

Hürdenläufe der Ermächtigung: Free Running und die Inanspruchnahme der Idee von Stadt

Peter Mörtenböck

Parkour, le parkour, freerun, Free Running oder schlicht auch PK – all das bezeichnet eine rasch wachsende Bewegung, die seit einigen Jahren darauf Einfluss nimmt, wie junge Menschen körperliche und spirituelle Beziehungen zu ihren Umwelten entwickeln. Wie Skateboarding, Breakdancing und andere subkulturelle städtische Sportarten beruht auch Free Running auf einem speziellen Repertoire an riskanten Sprung-, Dreh- und Flugbewegungen, mit denen Teile des Stadtraums temporär in Besitz genommen werden. Während sich andere Subkulturen in der Ausübung ihrer Disziplin auf eine bestimmte Art von Musik, Ausrüstung oder Mode stützen, genügt Free Running das Vermögen des eigenen Körpers. Das kunstvolle und scheinbar mühelose Überwinden von baulichen Hürden ohne Zuhilfenahme von mechanischen oder sonstigen Werkzeugen ist nicht nur zu einer beliebten Freizeitbeschäftigung geworden, sondern scheint auch ein neues Potenzial des Städtischen freizulegen. Egal, ob man dieses neue Bewegungsrepertoire nun als Sport, als riskanten Zeitvertreib oder als eine Art von Kunst sieht: Seine weltweite Ausstrahlungskraft lässt unzählige Mikro-Schauplätze der Korruption räumlicher Strukturen entstehen. Ziel dieses Trends ist eine Überwindung von Hindernissen, die wir im Grunde genommen täglich als das Regelwerk der Stadt erfahren. Wenn sich die Anhänger von Parkour fließend *über*, *unter* oder *durch* jegliche Art von Hindernis bewegen, gilt ihr Credo dem Erlangen maximaler Freiheit in der geplanten Umgebung. Im *Freilaufen* der von Architekten und Behörden festgeleg-

ten Regeln werden Mauern und Zäune, Kanten und Geländer zu einer Art frei verfügbarem Mobiliar.

»Zieh eine gerade Linie auf dem Plan deiner Heimatstadt. Beginne mit Punkt A und setze fort zu Punkt B. Betrachte die Elemente, die sich dir in den Weg stellen (Barrieren, Mauern, Stacheldrahtzäune, Bäume, Häuser, Gebäude) nicht als Hindernisse. Umarme sie: klettere, überwinde, spring: lass deine Vorstellungskraft frei laufen: schon machst du Parkour.«¹

Diese eigenwillige Mischung aus Körperlichkeit und Philosophie bezieht sich auf eine Vielfalt kultureller Referenzpunkte, darunter Videospiele, Filme wie *The Matrix*, Breakdance oder Jackie Chan. Was wie eine Kombination aus Tanz, Akrobatik und romantischem Mensch-Natur-Verständnis wirken mag, ist Teil einer visuellen Kultur, die aus dem Verwischen der Grenzen zwischen unterschiedlichen Mediengenres (Videoschirme, Werbetafeln, Computerspiele oder Mobiltelefone) im städtischen Raum gespeist wird. Die zunehmende Verschmelzung und Interaktion dieser Technologien suggeriert eine Ausweitung der Möglichkeiten, Stadt individuell zu beanspruchen: Private Kurznachrichten finden sich auf Billboards, Häuserfassaden werden zum Computerspiel. Auf ähnliche Weise vollführen Traceure – so die geläufige Selbstbezeichnung der Akteure von Parkour – Bewegungen, die eigentlich zur Bilderwelt von Science-Fiction-Filmen, Extremsportarten oder Computeranimationen gehören. Als lebendig gewordene Bilderwelt verbinden sie das Gewöhnliche mit dem Außergewöhnlichen. Sie stellen spektakuläre Szenen nach, lösen sie aus ihrem fiktionalen Zusammenhang und versetzen sie in die triste Welt vernachlässigter Stadtquartiere.

