

Rebekka Ladewig

«Play, but play seriously». Zur medialen Inszenierungen von Le Parkour

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/291>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ladewig, Rebekka: «Play, but play seriously». Zur medialen Inszenierungen von Le Parkour. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17 (2008), Nr. 1, S. 109–130. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/291>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/171_2008/171_2008_Play_but_play_seriously.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

«Play, but play seriously»¹

Zur medialen Inszenierung von *Le Parkour*

Rebekka Ladewig

RUSH HOUR: «Nicht mehr Signaturen, sondern Stil»²

A series of spectacular rooftop stunts in a new BBC promotional film are all genuine, the corporation has revealed. [...] The BBC said no computer graphics or post-production enhancements were used to create the film. [...] Belle did not use any safety wires, though some crash mats were in place out of the view of cameras.³

Mit dieser Pressemeldung, im April 2002 unter der Headline «BBC film's rooftop stunts real» auf der Homepage des britischen Fernsehsenders geschaltet, rückte nicht nur der BBC-Spot RUSH HOUR,⁴ von dem hier die Rede ist, sondern vor allem die darin inszenierte Bewegungstechnik *Le Parkour* in die Schlagzeilen der britischen Presse. Der im Rahmen der Imagekampagne «BBC One – The One» produzierte Werbespot featured mit dem französischen Traceur David Belle einen der Begründer von Parkour, einer Fortbewegungstechnik, die Belle selbst schlicht als «freie Bewegung» verstanden wissen möchte, als «eine Methode, so einfach und effizient wie möglich von A nach

1 Foucan (Interview): <http://www.asifitwerereal.org/zoe/archive/Parkour/parkour.htm> (13.08.2007).

2 Deleuze/Guattari 1998, 434.

3 Vgl.: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1939106.stm> (12.01.2007)

4 RUSH HOUR (GB 2002, Tom Carty) ist einsehbar unter www.youtube.com/watch?v=SAMAr8y-Vtw.

B zu kommen».⁵ Was Einfachheit und Effizienz für den Parkour-Profi bedeuten und wie ungewöhnlich die von ihm eingeschlagenen Wege ausfallen, zeigt seine Performance in RUSH HOUR: Narrativ gerahmt als Passage zwischen Büro und Wohnung bzw. Schreibtisch und heimischem Fernseher wird hier ein Hindernislauf hinweg über Dächer, Mauern, Geländer und Häuserschluchten in Szene gesetzt, eine Choreographie, die auf den direkten Weg setzt, Geschwindigkeit, Kraft, Akrobatik und Improvisation vereint, die Architekturen des Alltags links liegen lässt und mit dem Bewegungsraum über den Dächern Londons zugleich die Topographie der Stadtlandschaft als Wahrnehmungsraum aufzeigt. Schon hier deutet sich an, dass es sich bei Parkour – seinem Image zum Trotz – nicht um einen urbanen Extremsport handelt; wie ich im Folgenden ausführen werde, ist in dieser Technik vielmehr eine stilisierte räumliche Erzählung auszumachen, in der Raum, Körper, Selbst und Medien ein ineinander verwobenes Amalgam bilden.

Tatsächlich ist RUSH HOUR als eine Art *Tutorial* angelegt, das nicht nur in Bezug auf die körperliche Bewegungstechnik, sondern auch auf die damit einhergehende räumliche Praxis die entscheidenden Grundlagen von Parkour vermittelt. Technisch perfekt ausgeführt und ästhetisch inszeniert, handelt es sich bei den diversen Sprüngen, Drehungen und Rollen, mit denen Belle die architektonischen Hindernisse überwindet, um die wichtigsten Grundfiguren der Bewegungstechnik:⁶

Eine sogenannte *planche* (Abb. 1), bei der der Oberkörper aus einer hängenden Position über den Rand einer Mauer hinweg – in diesem Fall auf das Dach des Bürogebäudes – gehievt wird; ein *saut de chat*, eine Hocke über eine Mauer hinweg, gefolgt von einem *franchissement*, einer Art Unterschwingung, der an der Stange eines Treppengeländers ausgeführt wird; ein *pasement* (Abb. 2), mit dem ein weiteres Geländer überwunden wird; ein *saut de bras* (Abb. 3), bei dem Belle, aus einem Drehsprung heraus, in hängender Position an einer Mauer landet, sich mit den Händen an deren Oberkante festhält, um dann in eine weitere *planche* überzuleiten; ein *saut de précision* (Abb. 4), ein Präzisionsprung also, bei dem Belle auf einer Mauerkante landet, von der herab er einen Vorwärtssalto macht; diverse Weitsprünge (*sauts de détente*) über Häuserschluchten hinweg, wobei zwei dieser Sprünge aus der Perspektive der Passanten aufgenommen sind, während ein spektakulärer Distanzprung in 60 Meter Höhe (Abb. 6) mit einem Close-Up

5 So David Belle im *Making of...* von BANLIEUE 13 (F 2004, Pierre Morel).

6 Eine anschauliche Übersicht über die Grundfiguren von *Le Parkour* finden sich unter der URL: <http://www.parkour.de/moves/index.html> (22.01.2007).



RUSH HOUR

- 1 planche
- 2 passement
- 3 saut de bras
- 4 saut de précision
- 5 Close Up (Anlauf)
- 6 saut de détente

auf Belle's konzentriertes Gesicht und seinen muskulösen Oberkörper (Abb. 5) sowie einer Pause in der Filmmusik – einem Remix des fünfziger Jahre-Mambo-Songs *Sway* von Pablo Béltran Ruiz – eingeleitet wird; schließlich ein sogenannter *Tic Tac*, bei dem Belle seitlich an einer Mauer hochläuft, um über einen Zaun zu springen.

Diese Bewegungen gestalten den Weg, der Belle von seinem Schreibtisch in einem Bürogebäude nach Hause vor den Fernseher führt (gerade pünktlich zum Beginn einer Sendung auf BBC One), und es scheint, als würden hier Weg und Bewegungen auseinander hervorgehen und sich wechselseitig produzieren, spielerisch und im Einklang mit dem Körper des Läufers. Der Beweglichkeit dieses Körpers und dessen Interaktion mit der architektonischen Umgebung ist die Konformität einer Menschenmasse gegenüber gestellt, deren Bewegungen durch Ampeln, «Wait»- und «Stop»-Zeichen, Fahrbahnverengungen und Einspurigkeit reguliert, gesteuert und ausgebremst werden. Mit nur sieben Gegenschnitten auf Verkehrszeichen, verstopfte Straßen und Gehwege, hupende Autos und dicht gedrängte oder wartende Menschen – Einstellungen, die zusammen weniger als 6 sec. des 1,5-minütigen Spots ausmachen – wird das Stopp and Go der Londoner Rush

Hour als normierendes und regulierendes System gegen den freien *flow* über der Stadt ausgespielt – gerade so, als solle hier der von Michel de Certeau beschriebene Widerspruch zwischen «dem Modus einer kollektiven Verwaltung und dem individuellen Modus einer Wiederaneignung des Raumes» (de Certeau 1988, 17) filmisch bebildert werden. Eingeführt und gegeneinander abgesetzt werden diese (überzeichneten) Bilder von individueller und uneingeschränkter Beweglichkeit einerseits und gleichgeschalteten, kanalisierten Bewegungsströmen andererseits schon in der Eingangssequenz des Spots. So ist bereits in der ersten Einstellung der Fortgang der filmischen Handlung angelegt: Sie zeigt – unscharf im Hintergrund – Belle an einem Schreibtisch sitzend, im Vordergrund die Figur eines asiatischen Schwertkämpfers, der an der Fassade eines Hochhausmodells hängt und auf die Martial Arts als eine der Referenzen von *Parkour* anspielt. Nach einem Blick auf die Uhr legt Belle seine Arbeitskleidung ab und öffnet das Fenster, um dann seinerseits die Fassade des Bürogebäudes zu erklimmen.

