

CHRISTOPH MICHELS

PARKOUR ERLEBEN:
WIE ATMOSPHÄREN INSZENIERT WERDEN

Einleitung

Ob wir Museen, Kirchen oder Bibliotheken betreten, stets wissen wir, wie wir uns zu verhalten haben: Wir senken unsere Stimme, verlangsamen unseren Schritt und nicken andächtig unseren Mitmenschen zu. Wir können die Heiligkeit dieser Orte förmlich spüren und werden dabei unweigerlich Teil ihrer Atmosphären. Wir werden in spezifische Relationen eingebunden und nehmen – mehr oder weniger bewusst – Position innerhalb eines Gefüges ein, das zugleich räumlich und sozial ist. Ergriffen von der Atmosphäre eines Museums oder einer Kirche fallen wir in bestimmte Verhaltensmuster und werden mehr oder weniger automatisch Teil der sozialen Ordnung dieser Orte. Neben diesen sakralen Orten bürgerlicher Kultur funktionieren auch die alltäglicheren Orte unseres Lebens durch die Produktion spezifischer Atmosphären: Büros, Restaurants, Schulen oder Verkehrsräume erzeugen im Zusammenspiel menschlicher und nicht-menschlicher Akteure (Architekturen, Kleidung, Oberflächen, Licht etc.) spezifische Stimmungen und schreiben ihren Teilnehmern auf diese Weise bestimmte Verhaltensregeln zu. Durch das Erleben von Atmosphären spüren wir, wie man sich an diesen Orten zu benehmen hat und welches Verhalten aus dem Rahmen fällt.

In diesem Sinne wurde die Inszenierung von Atmosphären – sei es in Architektur oder Kunst – bereits als politische Angelegenheit beschrieben¹ und als sozialwissenschaftliche Problemstellung definiert². Zentraler Bestandteil dieser Problemstellung ist die Frage, wie Atmosphären hergestellt werden und wie verschiedene Akteure an ihrer Produktion partizipieren. Mein Beitrag zu diesem Diskurs wird darin bestehen, Atmosphären als Inszenierungen zu beschreiben, in denen Dinge und Menschen auf bestimmte Art und Weise zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dieses relationale Verständnis von Atmosphäre lenkt den Fokus weg von den materiellen Qualitäten von Räumen, deren Beleuchtung und deren Klang, hin zu den spezifischen Praktiken, durch welche Dinge, Körper und Narrationen arrangiert und erlebt werden. Parkour,

¹ Vgl. Christian Borch, „Organizational Atmospheres. Foam, Affect and Architecture“, in: *Organization* 17, 2 (2010), S. 223-241; Nicole Grothe, *InnenStadtAktion – Kunst oder Politik? Künstlerische Praxis in der neoliberalen Stadt*, Bielefeld, 2005.

² Vgl. Gernot Böhme, „Atmosphären als Grundbegriff einer neuen Ästhetik“, in: ders. (Hg.), *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt/M., 1995, S. 21-28.

eine in den vergangenen Jahren entstandene urbane Sportart, und deren Präsentation auf zwei DVDs dient als empirische Illustration meiner Überlegungen. Um die sozio-materiellen Praktiken von Parkour zu beschreiben, verwende ich ein im Rahmen der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) entstandenes und in ihrem Kielwasser fortentwickeltes sozialwissenschaftliches Vokabular.