Populäre Medien treiben diese Hybridisierung von realen und virtuellen Welten eifrig voran und machen sich die Faszination von Free Running zunutze, allen voran Action-Filme, Werbung und Musikvideos. Große Aufmerksamkeit erregte so der Dokumentarfilm *Jump London* (2003), der in den Hintergrund der Disziplin einführt und darin gipfelt, dass Sébastien Foucan und andere prominente französische Traceure ihre Begabungen an weltbekannten Londoner Bauwerken zur Schau stellen. Im Sog dieses Kultfilms verstand es die Musikindustrie, ein Bild roher und ungebremsster Urbanität über die Bewegungskunst von Free Running zu vermitteln: Von David Guetta versus The Egg (*Love Don't Let Me Go/Walking Away*), über Eric Prydz versus Floyd (*Proper Education*), bis zu Jean-Michel Jarre (*Teo & Tea*) reicht die Palette an Musikvideos, die sich Parkour bedienen. Eine über

¹ <http://www.urbanfreeflow.com>, 15.06.2008.

das Räumliche hinaus wirkende Grenzenlosigkeit, die Free Running propagiert, hat nicht zuletzt auch Pop-Ikone Madonna dazu inspiriert, in ihrem Video *Hung Up* (2005) durch eine Kombination der Krumping-Szene in Los Angeles, klassischem Tanz und Bewegungsfiguren von Parkour erneut die Grenzen von urbanen Tanzkulturen zu sprengen. Ihre weltweite *Confessions Tour* (2006) dominierten Tanznummern mit choreographierten Free Running Stunts, und Sébastien Foucan selbst wurde engagiert, live auf der Bühne aufzutreten. Der Ausdruck seiner Bewegungen geriet auf ähnliche Weise in den Vordergrund der Bühnenshow, wie Willi Ninjas Voguing zu Madonnas *Vogue* in den frühen neunziger Jahren. Im zeitlichen Abstand von beinahe zwei Jahrzehnten liefern beide Produktionen einen symbolischen Raum für die Aufführung einer phantasmatischen Transformation: Wie Judith Butler in Bezug auf Willi Ninjas Rolle bei den Drag Balls in Harlem (New York) in *Bodies That Matter* (1993) argumentiert hat, konstituiert eine performative Widerspiegelung der Imitationsstruktur hegemonialer Bezeichnungssysteme den Ort der Erlösung von sozialer Stigmatisierung. In dieser Aufführung bildet sich ein Subjekt, »founded in the project of mastery that compels and disrupts its own repetitions, [...] constituted in and through the iterability of its performance.« (Butler 1993: 131)



Abbildungen 1 und 2: Videostills aus: *Proper Education*

(Quelle: <http://www.youtube.com/watch?v=nLiaX5rrCSU>, 17.06.2008)

Sébastien Foucan erzeugt wie Willi Ninja ein Gefüge an symbolischen Schauplätzen der Selbstüberwindung, die den bestehenden Mechanismen sozialer Machtverteilung durchaus dienlich sind – einer Verteilung an urbanen Benachteiligungen in Bezug auf soziale Klassen und ethnische Herkunft in den umkämpften Randgebieten städtischer Agglomerationen, in denen die Bewegung von Parkour entstanden ist. Die zunehmende Angleichung der Traceure an die übermenschlichen Charaktere von Science-Fiction-Erzählungen des 20. Jahrhunderts und die post-humanen Figuren