Ein spektakulärer Handstand auf dem Geländer des Daches – zuerst gegen das Panorama der Stadt, dann gegen den Himmel geschossen – bildet den choreographischen Auftakt zu seinem Lauf. Dass hierbei für Belle andere Regeln gelten als die Verkehrsregeln der dicht befahrenen Straße unter ihm, signalisiert ein rot aufleuchtendes Ampellicht, das zugleich den Einsatz der Musik und den Beginn des eigentlichen Parcours markiert. Die dabei eingeschlagene Route zeichnet eine Fluchtlinie, die sich von der Routine der Rush Hour mit ihrem kollabierenden Verkehr kaum deutlicher abheben könnte. *Route* und *Routine* stehen dabei für zwei verschiedene Umgangsweisen mit der urbanen Umgebung. Zwar sind beide an den taktilen, feldperspektivischen Raum der körperlichen Bewegungen und – mehr oder weniger zumindest – an den *Akt des Gehens* gebunden, den de Certeau im Rahmen seiner Theorie der Alltagspraktiken als Operation herausgestellt hat, welche «zu einer unheimlichen Vertrautheit mit der Stadt führen» müsste (de Certeau 1988, 186); allerdings liegen ihnen gegensätzliche Wahrnehmungs- und Erlebnisqualitäten zugrunde: Bewegt sich die Routine in den ausgetretenen Pfaden des Alltags, die sie gleichsam verkörpert, so ist die Route von der Kontingenz des urbanen Raumes und seiner Objekte abhängig, durch die sie ihren Weg sucht und immer wieder aufs Neue suchen muss, um nicht zur Routine zu werden.

Dass sich die Route ungleich aufregender gestaltet als die Routine, liegt auf der Hand. Und genau darum geht es auf den ersten Blick – bei Parkour selbst ebenso wie bei dessen medialer Darstellung in RUSH HOUR. Tatsächlich kommen in der außergewöhnlichen Variante

des täglichen Weges von der Arbeit nach Hause die Idee des Spots und die des darin inszenierten Sports quasi zu Deckung: Wer BBC One sieht, so ließe sich das Marketing-Credo von BBC zuspitzen, hebt sich von der grauen Masse ab; er schlägt – wie der Begründer der Parkour-Bewegung – andere, originellere und effizientere Wege ein, um an sein Ziel zu gelangen.⁷ Was in RUSH HOUR eigentlich dargestellt wird, ist somit ein Lebensgefühl oder ein Lebensstil, dessen abenteuerliche Ästhetik, Individualität und Kreativität das Image von BBC One reflektiert. In diesem Sinne kommentiert auch Christine Madden, Head of Marketing bei BBC One, die Einführung des Spots: «Rush Hour dramatises the anticipation of a favourite programme in the most breathtaking and exciting fashion [...]. It captures «the new spirit» of BBC One and reflects its new, dynamic identity.»⁸

Es ist alles andere als ein Zufall, dass diese neue Identität der British Broadcasting Corporation über das körperliche Kapital eines Hochleistungssportlers transportiert werden soll. Wie imagerächtigt nämlich das Branding von Sport, die Inszenierung und Implementierung von pop- und subkulturellen Elementen sowie die Vermarktung von Coolness sind, haben die Werbekampagnen globaler Unternehmen, allen voran des Sportkonzerns Nike, im Laufe der neunziger Jahre durchgeführt (vgl. Klein 2001; Bergermann 2003). Die in diesem Zusammenhang angestoßenen Debatten um Verkauf und Ausverkauf von Sportikonen, um Aneignung und Subversion oder *street credibility* und eine sogenannte *falsche Kulturindustrie*, in der Minderheiten zum Mainstream werden (vgl. Holert/Therkessides 1996), dürften diese Kampagnen sogar noch aufgewertet haben. Schließlich stieg auch im Fall von RUSH HOUR die mediale Aufmerksamkeit mit der einleitend zitierten Meldung, dass die darin inszenierten *stunts* eigentlich gar keine *stunts*, sondern «genuine» und «real» seien. Der Produzent von RUSH HOUR, Tom Ewert, bringt es auf den Punkt: «You see a lot of special effects in commercials these days. This is different, it's real and you feel it.»⁹ *Difference sells* – und dies umso mehr, wenn es die mediale Inszenierung

7 BBC One trat dabei als Produkt in den Hintergrund, um stattdessen als Sinnproduzent und Sinnvermittler aufzutreten. Marketingstrategisch kam damit ein Konzept zum Einsatz, das Naomi Klein in *No Logo!* als seinerzeit neuestes Paradigma der Werbeindustrie herausgestellt und am Beispiel der Global Player der neunziger Jahre exemplifiziert hat: die Verschiebung vom Produkt zur Marke und die von der Produktwerbung zum Branding; vgl. hierzu Klein 2001.

8 «Unmissable new campaign for BBC One», BBC-Press Office (press release vom 11.04.2002), vgl. http://www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2002/04_april/11/rush_hour.shtml.

9 vgl. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1939106.stm> (24.01.2007).

von Echtheit und Authentizität ist, die den Unterschied ausmacht. Wer dabei letztendlich von wessen Image profitierte, bleibt in diesem Fall ununterscheidbar. Fest steht indes, dass das Bild des bis dahin außerhalb von Frankreich wenig bekannten Phänomens Parkour durch RUSH HOUR nachhaltig geprägt wurde.

Le Parkour: «Il y a toujours un chemin»¹⁰

RUSH HOUR erlangte in der vor allem auf Internet-Foren und Weblogs vernetzten Parkour-community schnell Kultstatus. Dass der Spot nicht ohne Grund als einer der Steine gilt, der die Parkour-Bewegung international ins Rollen gebracht hat,¹¹ belegen nicht nur die stetig wachsenden Zahlen praktizierender Parkour-Anhänger, sogenannter Traceure, sondern auch die Anzahl kommerzieller Darstellungen, die in der Folge von RUSH HOUR entstanden sind. Seit 2003 ist Parkour in zahlreichen Werbespots – u.a. für die Presto-Line von Nike,¹² die Toyota-Tochtermarke Scion oder die Ixus-Serie von Canon – inszeniert worden, und 2005 tauchten Parkour-Elemente erstmals auch im Genre des Musikvideos auf.¹³ Dabei war es von Anfang an die spektakuläre Seite von Parkour, die in den medialen Darstellungen ins Rampenlicht gerückt wurde: mühelos anmutende Sprünge und ausgefeilte akrobatische Manöver in bodenlosen Höhen, verpackt in der Ästhetik des jeweiligen Produktimages. Das gilt auch für die im September von Channel 4 ausgestrahlten 60-minütigen Dokumentation JUMP LONDON (GB 2003, Mike Christie), in der Parkour selbst als Produkt und neuer Trend präsentiert wurde. Zwar beleuchtete Christie hierin mit den spielerischen Anfängen von Parkour im Pariser Vorort Lisses auch die Hintergründe dieser Disziplin und das zugrunde liegende Körperprogramm; den dramaturgischen Höhepunkt der Dokumentation bildete hingegen eine sensationelle Performance, die drei Profis der französischen Parkour-Szene an den architektonischen Landmarken der Londoner South Bank vorführten. An dem medial geprägten Eindruck, dass es sich bei

¹⁰ Belle (Interview), vgl.: <http://nicesoul.free.fr/fichier/philosophie.html> (24.01.2007)

¹¹ Hierzu exemplarisch Webb 2006 und Powers 2006.