Insbesondere werden die ANT-Begriffe „Netzwerk“, „Inszenierung“ und „Übersetzung“ zur Interpretation der DVDs herangezogen und dienen zur schrittweisen Entwicklung des Konzepts der Atmosphäre. Die gewählten Begriffe bieten hierzu eine vielversprechende Ausgangslage, da sie erlauben, die für das Verständnis von Atmosphäre zentrale Beziehung zwischen menschlichen Akteuren und ihrer materiellen Umwelt auf neue Weise in den Blick zu nehmen. Indem nämlich sowohl Objekte als auch Subjekte am Phänomen der Atmosphäre partizipieren, ist sie klar auf einer jener Bruchlinien angesiedelt, die Bruno Latour als festen Bestandteil der Verfasstheit moderner Gesellschaften beschrieben hat.³ Atmosphären sind dann weder einzig in der materiellen Anordnung von Räumen, noch allein in der Wahrnehmung ihrer Bewohner angesiedelt, sondern können als zugleich subjektiv wahrgenommene und objektiv bestehende Phänomene begriffen werden. Dementsprechend schreibt Gernot Böhme, dass „es wegen der eigentümlichen Zwischenstellung des Phänomens der Atmosphäre zwischen Subjekt und Objekt schwierig [sei], den Status von Atmosphäre zu bestimmen und damit die Rede von Atmosphären zu einem legitimen Konzept zu machen“⁴. Weiter argumentiert er, dass Atmosphäre in aller Regel und explizit in der Leibphilosophie von Hermann Schmitz als unabhängig von den Dingen verstanden und dementsprechend als subjektive Projektion gedacht wurde.⁵ Indem Böhme von den „Ekstasen der Dinge“ spricht, wählt er die umgekehrte Herangehensweise und rückt die Art und Weise wie Dinge aus sich heraustreten oder ausstrahlen in den Mittelpunkt seiner Betrachtungen.⁶

Einen Versuch, die Zuschreibung von Atmosphären entweder zu der Objektwelt oder deren subjektiven Wahrnehmung zu umgehen, finden wir bei Michael Hauskeller. Er schlägt vor, Atmosphären als Relationen zu denken, als „Kitt, der Ich und Welt aneinander bindet, und zwar so, dass die Verbindung als *Verbindlichkeit* (Relevanz, Bedeutsamkeit) zutage tritt“⁷. Ausgehend von einem stark erweiterten Wahrnehmungsbegriff entwickelt Hauskeller ein Verständnis von Atmosphäre, das nicht allein auf der sinnlichen Wahrneh-

³ Vgl. Bruno Latour, *We Have Never Been Modern*, Cambridge, MA, 1993. [Frz. OA 1991.]

⁴ Böhme (1995), Atmosphäre als Grundbegriff, S. 28.

⁵ Vgl. ebd., S. 29.

⁶ Vgl. Gernot Böhme, „Das Ding und seine Ekstasen. Ontologie und Ästhetik der Dinghaftigkeit“, in: ders. (Hg.), *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt/M., 1995, S. 155-176.

⁷ Michael Hauskeller, *Atmosphären erleben. Philosophische Untersuchungen zur Sinneswahrnehmung*, Berlin, 1995, S. 196. [Herv. i. O.]

mung, sondern auch auf der dinglichen Erfahrung der Welt basiert.⁸ Diese Erfahrung wird zwar als relational beschrieben, doch bleibt unklar, welche Implikationen dies für die Herstellung und Teilhabe an spezifischen Atmosphären hat. Im Folgenden möchte ich an Hauskellers relationales Verständnis von Atmosphäre anknüpfen, dabei jedoch die sozio-materiellen Praktiken in den Blick nehmen, welche die von Hauskeller beschriebenen Relationen ins Leben rufen.