in virtuellen Genres des 21. Jahrhunderts verwandelt den sozial, ethnisch und sexuell gezeichneten Körper in einen symbolischen Ort der Bewältigung. Mit *entgrenzter* Körperlichkeit und Tropen der Transfiguration vermittelt er geradezu glaubhaft die Perspektive, dass die globale Verformung der zeitgenössischen Stadtlandschaft mühelos ertragbar und bewältigbar ist, geht es bei Parkour doch darum, mit dem vorhandenen Umfeld zurechtzukommen. Während die Aufführung der Überschreitung von Geschlechtergrenzen für Voguers wie Willi Ninja ein Vehikel zur Artikulation der Verbindung von Rasse und sozialer Schicht boten, fungiert die körperliche Überwindung von Hürden als Vehikel für die Umwandlung dieser Verbindung in eine neue Dimension städtischen Lebens. Um als Ort dieser Reartikulierung zu dienen, wird die Materialität von Stadt in einen symbolischen Raum an Hindernissen umgedeutet: Free Runner gleiten schwerelos von Dach zu Dach, zum Trotz der schweren Bürden, mit denen ihre Existenz an den Rändern der Stadt behaftet ist. Bleibt zu fragen, ob die bei Free Running erworbenen Problemlösungsfähigkeiten auch wirklich ermächtigend auf das Alltagsleben zurückwirken.

Reale und virtuelle Treffpunkte

Free Running entwickelte und verbreitete sich in einer Atmosphäre zunehmender sozialer Deregulierung und Fragmentierung, in einem Klima der Arbeitslosigkeit und Unruhe im Gebiet der Pariser Banlieues. Hier, im Vorort Lisses, experimentierten in den späten achtziger Jahren David Belle und Sébastien Foucan mit Bewegungsformen, die urbane Trendsportarten mit Gymnastik und Kampfkunst kombinierten. Die Inspiration dazu stammte aus vielen Quellen, nicht zuletzt aus der von George Hébert (1875–1957) im frühen 20. Jahrhundert entwickelten »Natürlichen Methode der Körperkultur« (Hébert 1936). Hébert stellte verschiedene Elemente »natürlichen« Trainings zusammen, um so ein besseres Gleichgewicht von körperlichen, energetischen und moralischen Werten zu erzielen und hatte damit einen großen Einfluss auf den neu entstehenden Ethos der Leibeserziehung.² Angeblich wurde David Belle durch seinen Vater Raymond, der

2 George Hébert war damit einer der ersten Verfechter von Parkour, und zwar als Hindernistraining in der Leibeserziehung, das eine Erneuerung des Militärtrainings ebenso angeregt hat wie die Entwicklung von zivilen Fitnessparcours. Die in Wäldern eingerich-

während des Vietnamkriegs Héberts »Natürliche Methode« zu einer speziellen Art der Militärausbildung entwickelte, in diese Ideen eingeführt. Beim Herumturnen auf dem lokalen Spielplatz in Lisses, so die Legende, haben David und Sébastien immer wieder neue Bewegungsformen im Geist des Hébertisme erfunden und praktiziert. Daraus sei eine spezielle Ästhetik hervorgegangen, die durch Eleganz, Fluss und Effizienz gekennzeichnet ist. Rasch bildeten sich auch an anderen Orten Gruppen, die nach noch kunstvolleren Bewegungen suchten, und so breitete sich 2003 der neue Trend über Frankreich hinaus aus, um in kürzester Zeit zu einer weltumspannenden Parkour-Bewegung zu werden.³