¹² Zuerst witterte der Sportkonzern Nike den neuen Trend und verpflichtete für commercials der Presto-Line David Belle und dessen Jugendfreund und Trainingspartner Sébastien Foucan.

¹³ Zunächst in den Videoclip JUMP, einer Single-Auskopplung aus dem Madonna-Album *Confessions on a dancefloor*, kurz darauf dann in Videos von Daft Punk, David Guetta u.a. Auf die Spielfilmproduktionen, die in den vergangenen Jahren entstanden sind, gehe ich im letzten Abschnitt dieses Texts gesondert ein.

Parkour um einen neuen urbanen Extremsport handelt, der in erster Linie aus atemberaubenden Akrobatik-Einlagen und riskanten stunts besteht, änderten also auch die Dokumentation JUMP LONDON und deren zwei Jahre später ausgestrahlte Fortsetzung JUMP BRITAIN wenig.¹⁴ Im Gegenteil, die mit der Ausübung von Parkour verbundenen Gefahren traten erst richtig zutage, als kurz nach der Ausstrahlung von JUMP BRITAIN die Schlagzeile «Teen dies in «rooftop run» durch die britische Presse ging.¹⁵ Der Unfall des 14-jährigen Teenagers, der beim Imitationsversuch eines Parkour-Sprungs tödlich verunglückte, ist jedoch weniger ein Beleg dafür, dass Parkour eine lebensgefährliche Extremsportart darstellt; vielmehr verdeutlichte dieser Unfall, dass die fast litaneiartig beschworenen Hinweise und Warnungen vor Selbstüberschätzung, die zum Standardprogramm jeder Selbstbeschreibung von Parkour gehören, gerade angesichts der im Modus des *Extremen* und *Spektakulären* inszenierten medialen Darstellungen dringend geboten sind.¹⁶

Denn die Tatsache, dass es sich bei den in Werbespots, Musikvideos oder Doku-Features eingesprungenen Darstellern um hochtrainierte Leistungssportler handelt¹⁷ – um Parkour-Profis der ersten Generation, die ihren Sport perfekt beherrschen und in den Medien verkörpern – macht Parkour nicht automatisch zu einem Hochleistungs- und Extremsport. So entgegnet Emily Rogers, eine Profi-Traceurin der britischen

14 Mit JUMP BRITAIN (GB 2005, Mike Christie) wurde im Januar 2005 eine Fortsetzung der Dokumentation ausgestrahlt, die neben den ursprünglichen französischen Traceuren auch Vertreter der inzwischen gegründeten englischen Organisation *Urban Freeflow* in Aktion zeigte. 2003 als Internetforum gestartet ist *Urban Freeflow* zwischenzeitlich zu einer der weltweit größten Parkour-Organisationen mit mehr als 14.000 praktizierenden Mitgliedern (bis Mai 2006) angewachsen; vgl. Webb 2006.

15 Vgl. www.news24.com/News24/World/News/0,,2-10-1462_1752341,00.html (10. 11.2007).

In der Meldung heißt es weiter: «A British teenager died attempting a leap between two buildings, copying the free-running craze, a British newspaper said on Thursday. Free-running, or parkour, was developed in the Paris suburbs in the 1980s. Expert jumpers leap gracefully across rooftops and run along high ledges. The sport has become more popular in Britain thanks to a BBC television trailer and a number of television shows. Alex Leatherbarrow, 14, fell to his death after climbing a 6m high building at his school. His friend made the 1.80m jump to another roof but he did not.» (Ibid.)

16 So war etwa in JUMP BRITAIN eingangs der Hinweis zu lesen: «This film features the new urban sport of Free Running. Free Running is a dangerous activity which should not be attempted without professional supervision.»

17 Neben David Belle ist Sébastien Foucan, der in den beiden englischen Dokumentationen neben Jerome Ben Aoues und Johann Vigroux vertreten ist, einer der wichtigsten Parkour-Vertreter in den Medien. Für einen chronologischen Abriss der medialen Darstellungen von Parkour reicht dementsprechend ein Blick auf die Biographien bzw. Filmographien von Belle und Foucan und deren näheres Umfeld.

Parkour-Szene, auf die Frage, ob es sich bei Parkour um einen Extremsport handle: «It's semantics really. Some say it is, some don't. Surfing is dangerous, but people don't call it an extreme sport. It can be dangerous if not done properly, as can skateboarding and rollerblading.»¹⁸ Mit Extremsport im Sinne einer «Selbstermächtigungsstrategie des modernen Subjekts»¹⁹ oder «organisatorisch inkludierten Menschen» (Bette 2004, 25), die sich einem «vitalistischen Selbstermächtigungsbegehren» (ibid. 29) hingeben und durch eine «außergewöhnliche Opfer- und Leidensbereitschaft» (ibid. 39) auszeichnen, hat Parkour jedenfalls nichts zu tun – und es ist fraglich, ob in dieser systemstheoretischen Perspektivierung, die im Extremsport zuerst Risiko- und Selbstgefährdungspraktiken am Werke sieht, die spezifischen Charakteristika der jeweiligen Sportart nicht ohnehin aus dem Blick geraten.

Geht es also darum, das Phänomen Parkour auch jenseits der Semantiken des *thrills* zu erfassen, ist es sinnvoll, es nicht vorschnell als Extremsport abzustempeln. Produktiver ist es, Parkour auf die hierin wirksamen Bezüge zwischen Raum, Körper, Selbst und Medien hin zu befragen und diese Konzepte historisch und analytisch zu spezifizieren. Auch wenn sie unauflöslich miteinander verbunden sind bzw. ineinander aufgehen, werden sie im Folgenden aus analytischen Gründen kurz nacheinander beleuchtet.

Raum

Eine Annäherung an die räumlichen Operationen von Parkour ergibt sich am einfachsten durch einen Vergleich mit dem Skateboarding:²⁰ Sowohl beim Skateboarding als auch bei Parkour geht es um eine möglichst reibungslose körperliche Fortbewegung, um eine direkte Verbindung mit der topographischen Umgebung. Parkour ist in diesem Sinne als eine räumliche Praxis zu begreifen, die durch die Bedingungen des öffentlichen Raumes geprägt ist. Nur werden – hier wie dort – die herkömmlichen urbanen und architektonischen Funktionen zu Hindernissen umgedeutet und so auf ganz eigene Art genutzt. Wenn Treppengeländer zu Rutschen und Dächer zu Sprungbrettern werden, ist darin eine spielerische Wiederaneignung des städtischen Raums zu sehen – eine appropriative Geste, die weniger an selbst-

¹⁸ Rogers (Interview), vgl.: worldwidejam.tv/images/WorldwideJAM.SCMP.1.pdf (23.10.2007).

¹⁹ Als eine solche definiert der Sportsoziologe Bette (2004, 12) den Extremsport.

