, kann ich nicht. Ich muss dort sein. Wirklich. Ich muss da draußen sein. Ich bin auch kein Zeichner, der sagt, ich mache jetzt eine Skizze, ich bin nicht so ein Objekt-Typ.

Ich kann dir gerne eine Comic Figur zeichnen, aber ich kann dir keinen Park zeichnen, weißt was ich mein? Wenn ich mit einem Architekten dort stehe, der dann Zeit hat, vielleicht können wir das ja mal gemeinsam machen...

T: Ja, ich kann auch zeichnen und du sagst, hm, naja, passt nicht...

L: Ja, das können wir mal ausprobieren, wenn ich wirklich wieder Zeit hab. Und ja, wenn ich dort bin, dann kriege ich auch das Gefühl von der Umgebung und dann weiß ich ganz genau, passt das da, wird das mit den anderen Gebäuden zusammenpassen, weil das ist auch wichtig, auch für die anderen Leute. Man muss auch ein bisserl an die anderen Leute denken. Als Architekt musst du dich auch an die Stadt anpassen. Die sagen: Wir hätten's gern soundso, modern und dies und das und die machen das dann eben dementsprechend, aber auf ihre eigene Art und Weise.

T: Ja. Nächste Frage: Parkour ist durch die Medien recht bekannt geworden. Da gibt's diese Filme: 007, Yamakazi, und so weiter und so fort. Werbung, das berühmte Nike-Video mit dem Huhn und so. Madonnas Musikvideos. Und du hast auch Werbe-Auftritte?

L: Ja, ab und zu. Ja.

T: Playstation und...

L: Ja. Es kommt halt immer darauf an, es kommt auf die Jahreszeit an, wenn jetzt Playstation sagt, ich möchte was haben von dir oder von euch, meistens eine Gruppe von diesen internationalen Traceuren, die angerufen werden, ja, ok, habt ihr Zeit, habt ihr Lust, da ist der Vertrag, hin und her, das ist eure Aufgabe, dann machen wir das, wieso nicht. Weil wir einige der wenigen Leute sind, die diesem Stil entsprechen, diesem Parkour-Stil. Weil nicht jeder Stuntman ist gleich Parkour Läufer und umgekehrt. Das heißt, wir müssen auch ein paar Dinge lernen, die sie drauf haben und umgekehrt. Das heißt wir arbeiten auch zusammen mit Stunt Leuten, die auch viel Erfahrung in der Branche haben, also von dieser Filmbranche. Ja. Ich habe nicht direkt offizielle Verträge. Es läuft meistens alles über Email. Mit den wenigsten habe ich richtige Verträge, wo es dann heißt: Ok, du darfst nur unsere Sachen tragen, wurscht bei welchem Medienauftritt, dann sag ich, ja aber ich habe noch mit Playstation zu tun und mit anderen Leuten und da kann ich nicht einfach etwas anderes tragen und dann kann man auf einen grünen Zweig kommen und sagen: Passt! Dann machen wir das halt so.

T: Und wie geht's dir damit, ich meine, mit dieser „einsamer Traceur Philosophie“ und...

L: Ich verkaufe ja nicht den Namen Parkour. Ich sag ja nicht, ich mach jetzt Parkour und ich verkaufe mich selber, weil ich Parkour mache, sondern ich biete ihnen die Fähigkeiten, meine körperlichen Fähigkeiten an, die ich durch Parkour gelernt habe. Das ist das primäre Ziel. Ja und nebenbei ein Taschengeld zu haben ist nicht schlecht. Und du lernst Leute kennen, du machst Erfahrungen, du kommst ein bissl da und dort rum. Ja, ist eh klar, es ist ein bissl mit Prestige verbunden, ein bisschen mit Bekanntheit, mit Ruhm und Reichtum und so einem Scheiß. Aber uns geht's nicht darum, es geht darum Erfahrungen zu sammeln und der eigentliche Grund, das musst du nicht reinschreiben oder so, das sage ich jetzt dir, der eigentliche Grund, weshalb wir solche Sachen machen ist damit wir viel in die Welt kommen, damit wir viele Sachen sehen, wo wir was machen können, und damit wir auch medial, das kannst du jetzt wieder reinschreiben, wir machen die Aufträge, damit wir medial uns auskennen, mit Video, Cutting mit Blue Box arbeiten, was kann man mit Parkour machen, auch so Phantasie Sachen, es kann auch fake sein. Hauptsache es sieht lustig aus, es sieht gut aus, man kann Witze drüber machen. Es muss nicht unbedingt eine statische Kamera sein, die uns durch die Stadt filmt. Wir können auch in einer blauen Box sein und wir springen halt wssshh, hängen uns irgendwo dran wha pha und die schneiden uns irgendwo rein, weiß nicht, in China oder so, obwohl wir gleich um die Ecke sind.

T: Oder in einer Phantasielandschaft.

L: Ja, in einer Phantasielandschaft, aber es schaut wirklich echt aus. Es schaut wirklich 1:1 echt aus. Das haben wir mit dem Andi gemacht, das Video, das kann ich dir einmal zeigen. Da siehst du in der Blue Box „shhhh“ und du siehst dann genau in der anderen Szene, Bild für Bild Blue und das Original dann quasi, also das Nachbearbeitete. Ja und es geht halt prinzipiell um die Erfahrung. Und der Vorteil ist auch wiederum, dass wir durch solche Medienaufträge, die uns indirekt wieder vernetzen, die internationalen Traceure, dass wir uns gegenseitig besser kennenlernen und wissen, wie was läuft. Also ich verbringe

95% der Zeit von Aufträgen mit den anderen Leuten, also mit den Traceuren als mit der Firma oder den Veranstaltung oder mit was auch immer, was gerade ansteht. Natürlich bin ich sehr strikt und sehr streng bei der Arbeit, wenn's darum geht etwas ordentliches auf die Beine zu stellen und hinzukriegen, dann muss ich das machen. Ist eh klar, ich sag, ich stell mich für euch bereit, ich mach das für euch, eh leiwand, passt.

Aber wenn's darum geht, Parkour Workshop, wenn's darum geht, Parkour beibringen, Parkour Podiumsdiskussionen, Parkour FAQ's oder was auch immer, dann, das einzige, was wir dann da verlangen ist, wir nennen es Aufwandsentschädigung, weil wir versuchen nicht durch Parkour Geld zu machen, sondern wir kriegen einfach Geld dafür, dass wir unsere Privatzeit opfern, das was wir wirklich leben, was wir wirklich lieben und was wir wirklich jeden Tag trainieren und machen, dass wir diese Zeit nehmen und das was wir eben machen den anderen Leuten beizubringen und weiterzugeben, weil es sie wirklich interessiert. Die zahlen uns Fahrt und Unterkunft und geben uns halt ein bisserl was an Geld in die Hand und das war's. Weil alle von uns haben einen ganz normalen Job nebenbei und alle von uns haben eine ganz normale Arbeit und so weiter.

T: Also ihr könnt noch nicht von den Auftritten leben?

L: Oja, könnten wir, aber wir nutzen nicht alle Aufträge aus. Bei einigen sagen wir, nein, das machen wir nicht. Es gibt da einige, weißt eh, pscht, es gibt da einige 20.000, 30.000 Euro Aufträge, die wir nicht machen, die komplett dagegen sind. Ich werde mich nicht als Model dresen lassen und dann „whhhhhh“ irgendwelche großen Stunts machen und dafür 20.000 Euro kassieren. Eh leiwand, aber es interessiert mich nicht. Mich interessiert es nicht bei einer Model-Show etwas zu machen. Zum Beispiel das mit der Türkei, das ist ein super Ding. Ich bin in der Türkei, die Leute sprechen nur türkisch, weißt eh, meine Heimat und das allercoolste ist, es ist eine Maturareise, ja, von den Achtklässlern, die gerade die Matura gemacht haben und viele von ihnen wissen, wer ich bin, viele von ihnen wissen, wer Andi ist, die wissen halt, was wir machen, was wir gemacht haben und die meisten halt, die dieses Jahr maturieren, die letztes Jahr maturiert haben, die wissen auch, wer ich privat bin, also, dass ich Beat-Boxer bin. Das ist ein cooles Gefühl. Ich bin dort ganz separat von ihnen und es sind auch einige Freunde von mir dabei und die wissen das halt nicht, dass ich dort bin. Das ist halt dann wieder so eine Überraschung und das freut mich. Aber ich kann denen Parkour zeigen, Parkour, weißt eh, Workshop und das direkt mit Urlaub verbunden und ich finde das superlustig. Ich mein, gratis Urlaub kriegt nicht jeder. Weißt eh, es kommt halt immer darauf an.

T: Ich überlege jetzt gerade, genau, dieses Image, das ihr darstellt, diesen rebellischen Typen, das verwenden dann ja auch die Firmen für ihre Zwecke, für ihre Werbezwecke. Ist das okay für euch, für dich?

L: Natürlich, wieso nicht. Schaut ja auch gut aus. Ich mein, wir machen die Aufträge ja auch, damit es gut ausschaut für sie. Wenn jetzt BMW möchte, dass ich gegen einen BMW ein Wettrennen mache, dann mache ich das und mach das so kriegerisch wie möglich und dann bewege ich mich auch so, als würde

ich um mein Leben laufen. Solche Sachen halt.

T: Also und du hast dann auch Spaß an der Show.

L: Natürlich, es macht Spaß. Ja. Aber die wissen ganz genau, was Parkour für uns ist und die nutzen das nicht aus.

T: Es ist mehr ein Spiel...

L: Es sind meistens die Medien, nicht die Großkonzerne, wie BMW und Co oder Cola und was weiß ich was. Es sind meistens die Medien, die in der Öffentlichkeit vertreten sind, á la ORF, PRO 7, die ganzen Schickimicki Leute, die im Fernsehen oder Radio arbeiten oder bei der Zeitung, die versuchen es auf ihre eigene Art und Weise zu interpretieren und nicht so wie wir es gesagt haben, oder geschrieben oder gezeigt haben. Das heißt, das sind dann meistens die Leute, die uns in den Rücken fallen. Ich meine, das kannst du auch erwähnen, ich finde das superwichtig, weil die Medien genau so wie das System von einigen Staaten bei uns total korrupt ist, also nicht total korrupt. Aber es stimmt einiges nicht, sie verschweigen halt viel Wahrheit, auch wenn's um Politik geht. Wieso bei Parkour? Sagt es doch so, wie wir es gesagt haben, ist doch so wurscht. Und dann steht da drin Parkour ist so geil wie möglich, so akrobatisch wie möglich durch die Stadt um die Leute zu beeindrucken, ich bin Spiderman, was seid ihr? Völliger Schwachsinn. Das habe ich nie gesagt. Aber es soll halt spektakulär kommen, damit die Leute das lesen, aber es interessiert mich nicht.

T: Und das ist schon öfter passiert?

L: Ja, das passiert regelmäßig. Und dann sagen wir: Leute, wir arbeiten nie wieder mit euch zusammen, ihr habt keinen guten Ruf bei uns, viel Spaß bei der Weitersuche und dann verlieren sie jeglichen Respekt bei uns. Und das passt jetzt auch super zu der Frage, weißt eh, wegen Komm..

T: Kommunikation.

L: Ich verbinde das einfach.

T: Ja, super.