Parkours spontane Aneignung von Raum lässt sich mit den Bestrebungen von *non-plan*, französischem Situationismus und anderen kulturellen Bewegungen des zwanzigsten Jahrhunderts vergleichen, die versucht haben, eine eigenständige Kontrolle über die geplante Umwelt zurück zu gewinnen (vgl. Hughes/Sadler 2000). Die Karten und Erfahrungen, die von Parkour produziert werden, teilen solcherart ihr Terrain mit lettristischen beziehungsweise situationistischen Techniken des *Détournement* und *Dérive*, einer Zweckentfremdung des Stadtraums und einem ziellosen Umherschweifen zur Schaffung neuer, fremder Situationen, mit Henri Lefébvres Konzeption von gelebtem Raum (vgl. Lefèbvre 1991) und mit den fließenden Bewegungen und miteinander vernetzten Communities von Skateboarding, die oft eine direkte Vorbildwirkung auszuüben scheinen (vgl. Borden 2001). Parkour bahnt flüchtige und unkonventionelle Wege durch die physischen und psychologischen Bedingungen der vorhandenen Umwelt und nimmt dabei einen Zwischenraum ein, der weder vollkommen real noch virtuell ist. Diese Zwischenlage ermöglicht ein unablässiges Umschichten der Beziehung zwischen vorhandenem und ersehntem urbanen Zustand und führt uns zu einem paradoxen Bild von Stadt als Bühne gleichzeitiger Zustimmung und Verweigerung. In der Ausgestaltung dieses Bildes nimmt Free Running die Form einer Unterbrechung an – eine Unterbrechung urbaner Realitäten, in denen sich Leute aufgrund unterschiedlichster Ursachen gefangen sehen. Zugleich erschafft Free Running ein ästhetisches Terrain, auf dem eine beinahe mystische Begegnung mit urbaner Materialität stattfindet. So kommt es zu einer widersprüchlichen

teten Hindernispfade mit Schwebebalken, Leitern, Schwingseilen und ähnlichen Geräten werden auch heute noch gelegentlich als *Hébertismus-Pfade* bezeichnet.

³ Parkour leitet sich dem Namen nach von *parcours du combattant* ab – ein Ausdruck, der sich auf das Hindernistraining in Héberts Lehre bezieht.

Figur der Inanspruchnahme und Bestätigung von etwas, dem im selben Moment eine neue Form von Bedeutung verliehen wird. Was stattfindet, ist ein Akt des Umschreibens, der sich einer bestimmten Zugehörigkeit unterwirft, während er deren Bedingungen korrumpiert und verändert. Dieser ästhetische Prozess gründet sich nicht auf ein Entwerfen neuer Objekte oder ein Hinzufügen neuer Ebenen von Material, Farbe oder Textur. Er wird in der Berührung hervorgebracht. Dieser flüchtige physische Kontakt der Traceure mit dem Urbanen macht das bestimmende Moment ästhetischer Transformation aus und produziert die lose und lösende Lage, die Free Running einnimmt – immer in Bewegung wird kein Ort jemals wirklich besetzt, so wie sich Traceuren auch umgekehrt keine vollständige Bestimmung eines Ortes aufdrängt.

Urbane Deregulierungen

Im zeitgenössischen Architekturdiskurs gibt es eine heimliche Bewunderung dafür, dass Parkour räumliche Bedeutungen mühelos unterläuft. Der britische Architekt Will Alsop etwa gab in einem Interview zu bedenken:

»I am sure there is all sorts of other people waiting in the wings to come in and corrupt our spaces in all sorts of different ways that we have not even thought of yet. We spend millions and millions of Pounds to build all this stuff, and what else could that stuff be used for – that's the key question.«⁴

Das Potenzial von Architektur liegt weder im geplanten noch im aktuellen Gebrauch. Es ist immer in *etwas anderem* enthalten, dessen Platz Free Running gestenhaft markiert. In Giorgio Agambens Verständnis ist die Geste ein Mittel ohne Zweck und eröffnet so einen Raum für die Teilnahme am gemeinschaftlichen Leben ohne auf tiefverwurzelte Identitäten zurückzugreifen. Die Geste bezieht sich auf eine Art des Ingebrauchnehmens, die sich der funktionalistischen Doktrin moderner Städte entzieht. Sie unterläuft das Regelwerk der Planung, indem die Stadt umarmt wird. Wie der niederländische Philosoph René ten Bos argumentiert, liegt der Effekt einer solchen ästhetischen Methode in der vollständigen Veränderung der

⁴ Will Alsop in *Jump London*, einem von Mike Smith produzierten britischen Dokumentarfilm des Fernsehsenders Channel 4 (Dir.: Mike Christie für Optomen Television, 2003). Erstausstrahlung: September 2003.