²⁰ Zum Skateboarding vgl. Borden 2001.

gefährdende Praktiken der «Raumbewältigung» (Bette 2004, 103) im Extremsport erinnert als an die situationistische Strategie des *détournements* (vgl. Debord/Wolman 1956): an eine Zweckentfremdung des urbanen Raums also, die Henri Lefèbvre in seinem Hauptwerk *La production de l'espace* (1972) als einen Modus der Aneignung charakterisierte, welcher sich zwischen Formen der *diversion* und *subversion* bewegt (Lefèbvre 1991, 166). Lefèbvre, der der situationistischen Bewegung in ihrer frühen Phase nahe stand, hatte vor allem den zentralen Pariser Warenumschiagort *Les Halles*²¹ im Auge, als er die räumlichen Operationen des *détournements* beschrieb:

An existing space may outlive its original purpose and the *raison d'être* which determines its forms, functions, and structures; it may thus in a sense become vacant and susceptible of being diverted, reappropriated and put to a use quite different from its initial one. (Lefebvre 1991, 167)

Den vorgefundenen Raum und die darin angelegten Funktionen einem anderen als dem eigentlich vorgesehenen Gebrauch zuzuführen, ist kennzeichnend für das räumlich-operative Vorgehen von Parkour.²² Und es mag eine vergleichbare Form der Offenheit für eine andere Umgangsweise gewesen sein, die die Parkour-Gründer David Belle und Sébastien Foucan in den baulichen Gegebenheiten des südlich von Paris gelegenen Orts Lisses gesehen haben,²³ der inzwischen zu einer Pilgerstätte für Traceure geworden ist. Hier nämlich sind die Anfänge der Praxis zu verorten, die Ende der 1980er Jahre als eine Art Spiel mit den Elementen der kleinstädtischen Architektur begann. So berichtet Sébastien Foucan, u.a. aus Werbeclips für Nike und Scion,

21 Die Pariser *Halles* waren in den frühen 1960er Jahren ein von den Situationisten favorisierter Treffpunkt und Ort zahlreicher situationistischer Interventionen; vgl. hierzu Khatib 1958.

22 Sportliche Praktiken, die in Bezug auf Aneignungsstrategien auch des *urbanen* Raumes ähnlich verfahren wie Parkour, hat es offenbar schon in den 1930er Jahren gegeben. So berichtet Rob Schultheis in seinem Buch *Bone Games* von einem Sport aus Nordengland: «Urban working-class climbers in Scotland and northern England have a sport sometimes called ‚buildinging‘, which consists of making ascents of man-made structures such as abandoned warehouses, highway overpasses, etc. The sport actually began at Oxford in the 1930s, when tipsy undergraduates began climbing clock towers and belfries by night; a guidebook was even published, of the best campus alpine routes» (Schultheis 1996, 178). Mit Parkour steht dieses Phänomen nicht in Verbindung.

23 «And really the whole town was there for us; there for free running. You just have to look, you just have to think, like children.» Foucan (Interview), vgl.: <http://parkour2006.tripod.com/id16.html> (10.08.2007).

der Dokumentation JUMP LONDON sowie dem Madonna-Video JUMP bekannt, rückblickend über die Anfangstage von Parkour:

We were playing mere children's games. David Belle and I wanted to develop these games and make them an art, a philosophy... What is shameful is to believe that, once grown up, we shall stop playing. Like Bruce Lee said: play, but play seriously.²⁴

Dass sich Parkour in der Folge tatsächlich zu einer ernst zunehmenden sportlichen Disziplin entwickelte, lag vor allem an den Trainingsmethoden und damit an den sporttheoretischen und leibespädagogischen Hintergründen, die diese Disziplin informiert haben.

Körper

Eng mit der Biographie David Belle's verknüpft, dessen Vater in den 1950er Jahren in Indochina der französischen Armee beitrug und dort nach der so genannten *méthode naturelle* militärisch ausgebildet wurde, handelt es sich hierbei um das Werk des französischen Sportpädagogen und Offiziers der Marine Georges Hébert (1875–1957). Wie die deutsche Lebensreformbewegung des frühen 20. Jahrhunderts rückte auch der so genannte Hébertismus das Ideal des «natürlichen Körpers» ins Zentrum, was hier wie dort die Abkehr von Formen der Leibeserziehung markierte, die auf den Drill und die Dressur des menschlichen Körpers setzten. Es war das Körperbild, das Hébert in der Begegnung mit den autochthonen Völkern der französischen Kolonien in Afrika und Asien kennen gelernt hatte, welches sein Werk nachhaltig prägte.²⁵ An diesem Körperideal schulte sich die von Hébert konzipierte «*méthode naturelle*», die er in seinem 1912 veröffentlichten Werk *L'Éducation physique, virile et morale par la méthode naturelle* systematisch ausgearbeitet hat. Die Grundlage dieser Persönlichkeitsbildung sah Hébert in einer umfassenden Ausbildung des Körpers, welche Techniken der «normalen Fortbewegung» (Gehen, Laufen, Springen und deren Kombination) und der

24 Foucan (Interview), vgl.: www.asifitwerereal.org/zoe/archive/Parkour/parkour.htm (25.09.2007).

25 Vor dem Hintergrund des (französischen) Kolonialismus sind auch die aus heutiger Sicht rassistisch begründeten Idealisierungen Héberts zu lesen. Ergänzt durch fotografische Darstellungen von Ureinwohnern Französisch-Indochinas, Kameruns, des Senegals und Französisch-Äquatorialafrikas (Gabun), die das *développement musculaire chez les primitifs* (S. 7), *la beauté plastique des primitifs* (S. 9) oder Szenen aus *la vie primitive active* (S. 11) abbilden, stellt Hébert dem Körper im sogenannten «Naturzustand» (*l'homme à l'état de nature*) einem durch die industrielle Arbeit geprägten Körperbild gegenüber.

Selbst

Wie der Titel der Schrift von Hébert nahelegt, ist es nicht nur die körperliche Ausbildung, auf die die natürliche Methode abzielte; vielmehr sollten sich im Einwirken auf den Körper und gleichsam durch diesen hindurch auch Charakter und Moral ausbilden: «Une éducation, au sens élevé du mot, tend à former un être complètement armé pour la vie, non pas seulement physiquement, mais virilement et moralement» (Hébert 1912, 15). Die Einflüsse, die die von Hébert zugrunde gelegte Methode auf die Entwicklung von Parkour hatte, erschöpfen sich demnach nicht in reiner Körpertechnik und fließenden Bewegungsfiguren, die David Belle – als Kind von seinem Vater nach der *méthode naturelle* unterrichtet – auf die Topographie der Stadt übertragen hat. Wie bei dieser Methode steht auch bei Parkour mit der Ausbildung des Körpers immer schon die Stärkung charakterlicher Eigenschaften wie Entschlossenheit, Geduld oder Willensstärke in Verbindung. So heißt es in einer typischen Selbstbeschreibung von Parkour:

Die Philosophie von Parkour ist es, *den einen Weg* effizient zu gehen. Das oft harte körperliche Training verändert die Persönlichkeit zum Positiven, man wird geduldiger, disziplinierter, bescheidener und konzentrierter. Das Anwenden von Effizienz und die ständige Suche nach dem effizientesten Weg schulen die Persönlichkeit.²⁸

In der Darstellung der oben zitierten englischen Traceurin werden die Bezüge noch deutlicher, die sich in der Ausübung von Parkour zwischen Raum, Körper und Selbst herstellen:

By doing Parkour, you become more in tune with your surroundings and develop an appreciation of architecture and how to interact with it. On a personal level, you become more aware of your own body and its capabilities. This leads to a rise in confidence, at least in the sense of posture and how you carry yourself. This can carry over into all forms of sport and general life.²⁹

Man muss hierin keine Philosophie und in Parkour keine Kunst sehen, um es als spielerische Technik zu begreifen, die durch den Kör-

vor waren Elemente der hébertschen Leibespädagogik auch in den Schulsport integriert worden; vgl. hierzu Dumas 2003.

²⁸ <http://www.psptheway.de/index.php?id=47> (07.01.2007).