L: Wir sprechen sie nicht schlecht, aber wir sagen, okay, das hat uns nicht gefallen bei dem und dem und dem und die Frau war nicht so leiwand und die waren echt unfreundlich, die Zeitung hat das nicht so rübergebracht, wie wir es gesagt haben, obwohl wir sie darauf hingewiesen haben. Es kommt immer darauf an, wie sie auf uns zuerst reagieren, also, wie sie drauf sind und wie sie darauf reagieren, wenn wir sagen, das passt uns nicht. Und wenn wir gar keine Antwort kriegen, dann wissen wir eh Bescheid. Das

sind dann die Leute, die es so spektakulär wie möglich zu gestalten, damit die Leute einfach Spaß daran haben, ist eh klar.

T: Aber es gibt so ein richtiges Netzwerk, ein Kommunikationsnetz.

L: Genau. Und dann sprechen wir darüber entweder- das meiste passiert leider Gottes in Foren, obwohl Parkour eigentlich gar kein Forum-Ding ist. Es ist natürlich ein Vorteil gewesen für Andi und mich, dass wir viele Leute durch Foren kennengelernt haben, durchs Internet und durch Videos und durch Webseiten, aber der hauptsächliche Kontakt bei uns, bei mir zumindest liegt... Telefon und Email und Email ist ein bisserl seriöser, find ich als ein Forum, eine Plattform, wo einfach immer Leute dazukommen und so. Ich werde auf jeden Fall immer, also ich schau ab und zu im Forum nach, z.B. auf parkour-vienna.at oder auf leparkour.at ob es Leute gibt, die Hilfe brauchen, oder die trainieren möchten, dann sag ich, ja klar, wieso nicht und hin und her. Also wir versuchen schon ab und zu reinzuschauen und den Leuten zu helfen. Aber hauptsächliche Kommunikation Telefon und Email, ganz wichtig und wir haben jede Woche Kontakt, wenn nicht sogar jeden zweiten Tag, also wirklich viel Kontakt.

T: Also jetzt österreichweit, oder mit Moses und Andi und...

L: Nein, weltweit. Das ist uns sehr wichtig.

T: Und welche Leute sind das da?

L: Wenige. Also der Hauptteil von unserem Kontakt, vom Andi und mir sind, also ich sag jetzt Andi, weil ich viel mit dem Andi zu tun habe. Viel England, Frankreich weniger aber auch genug und Deutschland halt, ist eh klar. Und das ist es. Andi macht noch ein paar Sachen mit Amerikanern und Australiern aber da mische ich mich nicht ein. Ich mache ein bissl was mit den Japanern und den Türken. Türken, das hört sich so abwertend an, obwohl es das gar nicht ist. Die Türken, das hört sich abwertend an durch die Gesellschaft, die Österreicher.

T: Ja, es hat in den letzten Jahrzehnten so einen Touch bekommen, aber ich finde, irgendwie wird es jetzt auch wieder aufgewertet.

L: Es klingt ganz normal? Ja, die Türken sind eh cool. Ja und that's it, es gibt keine großartige Kommunikationsplattform. Gar nicht. Die haben alle ein ganz normales Leben, die sind ganz normale Menschen. Es ist nicht so, dass wir in einer Höhle warten und wenn's dann wieder Tag ist, dass wir rausgehen und trainieren.

T: Nein es ist einfach Teil des Lebens, oder?

L: Ja, sicher. Aber für mich derzeit weniger, weil ich versuch auch ein bissl andere Sachen zu machen. Also viel so meditative Sachen, ein bissl Ruhe, viel lesen, ist auch leiwand. Muss nicht immer nur herumhüpfen sein. Aber Parkour ist mein Leben. Das kann ich sagen, ja das ist cool, passt zu mir. Es hilft mir auf jeden Fall. Es ist ein super Hilfsmittel fürs Leben.

T: Und die Infos, die ihr euch so gegenseitig gebt, betreffen die Firmen, mit denen ihr zusammenarbeitet, wie du schon gesagt hast, aber auch Spots?

L: Alles, auch Privates. Wir reden über alles.

T: Also es ist mehr so etwas wie Freundschaft?

L: Familie, nix Freundschaft, Familie. Weil wenn ich jetzt z.B. ein Video sehe von einem „Kollegen“, sag ich jetzt mal und den dann irgendwann einmal im echten Leben treffe, dann weiß ich ganz genau, dass wir etwas gemeinsam haben, dass ich mit dieser Person etwas gemeinsam habe, obwohl ich noch nie ein Wort mit ihm gewechselt habe, nicht mal übers Internet. Und wir verstehen uns sofort super. Das hat immer geklappt bei mir. Immer wenn ich die Leute getroffen habe. Wir haben uns alle echt gern und total lieb. Weißt eh, wie eine Familie halt. Wir brauchen nicht einmal irgendwas zu reden oder zu sagen, es funktioniert sofort. Und alle kommen aus einer verschiedenen Richtung. Ich komm halt von der Musik. Andi kommt von, er ist Lichtjockey in der Nachtschicht. Auch ein bissl mehr so auf Graphik und medial unterwegs. Einige sind ganz normale Bauarbeiter oder der andere ist Schüler, Student, Wirtschaftsstudent, Informatikstudent, was auch immer. Es passt einfach und wir verstehen uns sehr gut. Der eine ist Vater. Also wir brauchen nicht sagen, wir gehen jetzt dahin und dorthin, High Society, Gesellschaft und dann können wir uns nur verstehen, wenn wir die gleiche Musik hören oder das gleiche anziehen, zum gleichen Ort fortgehen.

T: Mit dem gut verstehen. Ich hab jetzt auch irgendwie, ich hab dieses eine Statement vom Andi gelesen, das fällt mir jetzt gerade ein. Wo er sich wirklich von einigen anderen distanziert und einige andere, einige Gruppen wieder in seinen Kreis mit einschließt und ganz klar seine Linie..

L: Seinen Weg.

T: ...oder seinen Weg festlegt. Und deswegen habe ich mir gedacht, Familie, ja, aber es gibt wahrscheinlich auch große Meinungsverschiedenheiten, oder?

L: Richtig, es gibt eine Parkourpolitik. Die einen, die wirklich sagen, uns ist es wurscht, wieviel ihr trainiert, was ihr trainiert, wie ihr trainiert, Hauptsache wir kriegen Geld. Und die andere Seite sind halt wir. Das heißt es gibt die einen Leute, die medial sehr geil sind, obwohl sie keine Ahnung haben, was sie machen und wie sie's machen und wir versuchen wirklich ganz richtig an die Sache ranzugehen. Es gab schon ein

bissl Streitigkeiten. Aber mich interessiert das nicht. Das ist halt Parkourpolitik. Parkourpolitik, das ist genau der gleiche Scheiß wie bei uns auch in Europa, es interessiert niemanden mehr. Früher war es vielleicht interessant aber jetzt geht's nur noch um Geld, Geld, Geld.

T: Und das kann man ja eigentlich jetzt schon ziemlich gut mit Parkour machen, wenn man es darauf anlegt.

L: Ja, wirklich und deswegen streiten sich die Leute immer: „He, na des is mein Markt, na!“ Und die Deutschen haben halt immer versucht, den österreichischen Markt wegzunehmen, weißt eh, den ÖBB-Parkour-Spot haben sie uns z.B. weggenommen, weil sie Andi und mich badmouthed haben. Sprich sie waren bei der Agentur und haben gesagt, wir machen gar kein Parkour, wir sind fake, wir sind Kinderschänder, wir sind dies und das, nehmen Drogen und hin und her. Und deswegen hat dann die Agentur gesagt, nein danke, mit denen machen wir nichts. Dann haben sie die Deutschen genommen, ist eh klar. Das sind genau die Leute, die mit der Politik angefangen haben. Und wir, was für ein Blödsinn. Weißt eh, Kindergartenscheiße. Und wir haben gesagt, na, es ist so wurscht. Es gibt im Parkour auch kein wer ist besser, wer ist größer, wer ist schlechter, wer ist langsam oder schnell oder so, sind alle gleich bei uns.

T: Na gut, gibt's noch irgendwas, was du unbedingt sagen magst?

L: Nein, ich hab dir alles gesagt, wirklich alles. Na, wenn mir was einfällt, dann schreib ich dir's per mail und sonst schick ich dir noch, ach Gott ja, ich schick dir halt Fotos.

T: Ja, wär fein.



A 2.1.  
Playstation the Way - Art of Motion Workshop in Wien. Line-up der Coaches und Teilnehmer (rechts). Traceur Leech erklärt uns die Grundregeln des Parkour.



Wie viel physische und mentale Stärke notwendig ist, um einen Tag Parkour-Training zu meistern, konnte ich am 30. August 2008 im Wiener *Arsenal* und am 8. November 2008 in der *Revaler Skatehalle* in Berlin ausprobieren. Dort gastierte die *Playstation-the-Way-Tour*<sup>1</sup>, die 2008 drei Workshops in Deutschland und zum ersten Mal auch einen in Österreich organisierte, an dem rund hundert Menschen teilnahmen (etwa 90 Männer und 10 Frauen). Davon erfahren habe ich von *Leech*, dem Wiener Parkour-Profi, der selbst als Coach für Anfängerinnen und Anfänger zur Verfügung steht und dem ich mich gleich anschließe.

<sup>1</sup> siehe <http://www.playstationtheway.com>, Zugriff am 11.06.2009.

Nach dem etwa halbstündigen Aufwärmtraining, das aus Laufen, Kraft- und Dehnübungen besteht, beginnt die eigentliche Parkour-Einschulung mit der Warnung, seine eigenen Grenzen nicht zu überschreiten und einen gewagten Sprung lieber auszulassen als eine Verletzung zu riskieren. Um gleich mit dem richtigen Parkour-Feeling zu starten, gehen wir nach draussen und suchen dort nach überwindbaren Hindernissen.

Da stehe ich nun mit etwa einem Dutzend anderen, männlichen Parkour-Frischlingen und versuche mich im Balancieren über verrostete Eisenbahnschienen (auch rückwärts und mit geschlossenen Augen), beim Präzisionssprung von einem Gleisstrang zum anderen, bei der Sprungrolle über einen Kanaldeckel und beim Balanceakt auf dem etwa 50cm hohen und 30cm breiten Kellervorsprung des Objekts 221. Bis hierher läuft's wirklich gut. Ich habe alle sichtbaren Hindernisse bewältigt und auch meine Angst vor dem Ausrutschen auf der schmalen, nach oben gekrümmten Gleisoberfläche mit einem tiefen Atemzug und dem physischen und mentalen Fokussieren auf das gewählte Ziel überwunden. Erst die Klimmzüge von einem Betonaufleger der Außentreppe zum nächsten lassen mich etwas frustriert aufgeben. Während all die Anfänger-Jungs, die ich schon beim Aufwärmen auf allen Vieren überholt hatte, sich wie die Äffchen unter den Stufen durchhangeln, schaffe ich gerade mal einen Klimmzug. Was bringt mir meine gute Körperbeherrschung durch Tanzausbildung und tägliches Training in diesem Moment? Scheinbar gar nichts. Ich habe das Gefühl, mich nicht nur an die Umgebung sondern auch an einen ungewohnt männlichen Gebrauch meines Körpers adaptieren zu müssen - so, als ob die „Hardware“ meiner Physis nicht ausreichen würde, um die „Software“ dieser neuen Körpersprache laufen zu lassen.