Welt, ohne sie zu verletzen (vgl. ten Bos 2005: 37). In anderen Worten besteht das Paradoxon von Free Running in einer Anerkennung anderer Identitäten, die auf der Weigerung beruht, Form als eine bestimmende Bedingung anzuerkennen. So wie die Geste ihre eigene Möglichkeit schafft, bringt die körperliche Artikulation der Free Runner (der tatsächliche Akt von Parkour) das Terrain ihrer eigenen politischen und ästhetischen Verortung hervor.

Die Entkoppelung der Verbindungen zwischen unserer Vorstellung von Stadt und der Architektur, die diese aufrechterhält, macht einen wichtigen Teil dieser Artikulation aus. Während Alltagsroutinen bestimmte Rollen und Konzepte mit Gebäuden und Orten eindeutig verbinden, fordert Free Running diese Ordnung heraus, indem es eine spezielle Art des Eindringens in diese Architekturen wählt. Im Gegensatz zu Graffiti oder ähnlichen ästhetischen Interventionen in die gebaute Umwelt handelt es sich aber nicht um ein Eindringen, das lesbare Spuren hinterlässt. Es ist vielmehr ein Eindringen in eine allgemein akzeptierte Idee von Stadt und ihre Beziehung zur gebauten Umwelt. Free Runner hinterfragen nicht die Materialität von physischem Raum; sie hinterfragen und deregulieren unsere Vorstellung von gebautem Raum als solche: den kreativen Prozess, in dem die von Architekten entworfenen, von Behörden verwalteten und von Millionen von Menschen benutzten baulichen Elemente als *Idee* von Stadt zusammenkommen. Mit der Kraft des Körpers oder – besser gesagt – im Dehnen der Vorstellung, was Körper mit gebauten Dingen tun können, führt Free Running eine bisher unbekanntere körperliche Wirklichkeit in die Stadt ein.

Dieser Balanceakt von Umarmung und Verweigerung findet zugleich aber auch in einem kommerziellen Umfeld statt: Core Design, das Computerspielunternehmen hinter *Lara Croft*, hat ein Parkour-Spiel namens *Free Running* entwickelt, das weltweit für Sonys Play Station vertrieben wird und virtuelle Doppelgänger der prominentesten Traceure beinhaltet.⁵ Das Geschäft umfasst auch eine Werbekampagne für das Spiel, die auf Bildschirmen in 500 europäischen Geschäftslokalen der Footlocker-Kette läuft, welche die exklusiven Rechte für den Verkauf des Free Running-Schuhs von Adidas hält. Und in einem Werbespot der Konkurrenz flüchtet Sébastien Foucan mit Nike-Presto-Schuhen in den Pariser Banlieues vor einem Huhn. Dies sind nur einige wenige herausragende Momente einer wachsenden Parkour-Industrie, in der sich Free Running-Protagonisten mit Fir-

5 <http://www.freerunning.com>, 15.06.2008.

men zusammengetan haben, um ein neues Bild von Stadt zu zeichnen. Urban Freeflow, eine der weltweit größten und am schnellsten wachsenden Free Running Communities verkündet auch mit Stolz, dass sie bereits viele gemeinsame Projekte mit Großunternehmen wie Nokia, Toyota, Siemens, O2 und Eidos abgewickelt haben. Das bis dato abenteuerlichste Geschäft ist aber wohl der Vorspann für den einundzwanzigsten James Bond-Film *Casino Royale* (2006), in dem Sébastien Foucan als Mitglied eines terroristischen Netzwerks gejagt wird und durch atemberaubende Stunts besticht.