²⁹ Rogers (Interview), vgl. www.worldwidejam.tv/images/WorldwideJAM.SCMP1.pdf (23.10.2007).

per hindurch auf die Herstellung eines spezifischen Selbstverhältnisses zielt. Das von Belle geprägte Motto «Il y a toujours un chemin»³⁰ – Es gibt immer einen Weg – ist mithin nicht auf die konkreten räumlichen oder körperlichen Operationen von Parkour begrenzt; vielmehr charakterisiert es eine Haltung, mit der auch die Gestaltung einer Lebensweise einhergeht. Nimmt man das hierin enthaltene Ethos ernst, so lässt Parkour sich als eine «Selbsttechnik» bzw. «Technologie des Selbst» entwerfen,³¹ als ein Modus des Selbstbezugs, in dem, wie Foucault schreibt, «das Individuum auf sich selbst einwirkt» (1993b, 26) und seine Existenz im Rahmen einer «persönlichen Ethik» gestaltet. Dabei handelt es sich weniger um eine moralische Konfiguration, wie sie dem pädagogischen Programm Héberts noch zugrunde gelegen haben mag; vielmehr geht es um eine ästhetische Spielweise,³² die einen regelgeleiteten Bezug zwischen Alltag und Freiheit herstellt und der *Steuerung, Steigerung* und *Stilisierung* der eigenen Lebensweise dient.³³

30 «La philosophie du parkour est de toujours aller de l'avant et de ne jamais s'arrêter. Si jamais on a un problème et qu'on ne peut plus avancer comme dans la vie des fois, *il y a toujours un chemin.*» David Belle in einem Feature des französischen Senders TF1. Vgl.: <http://nicesoul.free.fr/fichier/philosophie.html>.

31 Foucault hat *Selbsttechniken* als diejenigen Techniken bestimmt, «die es dem Individuum ermöglichen mit eigenen Mittel bestimmte Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen mit dem Ziel, sich so zu verändern, dass es einen gewissen Zustand von Glück, Reinheit, Weisheit, Vollkommenheit oder übernatürlicher Kraft erlangt» (Foucault 1985, 35). Obwohl Selbsttechniken in ihrem Funktionieren unauflöslich mit 1. den *Techniken der Produktion* (welche die Veränderung und Manipulation von Dingen umfassen); 2. mit *Zeichentechniken* (die den Umgang mit Bedeutungen, Symbolen und Sinn prägen); und 3. mit *Macht-* bzw. *Herrschaftstechniken* (die auf die Unterwerfung des Subjekts abzielen) verbunden sind, hat Foucault vor allem in seinen späten Aufsätzen auf die Produktivität der Selbsttechniken hingewiesen und sie – entlang einer moraltheoretischen Beschreibung antiker Praktiken des Selbst («Existenzästhetiken») – als eine spezifische Form des Selbstverhältnisses herausgestellt, in dem sich der Mensch als *ethisches Subjekt* entwirft.

32 Vgl. hierzu die von Mark Butler beschriebenen *spielerischen* Formen zeitgenössischer Selbsttechniken aus dem Feld der Pop- und Subkultur. In: Butler 2007a sowie 2007b. Für seine Hinweise möchte ich Mark Butler an dieser Stelle danken.

33 Wie Foucault über diese *gebrauchsorientierte Ethik* schreibt, «bedarf es dazu nicht eines maßgeblichen Textes, sondern einer *techné*, einer Praxis, einer Geschicklichkeit, die unter Beachtung der allgemeinen Grundsätze die Handlung in ihrem Augenblick, in ihrem Kontext und im Hinblick auf ihre Ziele leitet. In dieser Moral konstituiert sich also das Individuum nicht dadurch als ethisches Subjekt, dass es die Regel seiner Handlung verallgemeinert, sondern im Gegenteil durch eine Haltung und eine Suche, die seine Handlung individualisieren und modulieren und ihre sogar einen einzigartigen Glanz geben können, indem sie ihr eine rationale und reflektierte Struktur verleihen» (Foucault 1993a, 182f.).

Medien

Es ist ein zentraler Topos (nicht nur) moderner oder populärer Techniken des Selbst, dass sie spezifische mediale Techniken ausbilden, durch die sich das jeweilige Selbst entwirft, gestaltet, darstellt, stilisiert und damit eine kulturelle Lesbarkeit verschafft (vgl. Foucault 1993a, 182ff). Mediale Inszenierungen von Parkour sind somit immer schon ein konstitutiver Bestandteil von Parkour selbst. Wie dem Körper als Medium des Authentischen, kommt dabei auch den (visuellen) Medien die Funktion zu, ein spezifisches Selbst zur Darstellung zu bringen. Das gilt weniger für die kommerziellen High-End-Produktionen, in denen Parkour als rauschhafte Einheit aus Geschwindigkeit, Kraft und Improvisation inszeniert wird, als vielmehr für die beträchtliche Anzahl selbstproduzierter, im Internet veröffentlichter Videoclips, in denen Jedermann seine Parkour-Ticks und -Tricks ausstellt.³⁴ Wie Mark Butler in einem ähnlichen Zusammenhang herausgestellt hat, ist «das Streben nach einem ästhetischen Ideal und einem eigenen Stil [...]», wie es hier zur Darstellung kommt, als «eine erhebende Ressource im (Über-) Lebenskampf der zahlreichen nicht-prominenten Akteure» zu begreifen (Butler 2007a, 82). Weblogs und Videoportale wie YouTube oder Google.Video stellen mediale Formate bereit, die den Mitgliedern der um Themen, Titel und Tags formierten Parkour-Community als (virtuelle) Speakers' Corner und Showbühne der eigenen Darstellungskünste dienen. Zwar zirkulieren auf YouTube auch eine Reihe anderer Parkour-Genres – *tutorials* etwa, in denen die genauen Bewegungsabläufe bestimmter Figuren von Profis vorgeführt werden; die aus dem Skateboarding bekannten *bails* und *slams*, also besonders harte Stürze und Unfälle; oder *compilations* hoch bewerteter Parkour-Sequenzen von Szene-Idolen aus Spielfilmen oder Werbungen. Innerhalb dieser sicher nicht vollständigen Typologie stellen selbstproduzierte, zwecks schneller Up- und Downloadbarkeit meist nur wenige Minuten lange low-quality-Clips privater Provenienz aber die überwältigende Mehrheit dar.

Dass in diesen Videos eine Tendenz zum Extremen vorherrschend ist, liegt umso mehr auf der Hand, als es neben dem Ausstellen der kör-

³⁴ So ergibt die *Parkour*-Suche auf YouTube derzeit 50.800 Treffer. *Free running*, die englischen Spielart von Parkour, die sich durch die Integration akrobatischer Elemente auszeichnet, kommt auf 34.000 Videoeinträge. David Belle allein bringt es auf 2.900 hits (Stand: September 2007). Zum Vergleich: Noch im Januar 2007 waren auf YouTube 18.000 Videos unter dem Schlagwort «Parkour», 5.300 unter «free running» und 1.500 unter «David Belle» geladen.

perlichen Fähigkeiten oder des eigenen Stils immer schon auch darum geht, innerhalb der community eine möglichst hohe Bewertung der eigenen Darstellung zu erreichen. Die auf YouTube üblichen *ratings* und *rankings* von Clips treten hier (ebenso wie bei anderen nicht-wettbewerbsorientierten sportlichen Disziplinen wie etwa dem Skateboarding) an die Stelle von Wettkämpfen und verschieben damit zugleich die Performance von der Ebene des Körpers auf die der Medien.