Ja, Leech ist ein sehr guter Coach, der auf unterhaltsame Weise viel Wichtiges über die Geschichte, Theorie und Praxis des Parkour vermittelt, aber mir fehlt in der Anwendung das grundlegende Verständnis für meine weibliche Anatomie. Ich will mich auch darüber freuen dürfen, was mein Körper zu leisten imstande ist, wie er in Kommunikation mit der gebauten Umgebung treten kann und Hindernisse im Flow überwindet. Statt dessen hänge ich an diesem schwarz gestrichenen, etwa 1.80m hohen Trainingskubus aus Sperrholz und wünsche mir einen anderen Körper: einen mit Schultern, Bizeps und Pranken wie Arnold Schwarzenegger. Gender hin oder her, der biologische Unterschied besteht und wird vom anderen Geschlecht mit einem milden Lächeln und aufmunterndem Klopfen auf die schmerzenden Schultern bestätigt. Ich beginne zu verstehen, wie sich die Amerikanerin Ann Kaczka als Anfängerin und einzige Frau bei David Belles Workshop am 6. Oktober 2007 in New York gefühlt haben muss:



A 2.2.  
Traceuses Liv Rowlands (in Aktion) bei der eleganten Bewältigung einer Mauer in London beim *Worldwide Traceuse Gathering 2009*.



A 2.3.  
Großer Andrang beim Workshop in Berlin

*The reason why I started the ladies jams was that I didn't want any woman to feel as alone as I did on that day participating in the New Yorker Festival outnumbered over 51.<sup>2</sup>*

Trotz einer ganzen Woche ganzkörperlicher Muskelkaterschmerzen, beschließe ich, *Parkour* und mir noch eine Chance zu geben. Schließlich gehört auch Frustrationstoleranz zu den Qualitäten, die im *Parkour*-Training gefördert werden sollen.

Beim nächsten Workshop am 8. November 2008 in der *Revaler Skatehalle* in Berlin erwartet mich in der Tat eine positive Überraschung: Diesmal ist Liv Rowland mit dabei, ein weiblicher Coach aus England. Und überhaupt sehe ich viel mehr Frauen als in Wien. Es ein gutes Gefühl mit gleichgesinnten Frauen zu trainieren, viel entspannter, näher an mir selbst. Anfangs bilden wir eine *Ladies Group*, doch die Levels sind so unterschiedlich, dass sich die Frauen bald über alle 19 Gruppen verteilen.

„What would you like to learn?“ fragt Liv und ich begreife, dass es von Anfang an auf Eigenengagement ankommt und man nicht einfach ein vorgeplantes Fertigenü serviert bekommt. *Parkour* beinhaltet nicht nur die physische und mentale Überwindung von Hindernissen. Wir wollen hier auch unsere Fähigkeit des selbständigen Denkens und verantwortungsvollen Handelns weiterentwickeln, bei jedem Training und bei jedem Workshop. Diese Verantwortlichkeit bezieht sich auf uns selbst, sowie auf andere Menschen und Objekte. Die Coaches sind keine Superhelden und schon gar keine Animateure - es sind ganz normale bewegungsbegeisterte Leute. Sie sind für unsere Fragen da und unterstützen, wo sie können. Ich lerne: *Armsprung* an eine Mauerkante, *Schersprung* über einen horizontalen Balken, richtiges Rollen, Landen nach einem Sprung, schräge Stangen hochklettern, mich von einer Stange zur nächsten hanteln, dass ein Skatepark einen enorm guten Ort für *Parkourtraining* abgibt, dass *Slackline* balancieren verdammt schwer ist und mir die Kraft und Technik, um auf diesen 1.80m Kubus hinauf zu kommen immer noch fehlt. Ganz egal, es macht einfach Spaß. Und irgendwann werde ich auch die 1.80m und dann die 2.20m bewältigen - auf meine eigene Weise.

Seit diesem Workshop werde ich das „*Parkour-Auge*“ nicht mehr los. Ich beginne, die Stadt ganzkörperlich zu erfahren. Am faszinierendsten daran ist, dass die Wahrnehmung städtischer Ensembles Bewegungsrhythmen im Körper wiederhallen lässt. Die ganze Stadt wird zu einem riesigen „*Percussion-Instrument*“, das seine eigenen Rhythmen generiert und unmittelbar an den Körper weitergibt. Im Geist springe ich, klettere ich, hänge ich, lasse ich mich fallen, lande und rolle ab. Zwischenräume gewinnen eine rhythmische Dimension, die in Bewegung umgesetzt werden kann, oder die sich umgekehrt, erst aus der hineinprojizierten Bewegung ergibt. Ich beginne Oberflächen mit taktilem Interesse zu analysieren, die Rauheit des Putzes, die Glätte und Kälte des Marmors. Ertaste die seidige Oberfläche der Baumrinde der Magnolie im Burggarten mit den Augen und bekomme Lust, meine Hände beim Vorbeigehen über Hauswände streifen zu lassen. Ich ertappe mich dabei, wie ich von meinem Weg auf dem Gehsteig abkomme, auf Mauervorsprüngen balanciere und das alte Kinderspiel des „nicht auf die Linien der Pflasterung Tretens“ wieder lebendig werden lasse. Nehme dabei wahr, wie Passantinnen versuchen, mich

<sup>2</sup> Ann Kaczka first year of training, <http://www.youtube.com/watch?v=cS3mzfURCUc>, Zugriff am 6.4.2009.



A 2.4.

Die Traceuse Liv Rowlands initiierte das weltweite Traceuse Gathering im Juli 2009 in London und setzt sich auf der von ihr ins Leben gerufenen Webpage <http://www.girlparkour.com> für die Weiterentwicklung und gegenseitige Unterstützung von Parkour-interessierten Frauen ein.

zu ignorieren und fühle, wie ein kindliches, befreiendes, lautes Lachen in mir hochsteigt. Dabei stelle mir die Frage, ob dieses angenehme Gefühl, das augenscheinlich der Reduktion der Komplexität des zeitgenössischen, städtischen Lebens auf retardiert erscheinende Verhaltensweisen entspringt, auch noch spürbar ist, wenn ich diesen Gedanken zu Ende gedacht habe...



## A IV Abkürzungen

Anm.	Anmerkung
Aufl.	Auflage
a.a.O.	am angegebenen Ort
ca.	circa
bzw.	beziehungsweise
etc.	et cetera
ders.   dies.	derselbe   dieselbe   dieselben
d.h.	das heißt
d. Verf.	der Verfasserin
Hg.	Herausgeber
Übers. d. Verf.	Übersetzung der Verfasserin
usw.	und so weiter
vergl.	vergleiche
vs.	versus
u.a.	unter anderem
z.B.	zum Beispiel

## A V Literatur

### Verwendete Literatur

Allen, Stan, *Process, Index Architecture*, Cambridge/Mass. 2003, In: Arch+ 178, Die Produktion von Präsenz. Juni 2006.

Angéilil, Marc, *Paris-Pherie. Wenn die Banlieue brennt...* In: archithese 2, Armut - Poverty, 2007.

Baudrillard, Jean, *Warum ist nicht alles schon verschwunden?* Berlin 2008.

Belle, David, *Parkour*, Text und Interviews von Sabine Gros La Faige, Intervista 2009.

Bette, Karl-Heinrich, *Der Körper als Fluchtpunkt*, In, ders.: *Körperspuren, Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, Bielefeld 2005.

- Bloomer, Kent C & Moore, Charles W, *Body Memory and Architecture*. In: Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses*, Chichester 2005.
- Bollnow, Otto Friedrich, *Mensch und Raum*, 10. Aufl., Stuttgart 2004.
- Borden, Iain, *Skateboarding, Space and the City, Architecture and the Body*, Oxford 2001.
- Brendgens, Guido, *Vom Verlust des öffentlichen Raums. Simulierte Öffentlichkeit in Zeiten des Neoliberalismus*. In: UTOPIE kreativ, H. 182, 2005, 1093. In: Schindegger, 2008, 27-30.
- Brenner, Neil; Keil, Roger (Hg.): *The global cities reader*. Abingdon Oxon 2006. In: Prisching, 2008, 22-26.
- Butler, Judith, *Das Unbehagen der Geschlechter*. 1991 in Löw 2001.
- Calvino, Italo, *Die unsichtbaren Städte*, München 1985, 13. Aufl. 2004, orig, 1972.
- Careri, Francesco, *Walkscapes, Gehen als ästhetische Praxis*, in: Archplus 183, Mai 2007, 35.
- Debord, Guy, *Dérive*, in: Internationale Situationniste #2, Dezember 1958, (orig.1956).
- Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1.Aufl. Berlin 1996, orig. *La Société du Spectacle*, 1967.
- De Bruyn, Gerd, *Plädoyer für die Ketzer und Pioniere*, In: De Bruyn, Gerd, Trüby Stephan (Hrsg.), *architektur\_theorie.doc, texte seit 1960*, Basel, Boston, Berlin 2003.
- De Certeau, Michel, *Kunst des Handelns*, Berlin 1988, (frz. Orig. 1980), 88.
- Deinet, In: Deinet und Krisch: *Der sozialräumliche Blick der Jugendarbeit- Methoden und Bausteine zur Konzeptentwicklung und Qualifizierung*. 2002, In: raum&kommunikation, Lacina 2005, Sozialwissenschaftliche Expertise, D4.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *1000 Plateaus*, Berlin 1992, orig. 1980.
- Dell, Christopher, *Die Performanz des Raums*, In: archplus 183, Zeitschrift für Architektur und Städtebau, Mai 2007, Situativer Urbanismus, 136 - 143.
- Dell, Christopher, *Prinzip Improvisation*, Köln 2002. In: ders. *Die Performanz des Raums*, In: archplus 183, Zeitschrift für Architektur und Städtebau, Mai 2007, Situativer Urbanismus, 136 - 143.
- Douglas Mary, *Ritual, Tabu und Körpersymbolik. Sozialanthropologische Studien in Industriegesellschaft und Stammeskultur*, Frankfurt am Main 1993, orig. 1970. In: Löw 2001.
- Duden, Barbara, *Geschichte unter der Haut. Ein Eisenacher Arzt und seine Patientinnen um 1730*. Stuttgart 1991a, orig. 1978, in Löw, 2001.
- Duden Barbara, *Die Frau ohne Unterleib. Zu Judith Butlers Entkörperung. Ein Zeitdokument*. In: *Feministische Studien* 2/93, 24-33. In: Löw 2001.
- DUDEN, Das Herkunftswörterbuch, Etymologie der deutschen Sprache, Mannheim 1997.
- Edwardes, Dan, *The Parkour & Freerunning Handbook*, London 2009.