Mit einer solchen Ausgangslage fällt es schwer, über Free Running nachzudenken, ohne die Komplizenschaft mit einem Wertesystem, das die Repräsentationsökonomien heutiger Stadtkultur unterspannt, in die Überlegungen miteinzubeziehen. Diese Komplizenschaft bietet allerlei Rückschlüsse darauf, wie Free Runner begonnen haben, Stadt genau so zu benutzen, wie Werbeagenturen oder andere Geschäftsunternehmen: als Gelegenheit, Dienstleistungen gegen Entgelt anzubieten. Zweifellos floriert dieses Geschäft mit Lifestyle-Accessoires, Modetrends und elektronischen Gadgets Hand in Hand mit Parkours atemberaubender Neubebildung der urbanen Landschaft. Unternehmen, die auf die Kaufkraft neuer urbaner Schichten setzen, investieren ein erhebliches Interesse in die spektakuläre Bilderwelt, die von Free Running hervorgebracht wird. Es mag auf den ersten Blick also naheliegend sein, den wichtigsten Berührungspunkt beider Interessen in einer geteilten Ideologie der Sichtbarkeit zu vermuten. Dies erklärt aber noch lange nicht, *warum* die Visualität der akrobatischen Stunt-Shows von derart großer Anziehungskraft für Konsumenten wie für Unternehmen sein kann. Der entscheidende Punkt liegt in der Art und Weise, wie das Visuelle mit dem Sozialen über das Subjekt verbunden ist (vgl. Mirzoeff 2003: 248f.). In dieser Hinsicht dienen Free Runner als flinke Botschafter einer Fragmentierung und Neuzusammensetzung des sozialen städtischen Gewebes. Sie entsorgen die alte soziale Logik der Stadt auf visuellem Weg, indem sie sich aller kodierten Oberflächen der Stadt annehmen und sie von der Basis her neu formatieren. Was zum gemeinsamen Nährboden für Anhänger, Nachahmer und Unterstützer wird, ist daher nicht die überwältigende Bilderwelt von Parkour an sich, sondern die fortwährende Abfolge von Interventionen im symbolischen Raum. Die performative Logik dieser symbolischen Deregulierung bildet den gemeinsamen Grund, auf dem sowohl Lifestyleindustrien als auch Free Running aufbauen. Als *lebende* Verkörperungen urbaner Transformation übertreffen Free Runner sogar die Bemühungen von Unternehmen, ihre urbanen Lifestyle-

Produkte als *lebendig* zu vermarkten: Traceure *sind* die flüchtige Aktualisierung solcher Versprechen.

Während man vorschnell annehmen könnte, dass die Effektivität von Free Running entlang seinem Haltfinden an physischen urbanen Orten wächst, ist also genau das Gegenteil der Fall: Der symbolische Raum, den Free Running und die Körper seiner Akteure in der Stadtlandschaft besetzen, gewinnt gerade über die Rückkehr zu den Bildern der Vorstellungswelt an Kraft. Anders gesagt, ist der Einzug von Free Running in den Kreislauf der globalen Bildökonomie zum Großteil von einem Rückzug aus physischen und sozialen Realitäten abhängig. Es sind gerade *nicht* ihre Aufführungen im realen Raum, die Traceuren helfen, den bekannten Hindernissen von marginalisierten Gesellschaftsschichten zu entkommen, sondern ihr Auftritt als Akteure in fiktionalen Mainstream-Genres. Von Musikvideos und Free Running Games bis zu Werbespots und Actionfilmen liegt der weltweite Verkauf dieser Bildformate der sozialen Anerkennung und dem ökonomischen Erfolg der Parkour-Protagonisten zugrunde. Die Flucht aus den Engen des sozialen Lebens bezieht sich daher auf ein Spiel mit zwei unterschiedlichen Ebenen: jene des Parkour-Trainings in konkreten physischen Räumen und jene des Entkommens mithilfe populärer Medienformate.