Es wäre jedoch verfehlt, in diesen Synergien aus Körper- und Medientechnologien die Produkte einer narzisstisch-exhibitionistischen Kultur zu sehen, die dem im YouTube-Slogan »Broadcast yourself« ausgedrückten Aufruf zur Selbstdarstellung gedankenlos Folge leistet.³⁵ Die darin implizierte Kritik der Selbstverliebtheit erinnert an die vor gut 30 Jahren von Rosalind Krauss angestoßene Debatte über eine Ästhetik des Narzissmus, die Krauss zufolge mit dem Medium Video in die Videokunst der 1970er Jahre Einzug hielt (vgl. Krauss 1976). Krauss führte die narzisstische Tendenz damals vor allem auf eine dem Medium innewohnende Form der Rückkopplung zurück, auf die Tatsache, dass sich der Künstler im Moment der Aufnahme selbst betrachten konnte. Schon in den technischen Versuchsanordnungen der Videokunst, an die der Vorwurf des Narzissmus adressiert war, ging es den Künstlern aber auch um das Experimentieren mit den Möglichkeiten des Ansprechens und Angesprochenwerdens.³⁶ Die social software der Web 2.0-Technologien hat diese künstlerisch-experimentelle Form der Adressierung längst hinter sich gelassen und durch ein Modell der Partizipation ersetzt, das mit der peer-to-peer-Kommunikation eine wesentlich breiter angelegte Form des Feedbacks bereit stellt. Die damit etablierte virtuelle Architektur der Partizipation stellt für Parkour einen ebenso wichtigen Bestandteil dar wie die materielle Architektur der Städte.³⁷

35 Der Vorwurf, dass die Web 2.0-Technologien eine neue Ökonomie der Aufmerksamkeit förderten, in deren Zentrum die narzisstische Selbstdarstellung jugendlicher Medienamateure steht, ist weit verbreitet und wurde inzwischen, z.B. in der Studie *Generation me* der amerikanischen Psychologin Jean Twenge, auch empirisch untersucht; vgl. hierzu Rötzer 2007 und Schwan 2007.

36 Ich denke hier vor allem an Vito Acconcis *Theme Song* von 1973, den Krauss in ihrer Narzissmus-Argumentation angeführt hat. Diese Arbeit findet sich übrigens auf YouTube und kann somit als Beleg dafür gelten, dass es sich bei dem Videportal *nicht nur* um einen visuellen Müllhaufen handelt, *sondern eben auch* um eines der größten Archive der visuellen Kultur; vgl. hierzu Kortmann 2007.

37 So berichtet der Journalist und Filmkritiker Kemp Powers nach einem Interview mit einem Traceur der californischen Parkour-Szene: «This is how parkour became popular in the U.S. as teenage boys and young men were inspired by QuickTime and Real-

B 13: «Nichts Aktiveres als eine Flucht»³⁸

Kommerzielle Darstellungen von Parkour – angefangen mit der effektvollen Inszenierung im BBC-Spot RUSH HOUR aus dem Jahr 2002 – stellen vor diesem Hintergrund eine konsequente Fortschreibung des in Parkour schon angelegten medialen Potentials dar. Angesichts dieser telegenen Performances war es nur eine Frage der Zeit, bis Parkour auch von der Filmindustrie entdeckt werden würde. Wie sich die Parkour-immanenten Bezüge aus Körper-, Raum- und Medien-darstellung am besten in die narrativen Strukturen von Spielfilmen integrieren lassen und wofür sie sich besonders eignen, haben in den vergangenen Jahren gleich eine ganze Reihe von Kinoproduktionen gezeigt, die Parkour neben dem Extremsport-Label so schillernde Etiketten wie «Ghettosport» oder «neue 007-Disziplin» eingebracht haben.³⁹ Tatsächlich hat der Parkour-Trend, bis vor kurzem allein für das französische Kino – namentlich für die beiden von Luc Besson produzierten Spielfilme YAMAKASI – LES SAMOURAÏS DES TEMPS MODERNES (Frankreich 2001, Ariel Zeithoun)⁴⁰ und BANLIEUE 13 (Frankreich 2004, Pierre Morel) – ein darstellenswerter Gegenstand, mit den Action-Einlagen im letzten James Bond-Film CASINO ROYAL (GB/USA 2006, Martin Campbell) wohl seinen endgültigen Durchbruch geschafft. Sébastien Foucan, der als Terrorist Molakka in der spektakulären Verfolgungsszene auf Madagaskar von Bond über eine Baustelle gejagt und schließlich zur Strecke gebracht wird, trat damit in die Fußstapfen seines ehemaligen Trainingspartners David Belle, der sein Kinodebüt bereits 2004 in BANLIEUE 13 gab.

Player files exchanged like trading cards. I was immediately hooked, Kravit recalls of his first digital parkour sighting two years ago, when, during a hunt for martial arts and stunt videos, he stumbled some parkour videos featuring Belle» (Powers 2006.).

38 Deleuze/Parnet 1980, 45.

39 So hieß es in einem Feature des ZDF-Magazins ASPEKTE vom 17. November 2006. Siehe hierzu auch die Programmankündigung unter www.zdf.de/ZDFde/inhalt/7/0,1872,4071271,00.html (18.01.2007).

40 Die Kino-Chronologie setzt (bereits 2001) mit dieser französischen Produktion ein, in der signifikanterweise weder Belle noch Foucan mitwirkten. Im Mittelpunkt der filmischen Erzählung steht die gleichnamige Parkour-Gruppe, deren sieben Mitglieder ihre körperliches Können bei Einbrüchen einsetzen, mit deren Auskommen sie die Herzoperation eines kleinen Jungen aus einer sozial schwachen Immigrantenfamilie finanzieren wollen. 2005 lief unter dem Titel LES FILS DU VENT (Frankreich 2004, Julien Seri) eine Fortsetzung dieses Films mit denselben Darstellern und derselben Handlung, hier allerdings nach Bangkok verlegt. Beide Filme wurden ausschließlich in Frankreich vertrieben, wo sie gleichermaßen flopten. Belle und Foucan trennten sich schon 2001 von dieser Gruppe, mit der sie über Jahre hinweg trainiert hatten.

2007 rückte auch *DIE HARD 4.0* (*LIVE FREE OR DIE HARD*, USA 2007, Len Wiseman) in die Riege der Parkour-Actionfilme auf; hierin bot der ehemalige Stuntman, Zirkus-Akrobat, Kung-Fu-Weltmeister und Parkour-Profi Cyrill Raffaelli, als Filmpartner David Belles aus *BANLIEUE 13* bekannt, Bruce Willis die Stirn. Belle hat seinerseits kürzlich die Dreharbeiten zu dem im Oktober 2008 anlaufenden Science Fiction-Thriller *BABYLON A.D.* abgeschlossen, für den er Parkour-Action-Szenen choreographierte.

Die Aufzählung ist aussagekräftig, und die Gesellschaft von Bond, McLane und Action-Darsteller Vin Diesel könnte es nicht deutlicher auf den Punkt bringen: In all diesen Filmen wird Parkour als Action-Element in die filmische Erzählung implementiert, d.h. als mehr oder weniger narrativ-strukturierende, handlungstragende oder spannungsfördernde, auf jeden Fall aber spektakuläre Verfolgungsjagd inszeniert. Dass Parkour für die Darstellung dieses klassischen Action-Sujets besonders geeignet ist, liegt u.a. an den militärischen Hintergründen, die die Disziplin auch in ihrer heutigen Form noch informieren: «According to founder David Belle, the «spirit» of parkour is guided in part by the notions of «escape» and «chase»; that is, the idea of using physical agility and quick thinking to get out of difficult situations [...]»⁴¹ Vor allem aber ist es die schon von *RUSH HOUR*-Produzent Tom Ewert herausgestellte Authentizität, die Parkour auch für das Action-Kino so attraktiv macht: Parkour ist anders, es ist echt und man fühlt das sofort. Warum also Special Effects- und Animationstechnologie à la *MATRIX* oder *SPIDER-MAN* einsetzen, wenn sich die damit hergestellte Action umso effektvoller, authentischer und damit glaubhafter durch klassische Stunts inszenieren lässt?