- Eisenman, Peter, *Written into the void*. (Original 1/1997) Handout zur Ausstellung PETER EISENMAN. *Barfuß auf weiß glühenden Mauern*. MAK Wien 15.12.2004-22.5.2005.
- Fischer-Lichte Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main 2004.
- Flusser, Vilém, *Lebensraum, Weltraum, Quantenraum*. In: Arch+ Nr. 111, März 1992, 43.
- Flusser, Vilém, *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Frankfurt 1998, 21f. In: Kamper, 1999, 10.
- Forrester, Viviane, *Der Terror der Ökonomie*, München 1997, 107. Zitiert in: Angélil, 2007.
- Forty, Adrian, ‚Foreword‘, in Borden, Kerr, Pivaro and Rendell Hg., *Strangely Familiar*, 5. In: Borden, 2001.
- Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main 1977. In Löw 2001.
- Grosz, Elisabeth, *Volatile Bodies. Towards a Corporeal Feminism*, Bloomington/Indianapolis 1994. In: Löw 2001,
- Gruber, Stefan, *Le Parkour - Struktur, Philosophie und Erscheinungsformen einer neuen Bewegung in Österreich*. Diplomarbeit am Zentrum für Sportwissenschaft und Universitätssport der Universität Wien, März 2007.
- Haraway, Donna, *Lieber Kyborg als Göttin! Für eine sozialistisch-feministische Unterwanderung der Gentechnologie*. In: *Das Argument*. 105/84, 66-84. In: Löw 2001.
- Kammerer, Dietmar, *Wer kontrolliert den öffentlichen Raum? Service, Sauberkeit, Sicherheit*. In: Raum 72, Dezember 2008, 31-33.
- Kamper, Dietmar, *Körper-Abstraktionen*, International Flusser Lecture 1999.
- Kiesler, Friedrich, *Notes on Architecture as Sculpture*, in: Art in America, Mai/Juni 1966, zitiert in: *Friedrich Kiesler – Endless House, Katalog zur Ausstellung Endless House*, MMK Frankfurt am Main 2003, 30.
- Kiesler, Friedrich J., *Selected Writings*, Siegfried Gohr and Gunda Luyken Hg., Stuttgart 1996.
- Leitner, Daniela, *Parkour als aktuelles Jugendkulturphänomen - Herausforderungen für die Freizeitpädagogik unter Einbezug des Ansatzes Risflecting*. Diplomarbeit, Fachhochschul-Studiengang Sozialarbeit (im städtischen Raum) Freytaggasse 32, 1210 Wien) für sozialwissenschaftliche Berufe, Eingereicht am: 20. Juni 2008
- Lefebvre, Henry, *The Production of Space*, 1991, 15. In: Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*, 2001.
- Löw, Martina, *Raumsoziologie*, Frankfurt am Main 2001.
- Meyer-Drawe, Käte, *Herausforderung durch die Dinge, Das Andere im Bildungsprozeß*, 1999.
- Meisenheimer, Wolfgang, *Choreographie des architektonischen Raumes, Das Verschwinden des*

*Raumes in der Zeit*. Düren 2007.

- Meisenheimer, Wolfgang, *Das Denken des Leibes und der Architektonische Raum*, Köln 2004.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Das Auge und Der Geist*, Hamburg 2003, orig. 1961, 298.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Das Kino und die neue Psychologie, 1945*, In: ders., *Das Auge und der Geist*, Hamburg 2003.
- Mörtenböck, Peter, *Hürdenläufe der Ermächtigung: Free Running und die Inanspruchnahme der Idee von Stadt*. In: Richard Birgit, Ruhl Alexander (Hg.), *Konsum Guerilla, Widerstand gegen Massenkultur?*, Frankfurt, New York 2008, 261-270.
- Müller Richter, Klaus, *Reisen in der Stadt, Überlegungen zum Entdeckungs- und Explorationsparadigm in den Stadtbeschreibungen des 19. Jahrhunderts*, in: Martin Schäfer u.a. (Hg.), *Von hier nach \_\_\_\_\_ (Medium). Reisezeugnis und Mediendifferenz*, LIT Verlag, Münster, 2004, 107-124.
- Moravánszky, Akós Hg., *Architekturtheorie im 20. Jhd.*, Berlin 2003.
- Norberg-Schulz, Christian, *Genius loci: Landschaft, Lebensraum, Baukunst*, Stuttgart 1982, in: Moravánszky, 2003, 487.
- Ong, Walter J., *Orality & Literacy – The Technologizing of the World*. London, New York 1991, In: Pallasmaa, 2005, 36.
- Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin, Architecture and the Senses*, Chichester 2005.
- Pesch, Franz, *Stadtraum heute. Betrachtungen zur Situation des öffentlichen Raums*. In: RaumPlanung 2008, 136. In: Friedrich Schindegger, *Das Verschwinden des Öffentlichen im Raum, Unter dem Diktat des ökonomischen Kalküls*. In: Raum 72, Dezember 2008, 27-30.
- Prinz, Wolfgang, *Der Mensch ist nicht frei. Ein Gespräch*. In: *Hirnforschung und Willensfreiheit. Zur Deutung der neuesten Experimente*. Christian Geyer Ed., Frankfurt am Main 2004.
- Prisching, Manfred: *Privat-öffentliche Verwirrungen, Urbane Metamorphosen*. In: Raum 72, Dezember 2008, 22-26.
- raum & kommunikation, Österr.Inst. für Jugendforschung, Lacina, Brigitte, *Jugendgerechtes Planen und Bauen, Expertise im Rahmen der Wiener Wohnbauforschung*, Wien 2005.
- Sartre, Jean-Paul, *Der Ekel*, Reinbeck bei Hamburg 1998 (Original Paris 1938).
- Schindegger, Friedrich, *Das Verschwinden des Öffentlichen im Raum, Unter dem Diktat des ökonomischen Kalküls*. In: Raum 72, Dezember 2008, 27-30.
- Schmidt, Karl, in *Die Anthropologie. Zweiter Teil. Die Wissenschaft vom Menschen und seinem Leben und in den Thaten mit besonderer Berücksichtigung der Menschenerziehung*, Dresden 1865, in Löw 2001.
- Schubert, Herbert, *Urbaner öffentlicher Raum und Verhaltensregeln*, In: DISP 139/137, 1999, in:

Schindegger, 2008, 27-30.

Sennet, Richard, *Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*, Berlin 1995.  
In: Löw 2001

Shepherd, Paul, *What is Architecture? An Essay on Landscapes, Buildings, and Machines*. Cambridge, Massachusetts 1994.

Sobiech, G., „Ich hatte das Gefühl, irgend etwas ist jetzt vorbei.“ *Die Pubertät - Brüche und Ambivalenzen in der Körper- und Bewegungsentwicklung bei Mädchen*. In: B. Palzkill u.a. Hg., *Bewegungs(t)räume, Frauen, Körper, Sport*. München 1991, 47-61. In: Löw 2001.

Soja, Edward, *Postmodern Geography*, London 1989, 6, zitiert in: Klaus Müller Richter, In: *Reisen in der Stadt, Überlegungen zum Entdeckungs- und Explorationsparadigma in den Stadtbeschreibungen des 19. Jahrhunderts*, in: Martin Schäfer u.a. (Hg.), *Von hier nach \_\_\_\_\_ (Medium). Reisezeugnis und Mediendifferenz*, LIT Verlag, Münster, 2004, 107-124.

Steiner, Dietmar, *Was Architektur zur Kultur beiträgt*, In: 5 Jahre StadtBauKultur NRW, 2006.

Van Berkel, Ben, Bos, Caroline, *Techniques, Network Spin*, Un Studio 1999.

Von Foerster, Heinz, *2 x 2 = grün*. Originaltonaufnahmen, Klaus Sander, Hg., 2-CD-Set. supposé, Köln 1999.

Zimmer, Renate, *Handbuch der Sinneswahrnehmung*, Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung, Freiburg 2005

Zimmermann, Astrid (Hg.), *Landschaft Konstruieren, Materialien, Techniken, Bauelemente*, Basel, Boston, Berlin 2009.

## Zeitungsartikel

ADH, Desbois, Guillaume, *David Belle et Le Parcours*, ADH Nr. 573, Oktober 1999,  
*david\_belle\_le\_parcours2.jpg*, <http://sportmediaconcept.com/parkour>, Zugriff am 17.03.2008.

Der Falter, Wurdobler, Christopher, *Die ganze Stadt ein einziges Kugelparadies!*, Stadtrand, Urbanismuskolumne, Falter 5, 2009, 35

Der Standard,

Czaja, Wojciech, *Das Verlängerte Wohnzimmer*, In: *Der Standard, Album A4*, 12.09.2009.  
*Wem gehört der öffentliche Raum?*, In: *Der Standard, A3*, 7. 6. 2008.

Kurier

Salzer, Katharina, *Freerunner, Anlaufen, abheben, durchdrehen*. In: *Kurier*, 15.08.2009, Chronik, 19.

Neue (Vorarlberg), Zankel, Elisabeth, *Wie Spiderman, Ein Mann kämpft gegen die Stadt*, Neue (Vorarlberg), 03.07.2005.

The New Yorker, Wilkinson, Alec, *No Obstacles, Navigating the World by Leaps and Bounds*, 16. April 2007. [http://www.newyorker.com/reporting/2007/04/16/070416fa\\_fact\\_wilkinson](http://www.newyorker.com/reporting/2007/04/16/070416fa_fact_wilkinson), Zugriff am 08.06.2009.

The New York Times, Brenson, Michael, Isamu Noguchi, *The Sculptor dies at 84*, Saturday, December 31, 1988, <http://www.nytimes.com/1988/12/31/obituaries/isamu-noguchi-the-sculptor-dies-at-84.html?scp=7&sq=Isamu+Noguchi>, Zugriff am 22.09.2009.

Wiener

Ausgabe Oktober 2004.

Wiener Zeitung

Federmair, Leopold, Paris, *Begradigung der Labyrinth*, In: Extra, Wiener Zeitung, 20. Mai 1998, <http://www.wienerzeitung.at/Desktopdefault.aspx?TabID=3946&Alias=wzo&lexikon=St%C3%A4dte&letter=S&cob=7535>, Zugriff am 30.12.2008.

Zeit online

Wurst, Alain-Xavier, *Heiße Nächte in Paris*, © ZEIT online, 04.11.2005, Siehe <http://www.zeit.de/online/2005/45/paris>, Zugriff am 06.02.2009.

91° Issue 3, Winter 2008/9

## Filme

### Spielfilme

Banlieue 13	[FR 2004, Regie: Pierre Morel]
Banlieue 13 - Ultimatum	[FR 2009, Regie: Patrick Alessandrin, Produktion: Luc Besson]
Casino Royale	[GB 2006, Regie: Martin Campbell]
Dogtown Boys	[USA 2005, Regie: Catherine Hardwicke]
Jump Britain	[GB 2005, Regie: Mike Christie]
Jump London	[GB 2003, Regie: Mike Christie]
Yamakasi	[FR 2001, Regie: Ariel Zeitoun, Produktion: Luc Besson]

### Dokumentationen

Angel, Julie

Canvas of the Street, [http://www.julieangel.com/Current\\_Sticky.html](http://www.julieangel.com/Current_Sticky.html), Zugriff am 05.10.2009.

Feedback Loop [GB 2006, Regie: Julie Angel]

<http://www.julieangel.com>, Zugriff am 24.02.2009.

Jump Westminster, <http://www.jumpwestminster.com>, Zugriff am 23.11.2008.

Portrait of Karen Palmer: The Outside In. Female Parkour. [GB o.D., Regie: Julie Angel],

<http://www.julieangel.com>, Zugriff am 24.02.2009.

The Making of Traceurs: to trace, to draw to go fast [GB 2008, Regie: Julie Angel]

<http://www.julieangel.com>, Zugriff am 24.02.2009.

Génération Yamaksi [FR 2004, Regie: Mark Daniels]

Parkour Journeys [GB 2006, Produktion: Catsnake Studios], DVD.

Parkour-Special, SEE YOU, Jugendzentren Television, Sendung vom 29.7.2009 auf Okto, DVD.

Parkour TV-Report auf Pro7, Focus-TV, 12.05.2006, <http://parkour-videos.com/cat/videos-parkour/tv-reports/>, Zugriff am 31.10.2008.

Parkour TV-Report auf Sat1, Blitz anlässlich des Osram Parkour world Meetings Germany 2006, <http://parkour-videos.com/cat/videos-parkour/tv-reports/>, Zugriff am 31.10.2008.