Welcher Konflikt zwischen diesen beiden Ebenen besteht, lässt sich auf Webseiten erkennen, die mit Nachdruck darauf bestehen, dass die prominentesten Protagonisten von Parkour immer noch in den gleichen Gegenden trainieren, in denen der Sport ursprünglich entstanden ist. Physische Orte wie die Skulptur *Dame du Lac* nahe Lisses (manchmal als das »internationale Symbol« von Parkour beschrieben) werden so zu einem Mekka für Traceure aus der ganzen Welt. Wiewohl diese Ursprungsmythen einen gewissen Glauben an Parkour beflügeln helfen, liegt es auf der Hand, dass sich eine Breitenwirkung der Disziplin erst einstellen konnte, als sie sich von der lokalen Szene und ihren eigenen gestenhaften Politiken entfernte. Die Frage, in welchem Ausmaß dieser Wandel als Vehikel zur Weiterentwicklung der Disziplin akzeptiert werden soll, verursacht heiße Debatten, in denen um die *Ins* und *Outs* der Disziplin gerungen wird. Viele Puristen des Sports betrachten die theatralische Seite von Parkour, vor allem aufsehenerregende Trickbewegungen, speziell gewidmete Trainingsareale und glamouröse Werbeauftritte, als Niedergang der Bewegung. Diese internen Kämpfe zwischen »wahren« Traceuren, Free Runnern, Free-Style-Verfechtern und anderen Gruppierungen mögen manchen als Scheingefecht gelten, sie verdeutlichen aber die in Parkour ausgetragene Spannung zwischen

dem Akt der selbstbestimmten Aneignung von Stadt und dessen Kommodifizierung mithilfe einer global orientierten Bildökonomie.

Aus dieser Spannung geht die Frage hervor, ob die von Free Runnern geschaffenen flüchtigen Räume in der Lage sind, die einer Politik der Gesten inhärenten Ambivalenzen aufrechtzuerhalten oder ob das Zirkulieren von Bildern und Produkten dieser urbanen Kunst solche Ambivalenzen zum Verschwinden bringt – eine Entwicklung, die offenbar Voraussetzung für den Genuss von Leinwanderfolgen und ökonomischen Privilegien zu sein scheint. Denn was mit Gesten geschehen kann, wenn sie in die Arena der Realpolitik eintreten, haben nicht zuletzt Arnold Schwarzeneggers Rolle des urbanen Kriegers und der symbolische Raum, den diese Figur besetzt, klar gemacht: Ein Weg, der von provinziell Bodybuilding über Hollywoods Filmindustrie zur Position des Gouverneurs von Kalifornien geführt hat. Jegliche Art physischer und räumlicher Ambivalenz, die der Möglichkeit des Versagens nachgeben könnte, wurde mit der Erschaffung eines künstlichen Körpers ausgelöscht, der den vorhandenen Ort der Verletzbarkeit zu eliminieren schien. Die »Schwarzenegger-Formel« wurde so zur perfekten Strategie und Tarnung, um die zunehmende Angst vor urbaner Desintegration zu überdecken. Wenn dieses Vorbild zutrifft, dann kann erwartet werden, dass Parkours Weg in den kulturellen Mainstream nicht nur neue Karrierebahnen nach sich ziehen, sondern auch eine heikle Doppelrolle im kulturellen Getriebe einnehmen wird: als neues Schmiermittel urbaner Transformation und als Kitt, der das Stadtleben im frühen einundzwanzigsten Jahrhundert zusammenhält.

Literatur

- Borden, Iain (2001), *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*, London.
- Bos, René ten (2005), »On the Possibility of Formless Life: Agamben's Politics of the Gesture«, in: *ephemera* 5, 1.
- Butler, Judith (1993), *Bodies That Matter*, New York/London.
- Hébert, George (1936), *L'Education physique virile et morale par la méthode naturelle*, Paris.
- Hughes, Jonathan/Sadler, Simon (Hg.) (2000), *Non-plan: Essays on Freedom, Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, Oxford.
- Lefébvre, Henri (1991), *The Production of Space*, Oxford.
- Mirzoeff, Nicholas (2003), »Stuff and nonsense«, in: *Journal of Visual Culture* 2, 2.