Als erster setzte Luc Besson auf diesen Trend. Der aus seiner Feder stammende und von ihm produzierte Film *BANLIEUE 13* von 2004 ist bis heute die einzige filmische Bearbeitung von Parkour geblieben, die neben exzessiv inszenierten Verfolgungsjagden zumindest in Ansätzen den eigentlichen «spirit» von Parkour in die filmische Handlung integriert hat – natürlich nicht, ohne ihn auf extreme Weise zu stilisieren. Dies und die Tatsache, dass Parkour-Gründer und Szene-Idol David Belle hier seine erste (ihm auf den Leib geschriebene) Hauptrolle übernahm, haben dazu beigetragen, dass *BANLIEUE 13* für die Parkour-community das wurde, was *POINT BREAK* (USA 1991, Kathryn Bigelow) für die Surfergemeinde ist: ein gefeierter Kultfilm, der für unterhaltsame Action und die Idee der Sache gleichermaßen einsteht. Was den Film indes auch jenseits der Parkour-Thematik interessant macht und ihm ein

41 Vgl.: www.parkour2006.tripod.com/id16.html (02.11.2007).

Jahr nach seinem Release einen unvorhergesehenen Aktualitätsschub verschaffte, waren die unübersehbaren Bezüge zu den gewalttätigen Unruhen, die Frankreich im Oktober und November 2005 erlebte. Ihren Ausgang nahmen sie genau dort, wo die filmische Handlung verortet ist, nämlich in Seine-Saint-Denis, dem 50 km nördlich von Lises gelegenen 93. Pariser département (kurz 13) mit seinen Banlieues Clichy-sous-Bois und Aulney-sous-Bois, die der dort beheimatete Hip Hop-Star Sefyu als soziale Kloake besingt und für deren Einwohner der damalige Innenminister und heutige Staatspräsident Frankreichs die wahlkampfstrategische Vokabel *racaille*, Abschaum, mobilisierte, mit dem es nach dem Prinzip der *tolérance zéro* aufzuräumen gelte. In den 2010er Jahren, die die Filmhandlung schreibt, sind diese Banlieues und damit auch die *racaille* nach dem Carpenter-Vorbild *ESCAPE FROM NEW YORK* (USA 1981) durch eine Mauer von Paris isoliert. Für die politische Staatsgewalt unbeherrschbar geworden (die Infrastruktur ist zusammengebrochen, Schulen sind geschlossen, die Polizei ist aus dem Bezirk abgezogen worden und beschränkt sich darauf, den Transitverkehr zu kontrollieren), wird dieser Raum von rivalisierenden Gangs beherrscht. In dieses Setting ist ein Action-Plot eingelassen, der in Hinblick auf die überzogene Darstellung von Gut und Böse, die Zeichnung der Helden und Anti-Helden incl. der von ihnen vertretenen moralischen Prinzipien und das dramaturgische Element der deadline – des *Rennens gegen die Zeit* – klassischer nicht sein könnte. Elite-Undercover-Agent Damien Tomasso (Cyrill Raffaelli) erhält den Auftrag, innerhalb von 24 Stunden eine Massenvernichtungswaffe zu entschärfen, die sich im Bezirk 13 befindet.⁴² Als «Ortskundiger» wird ihm der Strafgefangene (und verurteilte Mörder) Leïto (David Belle) an die Seite gestellt. Beide Hauptfiguren werden zuvor, unabhängig voneinander, in zwei rasanten Action-Szenen eingeführt, in denen die Gemeinsamkeit der unterschiedlichen Helden herausgestellt wird: Beide kämpfen, wenn auch auf verschiedenen Seiten des Gesetzes, für die gute Sache und gegen das Verbrechen, und beide tun dies mit brachialem körperlichen Einsatz. Leïto versucht, den Drogenhandel in seinem Bezirk zu verhindern und flieht in der ersten Action-Szene des Filmes (nach nur 8 min) vor einer befeindeten Gang, deren Geschäfte er gerade vereitelt hat. Die 3-minütige Sequenz, wenn nicht der dramaturgische, so

42 Im Showdown des Filmes wird sich herausstellen, dass es sich hierbei um ein vom Verteidigungsministerium geplantes Manöver handelte, das – als (science-)fiktive Extremversion der realen *tolérance zéro* – die Auslöschung des Bezirks mit seinen zwei Mio. Einwohnern vorsah.

doch der *choreographische* Höhepunkt des Films,⁴³ zeichnet Parkour als Flucht- und Überlebenstechnik, die den räumlichen Bedingungen des Ghettos auf quasi-natürliche Weise angepasst ist. Morel inszeniert Leïto Flucht als einen Zickzack-Lauf, als eine Art *randomné* im ursprünglichen Wortsinn,⁴⁴ eine Hetzjagd nämlich, die von unvorhergesehenen Richtungswechseln und adaptiven Bewegungen gekennzeichnet ist und eine exakte Kenntnis des Geländes voraussetzt. Tänzerisch umgeht Leïto menschliche Hindernisse in engen Hausfluren, indem er seitlich die Wände hoch läuft (Tic Tac) oder Treppengeländer katzengleich überspringt (*saut de chat*). Auswege tun sich genau dort auf, wo sie nicht zu erwarten sind – in einem Oberlichtschacht etwa, der mit einem *franchissement* genommen wird (Abb. 9) oder einem offenen Fenster, durch das Leïto sich vor seinen Verfolgern rettet (Abb. 10). Innen- und Außenräume, Treppenhäuser, Hausflure, Dächer, Feuerleitern und Balkone werden zu Bestandteilen einer adaptiven, wilden, intuitiven und rhythmischen, einer deterritorialisierenden und glatten Bewegung, in der Leïto eins mit der Umgebung wird, die ihm entgegen kommt. Es sind Affekte, die diese Bewegungen hervorbringen, Hass in erster Linie, aber auch Liebe, wie Leïto Damien später klarmacht, der – den *Staatsapparat* repräsentierend – auf der anderen Seite des Gesetzes steht, in der Bannmeile aber auf die Taktiken der *nomadischen Kriegsmaschine* angewiesen bleibt, wie Leïto sie verkörpert (vgl. Deleuze/Guattari 1998, 481ff).

Besson bringt dies und damit auch die Handlungsmotive seiner Hauptfiguren in einem Dialog prägnant auf den Punkt: Während Damien an die ideellen Werte der Französischen Republik (*liberté – égalité – fraternité*) glaubt und für sie kämpft, geht es Leïto zuerst um die Sicherung materieller Ströme in seinem Bezirk (*l'eau – le gas – l'électricité*), und offenbar stehen diese diskrepanten Beweggründe symbolisch für

43 Diese Szene findet sich unter der URL <http://www.youtube.com/watch?v=v-ctg5nwLWs> (24.01.2007).

44 Michel Serres stellt in seinem wissenschaftstheoretischen Ansatz die *randomné* als «Wanderung» dem Vorgehen der cartesianischen Methode gegenüber und weist dabei auf die Herkunft des Begriffs hin: «In der alten Sprache der Jäger, bedeutet *courir à ranson* das Wild verfolgen, etwa zu Pferd einen Hirsch, auf dem Weg, den er zwischen dem Aufspüren und dem Zusammenbrechen zurücklegt. In seinem stürmischen Lauf musste das Tier häufig die Richtung wechseln und unerwartet zur Seite ausbrechen, um der Meute zu entkommen. [...] Im Französischen nahm es am Ende die Bedeutung eines recht langen und schwierigen Spaziergangs, einer Wanderung, an, während es im Englischen als *random* die Erinnerung an den unregelmäßigen, unvorhergesehenen Fluchtweg des Wildes behielt und «Zufall» bedeutet. Ich möchte *randomné* in einem Sinne verwenden, der seinem Ursprung recht nahe bleibt und ihn um ein paar Zufallsziehungen hinsichtlich der Wahl der eingeschlagenen Richtung vermehrt» (Serres 1998, 349).