Pilgrimige [USA 2006, Regie Duncan Germain], <http://www.worldwidejam.tv/Pilgrimage/film.pilgrimage.1.html>, Zugriff am 24.09.2009.

Point B, Filmdokumentation zu Parkour und Freerunning [USA 2007, Regie: Michael Aloisi],

<http://www.pointbmovie.com/Watch.html>, Zugriff am 08.06.2009.

Youtube

ann kaczka first year of training, <http://www.youtube.com/watch?v=cS3mzfURCUc>,

Zugriff am 06.04.2009.

International Herald Tribune 2008, Guillaume Desjardins & Simon Marks, [http://www.youtube.com/watch?v=d0QRLq8\\_hlc](http://www.youtube.com/watch?v=d0QRLq8_hlc), Zugriff am 18.08.09.

jyväskylä park, finland, <http://www.youtube.com/watch?v=TcP6SB8QKu4>, Zugriff am 29.08.2009.

russian street climbing, <http://www.youtube.com/watch?v=bAkJgJ27uVQ>, Zugriff am 15.3.2009.

## Websites & Webartikel

Angel, Julie, <http://www.julieangel.com>, Zugriff am 06.06.2009

AOMA, Arts of Movement Austria, <http://www.aoma.at>, Zugriff am 09.09.2009.

Architexturez.net, <http://mail.architexturez.net/+/In-Enaction/archive/msg01095.shtml>, Zugriff am 09.06.2009

Art of Motion Tour, [www.artofmotiontour.com](http://www.artofmotiontour.com), Zugriff am 08.06.2009.

Back on Stage, <http://www.mobilejugendarbeit.at/?b=16&show=projekte&id=153>, Zugriff am

14.09.2009.

Buildering, <http://pilgrimakimbo.blogspot.com/2008/01/urban-athletic-trangressions-buildering.html>,  
Zugriff am 29.04.2009.

Bureau of Public Secrets

A Users Guide to Détournement, "*Mode d'emploi du détournement*" originally appeared in the Belgian surrealist journal *Les Lèvres Nues* #8 (May 1956). This translation by Ken Knabb is from the Situationist International Anthology (Revised and Expanded Edition, 2006). No copyright. <http://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>, Zugriff am 23.3.2009.

Theorie of the Dérive, "*Théorie de la dérive*" was published in *Internationale Situationniste* #2 (Paris, December 1958). A slightly different version was first published in the Belgian surrealist journal *Les Lèvres Nues* #9 (November 1956) along with accounts of two dérives. This translation by Ken Knabb is from the Situationist International Anthology (Revised and Expanded Edition, 2006). No copyright. <http://www.bopsecrets.org/SI/2.derive.htm>, Zugriff am 23.3.2009.

Détournement as Negotiation and Prelude, "*Le détournement comme négation et comme prélude*" originally appeared in *Internationale Situationniste* #3 (Paris, December 1959). This translation by Ken Knabb is from the Situationist International Anthology (Revised and Expanded Edition, 2006). No copyright., <http://www.bopsecrets.org/SI/3.detourn.htm>, Zugriff am 23.3.2009.

Dani Karavan,

<http://www.danikaravan.com/main.htm>, Zugriff am 23.09.2009.

<http://www.kunst.uni-stuttgart.de/seminar/karavan/oeffentl.html#top>, Zugriff am 23.09.2009.

Auftritt der Landschaft, <http://www.taz.de/1/leben/kuenste/artikel/1/auftritt-der-landschaft/?src=MT&cHash=34ed7ee474>, Zugriff am 23.09.2009.

Georges Hébert, [http://www.cairn.info/article\\_p.php?ID\\_ARTICLE=STA\\_063\\_0029](http://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=STA_063_0029), Zugriff am 29.03.2008.

Geyh, Paula, *Urban Free Flow: A Poetics of Parkour*. *M/C Journal* 9.3, 2006, <http://journal.media-culture.org.au/0607/06-geyh.php>, Zugriff am 21.08.2009.

Gravestone Vaulting Teenagers Condemned over Youtube-Stunt, <http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/2079539/Gravestone-vaulting-teenagers-condemned-over-YouTube-stunt.html>, Zugriff am 29.09.2009

Hamilton, Julyen, *Einführung in die Elemente Zeit und Raum und ihrer Verbindung zur Bühnen-Improvisation*, 5. & 6.4.2004, [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=399](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=399), Zugriff am 29.9.2009.

Hausordnung des Wiener Museumsquartiers: <http://betriebsfuehrung.mqw.at/Hausordnung%202003.htm>, Zugriff am 04.10.2009.

Heindl Gabu, *PARKOUR - research project, Park\_our\_Park - Platzgestaltung und Skulptur im öffentlichen Raum, Kunst im öffentlichen Raum, Niederösterreich*, <http://www.gabu-wang.at/>

*parkour.html*, Zugriff am 05.10.2009.

JiYo Park, Dänemark, [http://teamjiyo.com/?s=news\\_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa](http://teamjiyo.com/?s=news_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa), Zugriff am 14.09.2009.

Jyväskylä Park, Finnland, <http://www.parkour.fi/drupal/?q=node/919>, Zugriff am 09.09.2009.

Jusline Strafgesetzbuch

§ 109 [http://www.jusline.at/109\\_Hausfriedensbruch\\_StGB.html#](http://www.jusline.at/109_Hausfriedensbruch_StGB.html#), Zugriff am 25.09.2009.

§ 125 <http://www.jusline.at/index.php?cpid=ba688068a8c8a95352ed951ddb88783e&lawid=11&paid=125#>, Zugriff am 25.09.2009.

§126 <http://www.jusline.at/index.php?cpid=ba688068a8c8a95352ed951ddb88783e&lawid=11&paid=126#>, Zugriff am 25.09.2009.

Kasparworks, Kaspar Astrup Schröder, <http://www.kasparworks.com>, Zugriff am 06.06.2009.

Kiell, Andy Day, <http://www.kiell.com>, Zugriff am 06.06.2009

[http://www.kiell.com/district13/d13\\_text.htm](http://www.kiell.com/district13/d13_text.htm), Zugriff am 14.04.2009.

Kinderrechtskonvention, <http://www.humanrights.ch/home/de/Instrumente/UNO-Abkommen/Kinderrechtskonvention/content.html>, Zugriff am 20.4.2009.

LEO, Deutsch-Französisch Wörterbuch, <http://dict.leo.org/?lp=frde&search=>, Zugriff am 27.5.2008.

déplacement, <http://dict.leo.org/frde?lp=frde&lang=de&searchLoc=0&cmpType=relaxed&sectHdr=on&spellToler=on&chinese=both&pinyin=diacritic&search=d%E9placement&relink=on>, Zugriff am 01.03.2009.

détournement, <http://dict.leo.org/frde?lp=frde&p=thMx..&search=d%E9tournement>, Zugriff am 01.03.2009.

LE PARKOUR by David Belle, [http://www.sportmediaconcept.com/parkour/Le-PARKOUR-by-DB\\_r8.html](http://www.sportmediaconcept.com/parkour/Le-PARKOUR-by-DB_r8.html), (frz.), Zugriff am 15.11.2008.

Lisses, <http://www.ville-lisses.fr/histoire.html> (französisch), Zugriff am 06.02.2009.

Lisses Jam, <http://www.worldwidejam.tv/buster.lisse.jam.parkour.html>, Zugriff am 02.11.2008.

Manimal, [http://inventorspot.com/articles/manimals\\_13736](http://inventorspot.com/articles/manimals_13736), Zugriff am 05.10.2009.

Parkour Net, <http://parkour.net/modules/articles/item.php?itemid=15>, Zugriff am 19.05.2009.

Parkour Generations

Brown, Neill, *The Art of Displacement*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=211](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=211), Zugriff am 05.10.2009.

Edwardes, Dan, *Footmarks in France*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=4](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=4), Zugriff am 05.10.2009.

Edwardes, Dan, *Parkour History*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=2](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=2), Zugriff am 05.10.2009.

Edwardes, Dan, *A Note on Terminology*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_)

*cat=2&idart=42*, Zugriff am 06.06.09.

Edwardes, Dan, *Le Parkour, an Overview*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=2&idart=5](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=2&idart=5), Zugriff am 05.10.2009.

Edwardes, Dan, *Surface Areas, Know Your Terrain*, [http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id\\_cat=1&idart=23](http://www.parkourgenerations.com/articles.php?id_cat=1&idart=23), Zugriff am 30.09.2009.

Qualifications, <http://www.parkourgenerations.com/qualifications.php?id=1>, Zugriff am 09.06.2009.

Playstation the Way, [www.playstationtheway.com](http://www.playstationtheway.com), Zugriff am 08.06.2009.

Schmid, Bernard, *Aufruhr in den Städten*, 05.11.2005, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21282/1.html>, Zugriff am 06.02.2009.

Schleifen, Presstext TQW, [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=569](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=569), Zugriff am 16.9.2009

Souard, Séverine, *L'art en mouvement*, <http://tracer2000.free.fr/us/indexus.html> (JPG) (frz.), Zugriff am 24.3.2008.

Surveillance Camera Players, <http://www.notbored.org>, Zugriff am 29.4.2009.

Tati, Jaques, *Playtime*, [http://www.tativille.com/uk/index.php?page=starter&anim=pt\\_playtime&width=800&height=600&titre=playtime](http://www.tativille.com/uk/index.php?page=starter&anim=pt_playtime&width=800&height=600&titre=playtime), Zugriff am 24.09.2009.

The Isamu Noguchi Museum, Isamu Noguchi, *On His Life and Work*, <http://www.noguchi.org/intextall.html>, Zugriff am 21.09.2009.

Tran, Andy, *Gender Binarism and the Wilful Abjection of the Traceur*, publiziert in: *Cine Parkour II, The International Experimental Cinema Exposition 2008, exposition and supplement*, TIE Paonia, Colorado, <http://www.experimentalcinema.org/cp/index.html>, Zugriff am 14.3.2009.

#### Urban Exploration

Nestor, James, *The Art of Urban Exploration, What drives people to climb around in mine shafts, nuclear missile silos and abandoned sugar refineries?*, Sunday, August 19, 2007, <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2007/08/19/CMA4QVBMQ.DTL>, Zugriff am 19.4.2009. (185)

URBAN TRAVEL, <http://www.urbantravel.org>, Zugriff am 19.04.2009. (184)

UER California, <http://www.uer.ca>, Zugriff am 19.04.2009, (185)

URBEXFORUM, <http://urbexforum.com>, Zugriff am 19.04.2009, (185)

#### Urban Freeflow

<http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/24/george-hebert-and-the-natural-method-of-physical-culture>, Zugriff am 08.06.2009.

<http://www.urbanfreeflow.com/2008/12/26/a-natural-perspective>, Zugriff am 09.06.2009

#### White Bouncing Castle

Ballett Frankfurt, *siehe* <http://www.whitebouncycastle.com/de/>, Zugriff am 16.9.2009.

Tanzquartier Wien, [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_)



*id=286*, Zugriff am 16.9.2009.

Wien Online, <http://www.wien.gv.at/parkour.html>, Zugriff am 27.05.2009.

#### Wikipedia

Buildering, <http://de.wikipedia.org/wiki/Buildering>, Zugriff am 29.04.2009.

Évry, [http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89vry\\_%28Essonne%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89vry_%28Essonne%29), Zugriff am 05.05.2009.