9, 10 BANLIEUE 13,
Leïtos Flucht

verschiedene räumliche Bewegungen und Taktiken.⁴⁵ Erst die Bedrohung durch den nuklearen Sprengkopf führt zur Allianz zwischen Polizist und Delinquent und einer filmischen *tour de force*, die von Kung-Fu-Einlagen und Verfolgungsjagden geprägt ist. Mehr als einmal spielt Besson, inspiriert von der Zusammenarbeit mit Belle, auf die Idee von Parkour an, etwa wenn Leïto – im Gegensatz zu Damien – auf einen improvisierten Fluchtplan setzt. Schließlich ist es Leïtos Intuition, die am Ende die Katastrophe abwendet und die Staatssekretäre im Regierungsapparat, die die Bombe in den Bezirk eingeschleust haben, um «den Dreck wegzufegen», als eigentliche Schurken entlarvt. Der Parkour-Philosophie entsprechend wird hier – zugespitzt formuliert – der Weg zum Ziel, die Taktik zum Sinn, räumliche Signaturen zu Stilelementen und der Lauf zu einer Jagd nach Befreiung und Freiheit, zu einer Performance, deren Physik Körper und Raum gleichermaßen beschreibt.

«We all are spatial story-tellers, explorers, navigators and discoverers, exchanging narratives of, and in, the city», schreibt Jane Rendell (2001, 105) mit Blick auf das performative Potential, das der Bewegung durch die Stadt und den darin entfalten Erzählungen. Ist also in den Parkour-Traceuren eine zeitgenössische Variante des Flaneurs auszumachen, jener Figur des späten 19. Jahrhunderts, die die Stadt durchstreifte, ihre erratischen Wege unsichtbar in sie einzeichnete und ihrer rationalen Struktur eine Art phantasmagorisches Traumverhalten entgegengesetzte? Der Flaneur individualisierte den vorgefundenen Raum durch Kontemplation und Imagination, wobei Walter Benjamin zufolge «die Kategorie des illustrativen Sehens [...] grundlegend für den Flaneur ist. [...] Er schreibt seine Träumerei als Text zu den Bildern» (1983, 528). Parkour schreibt diesen Text in bewegten Bildern fort. Die Operationen der Aneignung, Rückeroberung und Neubeschreibung

45 Im Gegensatz zu Leïto wird Damien in einer Szene eingeführt, die ihn als Kampfkunstexperten à la Jet Li oder Bruce Lee ausweist. Wie die filmischen Vorbilder des ehemaligen stuntman nimmt er es als Undercover-Cop mit 40 Gegnern gleichzeitig auf und geht ohne wesentliche Blessuren aus der körperlichen Nahkampfszene hervor.

der Stadt und des öffentlichen Raumes, die Parkour innewohnen, werden dabei vom urbanen in den medialen Raum hinein verlängert. Wie Parkour hier inszeniert, wie es zur Erscheinung gebracht wird, bleibt auch weiterhin der Imagination und Träumerei überlassen.

Literatur

- Benjamin, Walter (1983) *Das Passagen-Werk*. Hg. v. Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bette, Karl-Heinrich (2004) *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Extremsports*. Bielefeld: Transcript.
- Borden, Iain (2001) *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford/ New York: Berg.
- Butler, Mark (2007a) Das Spiel mit sich. Populäre Techniken des Selbst. In: *Express yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Hg. v. Eva Kimminich et al. Bielefeld: Transkript, S. 75–101.
- (2007b) *Would You like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kadmos.
- Debord, Guy-Ernest / Wolman, Gil J. (1956) Mode d'emploi du Détournement. In: *Les Lèvres Nues* Nr. 8 (May 1956).
- de Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Deleuze, Gilles / Parnet, Claire (1980) *Dialoge*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles / Guattari, Félix (1998) *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve.
- Dumas, Jean-Philippe (2003) Aux origines de la «méthode naturelle»: Georges Hébert et l'enseignement de l'éducation physique dans la Marine française. In: *Revue Internationale d'Histoire Militaire*, Nr. 83.
- Foucault, Michel (1985) *Von der Freundschaft. Michel Foucault im Gespräch*. Berlin: Merve.
- (1993a) Die politische Technologie der Individuen. In: Luther/Gutman/Hutton (Hg.) 1993, S. 168–186.
- (1993b) Technologien des Selbst. In: Luther/Gutman/Hutton (Hg.) 1993, S. 24–62.
- Hébert, Georges (1912) *L'éducation physique, virile et morale par la méthode naturelle*. Paris: Librairie Vuibert.
- Holert, Tom / Terkessides, Mark (Hg.) (1996) *Mainstream der Minderheiten. Pop in der Kontrollgesellschaft*. Berlin: Edition ID-Archiv.
- Khatib, Abdelhafid (1958) Essai de description psychogéographique des Halles. In: *Internationale Situationniste* # 2 (December 1958), S. 13–17.
- Klein, Naomi (2001) *No Logo!* München: Riemann.

- Kortmann, Christian (2007) Schwamm in der Bilderflut. 1000 Tage YouTube: Wie das Internet-Filmportal zum Gefäß und Werkzeug der visuellen Kultur wurde. In: *Süddeutsche Zeitung* v. 12.11.2007, S. 13.
- Krauss, Rosalind (1976) Video: The Aesthetics of Narcissism. In: *October*, 1,1, S. 50–64.
- Lefebvre, Henri (1991) *The Production of Space*. Oxford: Maxwell Publishing.
- Luther, H. Martin / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.) (1993) *Technologien des Selbst*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Powers, Kemp (2006) No Strings Attached. In: *LA Times* v. 23.04.2006 URL: <http://www.latimes.com/features/printedition/magazine/la-tmparkour17apr23,1,4643114.story?coll=la-headlines-magazine&ctrack=1&cset=true>.
- Rendell, Jane (2001) «Bazaar Beauties» or «Pleasure Is Our Pursuit»: A Spatial Story of Exchange. In: *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*. Hg.v. Iain Borden et al. Massachusetts/London: MIT Press, S.104–121.
- Schultheis, Rob (1996) *Bone Games. One Man's Search for the Ultimate Athletic High*. New York: Random House.
- Rötzer, Florian (2007) Web 2.0 fördert den Narzissmus. URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24740/1.html>.
- Schwan, Ben (2007) Narzissmus 2.0. URL: <http://www.heise.de/tr/Narzissmus-2-0--/artikel/90972>.
- Serres, Michel (1998) *Die fünf Sinne. Eine Philosophie der Gemenge und Gemische*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Webb, Oscar (2006): Adrenalin Rush. Born to run. In: *Times Online* v. 9.05.2006. URL: http://driving.timesonline.co.uk/tol/life_and_style/driving/article714935.ece.

Filme

- BABYLON A.D. (F/USA 2008, Mathieu Kassovitz)
- BANLIEUE 13 (Frankreich 2004, Pierre Morel)
- BREAKING AND ENTERING (GB/USA 2006, Anthony Minghella)
- CASINO ROYAL (GB/USA 2006, Martin Campbell)
- ESCAPE FROM NEW YORK (USA 1981, John Carpenter)
- JUMP BRITAIN (GB 2005, Mike Christie)
- JUMP LONDON (GB 2003, Mike Christie)
- LES FILS DU VENT (Frankreich 2004, Julien Seri)
- LIVE FREE OR DIE HARD (USA 2007, Len Wisemen)
- POINT BREAK (USA 1991, Kathryn Bigelow)
- RUSH HOUR (GB 2002, Tom Carty)
- SPIDER-MAN (USA 2002, Sam Raimi)
- THE MATRIX (USA 1999, Larry and Andy Wachowski)
- YAMAKASI – DIE SAMURAI DER MODERNE (Frankreich 2001, Ariel Zeithoun)