Geoffrey Winthrop Young, [http://en.wikipedia.org/wiki/Geoffrey\\_Winthrop\\_Young](http://en.wikipedia.org/wiki/Geoffrey_Winthrop_Young), Zugriff am 29.04.2009.

Georges Hébert, [http://de.wikipedia.org/wiki/Georges\\_H%C3%A9bert](http://de.wikipedia.org/wiki/Georges_H%C3%A9bert), Zugriff am 08.06.2009.

Hass (Film), [http://de.wikipedia.org/wiki/Hass\\_\(Film\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Hass_(Film)), Zugriff am 07.02.2009.

Isamu Noguchi, [http://de.wikipedia.org/wiki/Isamu\\_Noguchi](http://de.wikipedia.org/wiki/Isamu_Noguchi), Zugriff am 22.09.2009.

Kinästhetik, <http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetik>, Zugriff am 22.11.2008.

Kinästhetische Wahrnehmung, [http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetische\\_Wahrnehmung](http://de.wikipedia.org/wiki/Kin%C3%A4sthetische_Wahrnehmung),  
Zugriff am 22.11.2008

Negev Brigade Monument, [http://de.wikipedia.org/wiki/Negev\\_Brigade\\_Monument](http://de.wikipedia.org/wiki/Negev_Brigade_Monument), Zugriff am 23.09.2009.

#### Parkour

<http://de.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 21.5.2009.

<http://en.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 22.01.2009.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/parkour>, Zugriff am 05.10.2009.

#### Yoro-Park

<http://www.yoro-park.com/e/rev/>, Zugriff am 23.01.2009

[http://www-1.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/961/waldenfels/Waldenfels\\_t.html](http://www-1.tu-cottbus.de/BTU/Fak2/TheoArch/wolke/deu/Themen/961/waldenfels/Waldenfels_t.html), Zugriff am 23.01.2009

Zivilrecht online [http://www.uibk.ac.at/zivilrecht/buch/kap3\\_0.xml?section-view=true;section=1](http://www.uibk.ac.at/zivilrecht/buch/kap3_0.xml?section-view=true;section=1), Zugriff am 25.09.2009.

#### Interviews

FitForFun - Interview mit David Belle vom 13.12.2007, [http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle\\_aid\\_4977.html](http://www.fitforfun.de/fitness/fun-sport/parkour/david-belle_aid_4977.html), Zugriff am 08.06.2009.

Interview mit Tunc aka Leech Uysaler, Dschungel Wien 29.02.2008.

Innsider - Interview mit Dino Durdevic, Nr. 87, Juli/August 2008, 84f.

PK California - Interview mit David Belle, [http://www.pkcali.com/parkour\\_plugins/forum/forum\\_](http://www.pkcali.com/parkour_plugins/forum/forum_)

*viewtopic.php?3975, Thu 08 Jun : 18:44, Pkdanno, Zugriff am 31.10.2008.*

Urban Freeflow - Interview mit Sébastien Foucan, [http://www.urbanfreeflow.com/foucan\\_interview.htm/](http://www.urbanfreeflow.com/foucan_interview.htm/), Zugriff am 16.03.2008.

Worldwidejam - Interview mit Daniel Ilabaca, <http://www.worldwidejam.tv/ilabaca.1.jam.parkour.html>, Zugriff am 06.02.2009.

- Interview mit US Traceur Duncan Germain aka TK17, <http://www.worldwidejam.tv/pilgrimage.parkour.1.html>, Zugriff am 06.02.2009.

## Bildnachweis

### 1.1. Architektur, Parkour und die physische Aneignung urbaner Räume

VII 1.1. Traceuse Annty erklimmt die aus tausenden Aluminiumscheiben bestehende Fassade des Selfridges-Shoppingcenters in Birmingham, Future Systems 1999. <http://www.parkourgenerations.com/gallery.php?id=1&uid=41>, Zugriff am 6.12.2008

### 1.1. Was ist Parkour?

14 1.1.1. Mögliche Wege von A nach B, Grafik © Tanja Dinter 2009

16 1.1.2. Traceuse Ann Grjukach, Studentin aus Lviv in der Ukraine, <http://www.girlparkour.com/page28.htm>, Zugriff am 19.05.2009

18 1.1.3. Carolin Riffel in einem Parkour-Showcase bei der 850 Jahres Feier von München [http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/jan%20gallery\\_carolin01.jpg](http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/jan%20gallery_carolin01.jpg), Zugriff am 19.05.2009.

20 1.1.1.1. Die erste wissenschaftliche Parkour Definition [http://www.sportmediaconcept.com/parkour/Le-PARKOUR-by-DB\\_r8.html](http://www.sportmediaconcept.com/parkour/Le-PARKOUR-by-DB_r8.html), (cnrst1\_photose.jpg) (frz.), Zugriff am 15.11.2008

22 1.1.1.1.1.. David Belle's Parkourgeschichte, Darstellung in einem der ersten Interviews, [http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB\\_r8.html?start=3](http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB_r8.html?start=3), *david belle et le parcours2.jpg*, Zugriff am 15.09.2009.

24 1.1.1.1.2. David Belle, Portrait, [http://www.americanparkour.com/images/stories/2008/4-29-08\\_David%20Belle\\_Birthday/David\\_Belle-M2.JPG](http://www.americanparkour.com/images/stories/2008/4-29-08_David%20Belle_Birthday/David_Belle-M2.JPG), Zugriff am 22.11.2008.

1.1.1.1.3. FR 2009, David Belle's Parkour in Buchform. Scan.

1.1.1.1.4. Banlieue 13, FR 2004, Regie: Pierre Morel, Plakat, <http://worldfilm.about.com/od/>

- photogalleries/ig/-District-B13--Photo-Gallery/District-B13.htm*, Zugriff am 22.11.2008
- 26 1.1.1.1.5. David Belle 1998 auf dem Tragwerk des Stadions von Bercy, *http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB\_r8.html*, *bercy\_ptr\_david.jpg*, Zugriff am 21.09.2009.
- 28 1.1.2.1. Trainingsspaziergang der Pariser Feuerwehr, *http://www.wmaker.net/parkour/Les-parcours-d-entrainement\_r5.html*, *parcours\_dentrainement6.jpg*, Zugriff am 21.09.2009.
- 1.1.2.2. Trainingsturm der Pariser Feuerwehr, *http://www.wmaker.net/parkour/Les-parcours-d-entrainement\_r5.html*, *parcours\_dentrainement7.jpg*, Zugriff am 21.09.2009.
- 30 1.1.2.1.1. Georges Hébert, *http://www.wmaker.net/parkour/Georges-Hebert\_r6.html*, *georges\_hebert3.jpg*, Zugriff am 21.09.2009.
- 1.1.2.1.2. Anwendungsbeispiele der Méthode Naturelle nach Hébert, *http://www.wmaker.net/parkour/Georges-Hebert\_r6.html*, Zugriff am 21.09.2009.
- 32 1.1.2.1.3. Entwurfszeichnung für ein privates Trainingsareal für die ganze Familie nach Hébert, *http://muscul.az.free.fr/historic/hebert/terrain-01.jpg*, Zugriff am 29.09.2009.
- 1.1.2.1.4. Plan für ein professionelles Trainingsgelände nach Hébert, *http://muscul.az.free.fr/historic/hebert/terrain-00.jpg*, Zugriff am 29.09.2009.
- 34 1.2.1.7. „Die Deformation der horizontalen Linie um die Taillie“, G. Hébert, L'éducation Physique féminine, 1921, 144. *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Deformation\_de\_la\_ligne\_laterale\_de\_la\_taille\_et\_dispariton.png*, Zugriff am 15.06.2009.
- 1.2.1.8. „Die Verformung des weiblichen Körpers durch das Korsett“. G.Hébert, Muscle et beauté plastique, 171. *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Deformation\_de\_la\_ligne\_de\_labdomen\_et\_des\_reins\_par\_le\_corset.png*, Zugriff am 15.06.2009.
- 1.2.1.9. Aktivitäten im französischen Parc Pommery, einem noch heute bestehenden Trainingsareal der Méthode Naturelle nach Hébert. *http://www.maisons-champagne.com/h%C3%A9bert\_georges/parc\_pommery-Dateien/pommery\_1.jpg*, Zugriff am 22.09.2009.
- 1.2.1.10. „Die gute und die schlechte Aufrichtung“ der Frau im Sitzen..., G. Hébert, L'éducation Physique féminine, 1921, 191. *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bonne\_et\_mauvaises\_attitudes\_en\_station\_assise.png*, Zugriff am 15.06.2009
- 1.2.1.11. ...und im Stehen. G. Hébert, L'éducation Physique féminine, 1921, 77. *http://commons.wikimedia.org/wiki/File:LA\_BONNE\_ET\_LA\_MAUVAISE\_ATTITUDE\_EN\_STATION\_DEBOUT.jpg*, Zugriff am 15.06.2009.
- 36 1.1.2.2.1. Traceuse Poliana im Anflug, Poliana by Marco Gomez. *http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/122704466\_ef5cd8616c(1).jpg*, Zugriff am 07.06.2009.

- 38 1.1.2.2. Gibbonaffenpärchen im Dschungel, „The female was swinging while the male was just sitting there.“, <http://www.flickr.com/photos/picturesbyann/2248617808/>, Zugriff am 03.04.2009.
- 42 1.1.3.1. Traceuse Caitlin bei einem Traceuse-Treffen in Sidney, Australien, [http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/dec\\_gallery\\_syd\\_10.jpg](http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/dec_gallery_syd_10.jpg), Zugriff am 07.06.2009.
- 44 1.1.3.1.1. Sebastien Foucan, <http://img393.imageshack.us/img393/1060/seb8tu.jpg>, Zugriff am 21.09.2009
- 1.1.3.1.2. Freerunning, GB 2009, Anleitung zum Gebrauch der Stadtlandschaft, Scan.
- 1.1.3.1.3. Jump London, GB 2003, Regie: Mike Christie, <http://image.geotorrents.com/images/g2w9dpo7ndumy3ekylhm.jpg>, Zugriff am 22.09.2009.
- 46 1.1.3.1.4. Yamakasi, FR 2001, Regie: Ariel Zeitoun, [http://www.cinemapassion.com/covers\\_temp/covers3/Yamakasi-14324602032007.jpg](http://www.cinemapassion.com/covers_temp/covers3/Yamakasi-14324602032007.jpg), Zugriff am 05.09.2009.
- 48 1.1.3.1.5. Art du Déplacement Gathering in Évry, Mai 2008, [www.majesticforce.com\\_add\\_static\\_pics\\_evry\\_007](http://www.majesticforce.com_add_static_pics_evry_007), Zugriff am 17.05.2009.
- 50 1.1.3.1.6. Pro Parkour Against Competition, <http://web.archive.org/web/20071011212138/parkour.net/forum/index.php?showtopic=9539>, Zugriff am 07.05.2009.

## 1.2. Aspekte der Wechselbeziehung zwischen architektonischem Raum und Körper

- 54 1.2. Ein noch unsichtbarer Traceur erklimmt eine Brüstung in London, Foto: ©kiell 2007, (Andy Day) <http://www.kiell.com/>, Zugriff am 12.09.2009.
- 60 1.2.1 Körper Abstraktionen © Tanja Dinter 2009.
- 84 1.2.2.1. Sinnessysteme und ihre Aufgabengebiete nach Renate Zimmer, *Handbuch der Sinneswahrnehmung*, Grundlagen einer ganzheitlichen Bildung und Erziehung, Freiburg 2005, Scan.
- 84 1.2.2.1. Körper-Konstruktionen, Martina Löw, *Raumsoziologie*, 2001, 110. Scan.

## 2. Trainingsgelände für Traceure

- 150 2.1. Sébastien Foucan in Casino Royale, Foto: © spaceninja, <http://www.flickr.com/photos/spaceninja/367805664/sizes/l/>, Zugriff am 14.08.2009.
- 154 2.1.1. Les Banlieues, Iteration des Titelfotos der Zeitschrift *Manière de Voir* 89, Les Banlieues.

- [http://boutique.monde-diplomatique.fr/boutique/images\\_produits/MDV89\\_1.jpg](http://boutique.monde-diplomatique.fr/boutique/images_produits/MDV89_1.jpg), Zugriff am 16.03.2009.
- 156 2.1.2. Der reale Banlieue 13, Les Olympiades. Foto: © kiell.com 2006 (Andy Day) [http://www.kiell.com/district\\_13/01.php](http://www.kiell.com/district_13/01.php), Zugriff am 12.09.2009.
- 158 2.1.3 Die Cité des 4000 à la Courneuve vor ihrer Sprengung, <http://www.avoe.org/URBANLOVERS-4/COURNEVE-2.jpg>150, Zugriff am 13.02.2009.
- 2.1.4. Umgeben vom Charme der Trostlosigkeit und Vergänglichkeit. Banlieue 13, Les Olympiades. Foto: © kiell.com 2006 (Andy Day) [http://www.kiell.com/district\\_13/04.php](http://www.kiell.com/district_13/04.php), Zugriff am 12.09.2009.
- 162 2.1.5. Plakat: Hass (original), [http://4.bp.blogspot.com/\\_A-uoPBewVAM/SasRkxyrnUI/AAAAAAAAAHZs/N3E1DXsiAAQ/s400/la\\_haine.gif](http://4.bp.blogspot.com/_A-uoPBewVAM/SasRkxyrnUI/AAAAAAAAAHZs/N3E1DXsiAAQ/s400/la_haine.gif). Zugriff am 14.03.09
- 2.1.6. Plakat: Hass (detourné), [http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21282/21282\\_1.jpg](http://www.heise.de/tp/r4/artikel/21/21282/21282_1.jpg), Zugriff am 14.03.2009
- 164 2.1.7. Mitten im Banlieue 13, Les Olympiades. Foto: © kiell.com 2006 (Andy Day) [http://www.kiell.com/district\\_13/11.php](http://www.kiell.com/district_13/11.php), Zugriff am 12.09.2009.
- 166 2.1.8. Russische Traceure auf dem Weg nach oben, [http://news.bbc.co.uk/media/images/46167000/jpg/\\_46167960\\_parkour\\_ap.jpg](http://news.bbc.co.uk/media/images/46167000/jpg/_46167960_parkour_ap.jpg)168, Zugriff am 24.05.2009.
- 2.1.9. Finnische Traceure beim Training in einer der vorstädtischen Blockbebauungen, [http://www.goodnewsfinland.com/Parkour%20170809\\_Lehtikuva\\_Vesa%20Moilanen.jpg](http://www.goodnewsfinland.com/Parkour%20170809_Lehtikuva_Vesa%20Moilanen.jpg)170, Zugriff am 23.05.2009
- 2.1.1.1. Die Ville Nouvelle Évry auf dem Reißbrett, <http://www.avoe.org/URBANLOVERS-4/EVRY%20AGORA-1.jpg>, Zugriff am 13.02.2009.
- 172 2.1.1.2. Luftaufnahme von Évry, <http://www.mairie-evry.fr/ftp/image/88.png>, Zugriff am 11.12.2008.
- 2.1.1.3. La Cathedrale de la Résurrection d'Évry, [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Evry\\_cathedr\\_from\\_SE\\_DSCN1302.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c5/Evry_cathedr_from_SE_DSCN1302.JPG), Zugriff am 28.07.2009.
- 2.1.1.4. Les Pyramides, <http://ad.img.v4.skyrock.net/ad2/original-gangsta/pics/26333725.jpg>, Zugriff am 24.09.2009.
- 2.1.1.5. Traceur Daniel Ilabaca auf Pilgerreise in den Olympiades, Snapshot aus „Trip to Lisses“, <http://parkour-videos.com/photos/daniel-ilabaca-trip-to-lisses-february-2006.jpg>, Zugriff am 23.09.2009.
- 2.1.1.6. Daniel Ilabaca folgt den Spuren von David Belle und anderen, a.a.O.
- 2.1.1.7. David Belle auf Besuch in Évry, Snapshot aus dem Video „on avance toujours“, *008-On-avance-toujours-et-vous\_David-Belle\_et\_Cyril-Raffaelli\_Parkour.NET*, Zugriff am 22.08.2004.
- 2.1.1.8. David Belle auf Besuch in Évry's Einkaufszentrum, Snapshot aus dem Video „on avance

- toujours“, *008-On-avance-toujours-et-vous\_David-Belle\_et\_Cyril-Raffaelli\_Parkour.NET*, Zugriff am 22.08.2004.
- 174 2.1.1.9. Die dörfliche Struktur von Lisses aus der Vogelperspektive, <http://www.ville-lisses.fr/histoire.html>, Zugriff am 30.08.2009.
- 2.1.1.10. Traceur Daniel Ilabaca auf dem Sprung von Stiegenhaus zu Stiegenhaus nach unten, Video-Snapshot aus <http://parkour-videos.com/photos/daniel-ilabaca-trip-to-lisses-february-2006.jpg>, Zugriff am 23.09.2009.
- 2.1.1.11. Derselbe überspringt die heute abgerissenen Sitzmöbel am Place des Pêcheurs, Video-Snapshot, a.a.O.
- 2.1.1.12. Sébastien Foucan auf der Feuertreppe der Schule in Lisses, Foto: © kiell (Andy Day), [http://www.kiell.com/04\\_seb\\_school.jpg](http://www.kiell.com/04_seb_school.jpg), Zugriff am 24.09.2009.
- 2.1.1.13. Die rostrote Feuertreppe der Schule in Lisses in Farbe, <http://asinglebound.com/images/large/lisses7.jpg>, Zugriff am 22.09.2009.
- 176 2.1.1.14. Fondateur David Belle (rechts) testet seine Körperbeherrschung an der Dame du Lac, [http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB\\_r8.html](http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB_r8.html), [le\\_parkour\\_by\\_db2.jpg](http://www.wmaker.net/parkour/Le-PARKOUR-by-DB_r8.html), Zugriff am 22.09.2009
- 2.1.1.15. La Dame du Lac - Kletterskulptur a.D. nach dem Entwurf von Pierre Székely, [http://bp3.blogger.com/\\_6HI4nECGs-4/RqN8b72fjUI/AAAAAAAAACHk/z1jOnn6LVaQ/s1600-h/La+da+me+du+Lac+Szekely+no+3.jpg](http://bp3.blogger.com/_6HI4nECGs-4/RqN8b72fjUI/AAAAAAAAACHk/z1jOnn6LVaQ/s1600-h/La+da+me+du+Lac+Szekely+no+3.jpg), Zugriff am 27.09.2009.
- 178 2.1.1.1.1. Die Ukrainische Traceuse Ann Grjukach, angekommen an der Dame du Lac, [http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/jan%20gallery\\_damedulac\\_ann05.jpg](http://www.girlparkour.com/USERIMAGES/jan%20gallery_damedulac_ann05.jpg), Zugriff am 14.06.07.06.2009.
- 180 2.1.1.1.2. Pilger Duncan Germain und die Dame du Lac, <http://www.worldwidejam.tv/images/pilgrimage/dg.dcl.1.jpg>, Zugriff am 24.09.2009.
- 182 2.2.1. Endlich genug Platz in der Stadt?! Fluchtbewegungen. Fliegen. Freiheit..., Foto © Tanja Dinter 2008
- 184 2.2.2.1. Das erste „Parkour-Verbotsschild“ wurde in den Vereinigten Staaten angebracht, [http://lh3.ggpht.com/\\_PL9se\\_GDzAc/SNFGG6F-\\_YI/AAAAAAAAAKY/WqOAXo-GMqM/no+parkour.jpg](http://lh3.ggpht.com/_PL9se_GDzAc/SNFGG6F-_YI/AAAAAAAAAKY/WqOAXo-GMqM/no+parkour.jpg) 176
- 2.2.1.1.1. Skatepark, <http://www.kent360.com/files/EconomicDevelopment/SportsTourism/KetteringSkatepark.jpg>, <http://blog.nj.com/hobokennow/2007/08/skate1.jpg>, Zugriff am 19.04.2009
- 188 2.2.1.1.1. The Skateboarders Guide through the Urban Environment, <http://www.lewism.org/2008/12/03/buildings-as-skateparks/>, <http://blog.nj.com/hobokennow/2007/08/skate1.jpg>, Zugriff am 19.04.2009
- 190 2.2.1.1.2. Spuren | Traces an einem beliebten Parkour-Spot in Berlin, dem Velodrom.

Foto © Tanja Dinter 2008

- 192 2.2.1.2.1. Dan Goodwin aka „Spider Dan“ passiert den 83. Stock des Sears Towers in Chicago. <http://pilgrimakimbo.blogspot.com/2008/01/urban-athletic-trangressions-buildering.html>, Zugriff am 19.04.2009.
- 194 2.2.1.3.1. Der EXPO 2000 - Beitrag von MVRDV in seinem Ist-Zustand, gesehen im Mai 2008 durch die Kameralinse eines Urban Explorers. <http://www.urban-travel.org/expo2000/images/Mai 2008 Abandoned Expo2000 buildings>, Zugriff am 19.04.2009.
- 196 2.2.1.3.2. Die Faszination des Verfalls: Verschwinden, Verwesen und Sterben und gleichzeitig die Produktion von Raum für lebhaftere Erinnerungen und phantastische Projektionen. <http://www.urban-travel.org/expo2000/images/Mai 2008 Abandoned Expo2000 buildings>, Zugriff am 19.04.2009.
- 198 2.2.2.1. Durchgang verboten, Foto: © Fake 51 2006, <http://www.flickr.com/photos/fake51/124648705/sizes/o/>, Zugriff am 09.10.2009.
- 200 2.2.3.1. Il est interdite d'interdire..., Foto: <birgit> 2006, <http://www.flickr.com/photos/birgits/294713587/sizes//>, Zugriff am 09.10.2009.
- 202 2.2.3.2. Bekanntmachung der Polizei in Wirral, Großbritannien, <http://img50.imageshack.us//policeletter.jpg/#q=wirral%20policeparkour>, Zugriff am 24.08.2009.
- 204 2.2.3.3.. Harold Lloyd an einer Uhr hängend, im Film Safety Last (1923), <http://pilgrimakimbo.blogspot.com/2008/01/urban-athletic-trangressions-buildering.html>, Zugriff am 19.04.2009
- 206 2.2.4.1. Achtung Kinder!, Foto: martin.gaus 2008, <http://www.flickr.com/photos/23635790@N08/2753182510/sizes//>, Zugriff am 09.10.2009.
- 208 2.2.5.1. Gruppe von Jugendlichen in der Steiner-Siedlung, Wien 23, Korab\_Jugend\_LF.pdf, C6.  
2.2.5.2. Kinderspielplatz Wienerberg, a.a.O., C15.  
2.2.5.3. Kinderspielplatz Laaerbergstraße, a.a.O.
- 210 2.2.5.4. Ein leerer Spielkäfig an einem Sonntagnachmittag in der Hofmühlgasse, 1060 Wien. Foto © Tanja Dinter 2009.
- 212 2.2.5.5. Park oder Käfig? Foto © Tanja Dinter 2009  
2.2.5.6. Käfig am Margaretengürtel - von innen nach außen betrachtet. Foto © Tanja Dinter 2009
- 216 2.3.1. Ein junger Besucher des Moerenuma Park in Sapporo, Japan überwindet ein Spielgerät, entworfen von Bildhauer Isamu Noguchi. <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.
- 218 2.3.1.1. Raum in Bewegung. Raum für Bewegung? MQ Wien. Videostills einer Headcam-Aufnahme, © Tanja Dinter 2004

- 220 2.3.1.2. Einer der beliebten Wiener Spots: 1140 Wien, Meiselmarkt. Foto: © Julia Gennari, [www.girlparkour.com](http://www.girlparkour.com), Zugriff am 07.06.2009.
- 221 2.3.1.3. Die Traceure Leech und Matthias beim winterlichen Training. Fotos: © Tunc „Leech“ Uysaler.
- 222 2.3.1.4. Traceur Andreas Kalteis bei einem Fotoshooting für den Wiener, Ausgabe Okt. 2004 auf der Donauinsel. Fotos © Peter M. Mayer.
- 223 2.3.1.5. Der Andreaspark, Fotos © Tanja Dinter 2009.
- 224 2.3.2.1.1. 3D Modell, Eröffnungsposter und Fotomontage des JiYo Parks in Kopenhagen, geplant von den Landschaftsarchitekten Kragh & Berglund.[http://teamjiyo.com/?s=news\\_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa](http://teamjiyo.com/?s=news_full&l=en&content=45f1ba47a683ed86881934d84cae40aa), Zugriff am 14.09.2009.
- 226 2.3.2.2.1. Der erste Parkour-Park Finnlands in Jyväskylä, <http://www.parkour.fi/drupal/?q=node/919>, Zugriff am 14.09.2009.
- 2.3.2.3.1. Trainingshalle der Sportunion in Schönbrunn. Innen- und Außennansicht. Innen: Mitglieder des Vereins CAM beim Training. © Tanja Dinter 2009.
- 228 2.3.2.4.1. Temporäres Trainingsgelände Arsenal Wien, Foto: Playstation the Way, <http://www.playstationtheway.com/presse>, Zugriff am 02.01.2009.
- 2.3.2.4.2. Temporäres Trainingsgelände aus Gerüststangen, stabilisiert mit Wasserkanistern beim Workshop in der Revaler Skate-Halle in Berlin am 8.11.2008. Foto © Tanja Dinter 2008.
- 2.3.2.4.3. Temporäres Trainingsgelände im Wiener Arsenal, Objekt 221, am 30.8.2008. Im Innenbereich lackierte Sperrholzkuben, Holzbalken und geschweisste, angeschraubte Stahlrohrprofile, speziell für Workshops entwickelt. Fotos: © Playstation the Way, <http://www.playstationtheway.com/presse>, Zugriff am 02.01.2009.
- 230 2.3.3.1.1. Modell des Endless House, in: Bogner, Dietmer, Friedrich Kiesler, Inside the Endless House, Wien, Köln, Weimar 1991, 136ff. Scan.
- 232 2.3.3.2.1. Park in Yokohama, 1965, <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.
- 2.3.3.2.2. Modell einer Spielplatzgestaltung für das UN Headquarter, 1952, nicht realisiert., <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.
- 2.3.3.2.3. Isamu Noguchi mit Modell., <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.
- 234 2.3.3.2.4. Moerenuma Park in Sapporo, Playground equipment distributed by Isamu Noguchi Garden Museum, Japan, <http://www.isamunoguchi.or.jp/>, Zugriff am 15.08.2009.
- 236 2.3.3.3.1. Negev Monument Dani Karavan, 1963-68, Fotos: © David Rubinger, <http://www.bundesregierung.de/Content/DE/Artikel/2008/03/Bilder/2008-03-14-karavan-ausstellung-negev-monument,layoutVariant=Poster.html>, Zugriff am 23.09.09, [http://www.hauptstadtkulturfonds.berlin.de/uploads/tx\\_nkhkf/15\\_Negev\\_Monument\\_details.jpg](http://www.hauptstadtkulturfonds.berlin.de/uploads/tx_nkhkf/15_Negev_Monument_details.jpg), Zugriff am 23.09.2009.



- 238 2.3.3.4.1. Übersichtskarte Yoro Park, Japan, Fotos: ©yoro-park.com, <http://www.yoro-park.com/>, Zugriff am 20.08.09
- 240 2.3.3.5.1. Casa da Música, Porto, Portugal, Foyer (oben links), Pausenraum (unten links), Außenansicht großer Konzertsaal (oben rechts), Pausenraum und Eingangsstiege (unten rechts) Fotos © Tanja Dinter 2007.
- 242 2.3.3.5.2. Casa da Música, Porto, Portugal, beispielbare Platzgestaltung (Überwachung inklusive), Fotos © Tanja Dinter 2009.
- 244 2.3.3.6.1. White Bouncing Castle, Koproduktion von BALLETT FRANKFURT (William Forsythe & Dana Caspersen) und GROUP.IE, originally commissioned by Art Angel, London. Pneumatische Installation MQ Wien, Halle E, 16. - 19.9.2003, Fotos: Farbe ©TQW, [http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver\\_id=286](http://tq000006.host.inode.at/Content.Node/de/buehne/spielplan/293.php?ver_id=286), Zugriff am 16.09.2009, Schwarzweiss ©Dominik Mentzos, <http://www.whitebouncycastle.com/de/>, Zugriff am 16.09.2009
- 2.3.4.6.2. Schleifen, Heiner Blum, Koproduktion von BALLETT FRANKFURT (William Forsythe) pneumatische installation, MQ Wien, 9. - 29.5.2005, Uraufführung: Ballett Frankfurt 15.2.2002, Fotos © Tanja Dinter | Klaus Brandstätter 2005.
- 246 2.3.4.6.1. Rückzugs- und Sitzbereiche für Jugendliche, Artifizielle Klettersteine und Spielgeräte zur Schulung von Koordination und Gleichgewicht für Kinder und Jugendliche, entworfen und vertrieben vom dänischen Spielgerätehersteller Hags, Aus dem Katalog: Hags Planet, Sport und Fitness, <http://catalog.hags.com/en/Planet%20203%20DE.pdf>, Zugriff am 19.09.2009.
- 248 2.3.4.6.2. Fitness-Trainingsgeräte für Erwachsene, entworfen und vertrieben von Hags. a.a.O.
- 250 2.3.4.6.3. Beispiele für mögliche Kletterlandschaften, in: Zimmermann, Astrid (Hrsg.), *Landschaft Konstruieren, Materialien, Techniken, Bauelemente*, Basel, Boston, Berlin 2009. „Hangrutsche“, Stadtpark Waldkirchen, Rehwald Landschaftsarchitekten, Dresden, 2007, 487. Kletterwand aus rotem Spritzbeton, 483.
- 252 2.3.4.6.4. Beispiele für mögliche Hindernisse, a.a.O. Sitzfläche aus Siebdruckplatten - Bank im Rasenhügel - Hessische Landesvertretung Berlin, Deutschland, Landschaftsarchitekt: Bernard : Sattler Büro für Landschaftsarchitektur, 2007, 493. Sitzwürfel aus Holz, 490. Balkenbrücke im Lennépark, Barth/Mark, Deutschland, Architekten: Britta Aumüller und Tobias Hamm, Stuttgart, 2004, 350.
- 254 2.3.4.6.5. Beispiele für Klettertürme und -wände, in: *Landschaft Konstruieren* Kletterturm, „Traxingtanne“ Stadtpark Waldkirchen, Deutschland, Rehwald Landschaftsarchitekten, Dresdesn, 2007, 488. Durch Schalungsplatte erzeugte Oberflächenstruktur - Strukturplatten. 101.
- 257 2.3.5. Analyse Hindernisarten, Formen und Bewegungen zu deren Überwindung.

- 259 2.3.6. Analyse Trainingsbereiche, Formen und Materialien.
- 260 2.3.5.1. Monkey Manimal | Hybride Structures, <http://inventorspot.com/files/images/manimal9.jpg>, Zugriff am 07.10.2009.
- 261 2.3.5.2. Friedrich Kiesler im Inneren des Bucephalus, Bogner, Dietmer, Friedrich Kiesler, *Inside the Endless House*, Wien, Köln, Weimar 1991, 18. Scan.
- 262 2.4. Where do you want to go tomorrow? Foto © Tanja Dinter 2009.

## Anhang

- 270 A1 Foto: © Analuz 2009, <http://www.flickr.com/photos/analuz/3268207872/sizes/o/>, Zugriff am 09.10.2009.
- 296 A 2.1. Playstation the Way - Art of Motion Workshop in Wien. Line-up der Coaches und Teilnehmer (rechts). Traceur Leech erklärt uns die Grundregeln des Parkour. Fotos: © Playstation the Way, <http://www.playstationtheway.com/presse>, Zugriff am 02.01.2009.
- 298 A 2.2. Traceuse Liv Rowlands bei der eleganten Bewältigung einer Mauer in London beim Worldwide Traceuse Gathering 2009. Foto: © Shi, [www.girlparkour.com](http://www.girlparkour.com), Zugriff am 16.09.2009.
- 300 A 2.3. Die Traceuse Liv Rowlands initiierte das weltweite Traceuse Gathering im Juli 2009 in London und setzt sich auf der von ihr ins Leben gerufenen Webpage <http://www.girlparkour.com> für die Weiterentwicklung und gegenseitige Unterstützung von Parkour-interessierten Frauen ein. Foto: © Shi, <http://www.girlparkour.com>, Zugriff am 11.09.2009.

## Danksagung

Ich möchte mich bei meinen Eltern Johanna und Paul Dinter bedanken, die mich immer unterstützt haben. Ich danke: Hannes Loipetsberger; Frau Ao.Univ.Prof. Dipl.-Ing. Dr.techn. Sigrid Hauser für ihre Aufgeschlossenheit und Unterstützung; den Traceuren: Leech (Tunc Uysaler) für das Interview und sein Engagement in Richtung Zusammenarbeit mit Architekten, Jason Matten für seine detaillierte Parkour-Park Outline, seinen klaren Blick auf das Thema und sein mitreissendes Engagement, Benni für die Insider-Beschreibung der Wiener Hotspots, Tom Stoklasa und Matthias für ihre Anregungen in der Diskussion rund um die Sinnhaftigkeit eines Parks für Traceure; der Traceuse Liv Rowlands für ihre motivierende Parkour-Workshop-Leitung und Martin Dworak, der mir über seine sozialarbeiterische Sichtweise neue Einblicke in das Thema eröffnete und mir einiges an Material zur Verfügung stellte; Frau ZT M.Arch.II Mag.Arch. Gabu Heindl und Herrn Ao.Univ.Prof. Mag.phil. Dipl.-Ing. Dr.phil. Peter Mörtenböck für ihr Interesse und ihre Bereitschaft, meine Diplomprüfung abzunehmen; DI Klaus Brandstätter für den Bau eines Modells (das nicht verwendet wurde); den Grundstein Architekten ZT DI Michael Wildmann und ZT DI Irene Prieler, für die Möglichkeit, diese Arbeit in ihrem Büro zu drucken.