Aufgrund ihrer Stellung zwischen subjektiver Wahrnehmung und objektiver Materialisierung kann Atmosphäre als eine Form jener Gebilde verstanden werden, die Latour als „hybrides Netzwerk“⁹ bezeichnet hat. Das Konzept des Netzwerks ermöglicht es, etablierte Unterscheidungen (wie beispielsweise zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Kultur und Natur, zwischen Politik und Wissenschaft) zu ignorieren und die Welt durch das Nachzeichnen relationaler Gefüge neu zu beschreiben. So haben Bruno Latour und John Law Akteur-Netzwerke auch als „Assemblagen“ beschrieben, die sich aus „menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren“ zusammensetzen.¹⁰ In ihrem Zusammenspiel erwecken die beteiligten Akteure die Wirklichkeit dieser Netzwerke zum Leben und werden dabei selbst zu einem ihrer Bestandteile. Soziale Wirklichkeiten werden somit weder als a priori gegeben noch als rein zwischenmenschliche Angelegenheiten verstanden, sondern als Beziehungsgefüge, in denen Dinge und Menschen auf spezifische Art und Weise zueinander positioniert werden.¹¹ Die Relationen von Akteur-Netzwerken, d. h. die Beziehungen zwischen den verschiedenen menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren eines Netzwerks, müssen performativ ins Leben gerufen bzw. inszeniert werden. Dinge und Menschen werden erst durch die Praktiken, in denen sie inszeniert werden, zu dem, was sie in den jeweiligen Netzwerken sind. Ich übersetze die in diesem Zusammenhang verwendeten englischen Begriffe „enactment“ und „performance“¹² mit „Inszenierung“. Der Begriff vermag die gleichzeitige Produktion sozialer und materieller Wirklichkeit durch das Zusammenspiel von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren auf überzeugende Weise zu beschreiben und impliziert gleichzeitig eine ästhetische Dimension dieses Zusammenspiels. Mit Inszenierung ist somit weder die Kaschierung einer hinter ihr verborgenen Wirklichkeit noch eine Aufführung vor Publikum gemeint. Inszenierung soll hier vielmehr ein Erleben bezeichnen, das die beteiligten Körper und Gegenstände vollumfänglich in die Herstellung

⁸ Vgl. ebd., S. 163-175.

⁹ Vgl. Latour (1993), *We Have Never Been Modern*.

¹⁰ Vgl. Bruno Latour, *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford, 2005 sowie John Law, *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology and Domination*, London, 1991.

¹¹ Vgl. John Laws Beitrag in diesem Band.

¹² Vgl. John Law/John Urry, „Enacting the Social“, in: *Economy & Society* 33, 3 (2004), S. 390-410 sowie Annemarie Mol, *The Body Multiple. Ontology in Medical Practice*, Durham, NC, 2002.

einer neuen Wirklichkeit einbezieht oder – um es im ANT-Jargon zu sagen – „übersetzt“.

Im nachfolgenden Beitrag werde ich Atmosphären als Inszenierungen in diesem Sinne beschreiben und mithilfe der ANT darstellen, wie menschliche und nicht-menschliche Akteure an diesen partizipieren. Die Produktion von Atmosphären ist demnach als verteilter Prozess zu denken, der eher den Logiken bestimmter Ordnungsweisen¹³ folgt als dem autonomen Handeln oder der subjektiven Wahrnehmung einzelner Akteure. Diese Ordnungsweisen zeichnen sich in den Verhaltensmustern der Menschen und den Ordnungsmustern der gebauten Umwelt ebenso ab, wie in den Erzählmustern der zugehörigen Narrative. Sie besitzen ein gewisses Eigenleben und rufen, ähnlich wie Foucaults Diskurse, jene Dinge ins Leben, von denen sie sprechen und *handeln*. Menschen werden demnach nicht als autonome Akteure verstanden, sondern bestehen und handeln immer nur in Relation zu den sie umgebenden Dingen und Mitmenschen. Mit anderen Worten werden Menschen und Dinge in einem Akteur-Netzwerk fortwährend durch Praktiken relational konstituiert. Diese Praktiken – und die an ihnen beteiligten Akteure – können sich rekursiv in bestimmten Ordnungsweisen stabilisieren oder durch das Auftauchen alternativer Logiken hinterfragt und verändert werden.

Anhand von ausgewählten Filmsequenzen werde ich nachfolgend beschreiben, wie durch das Praktizieren von Parkour Orte inszeniert werden und Atmosphären produziert werden. Ausgehend von diesen Beobachtungen werde ich argumentieren, dass die Inszenierungen von Atmosphären mit der Realisierung bestimmter Lebensformen verbunden sind und dass Atmosphären daher politische Angelegenheiten darstellen, die nicht allein von Architekten, Designern und deren Auftraggebern bestimmt werden. Vielmehr partizipieren die Bewohner von Räumen selbst direkt an deren (Re-)Produktion. Dieses Verständnis von Atmosphäre rückt die körperlichen Praktiken der Bewohner eines Ortes in den Mittelpunkt der Betrachtung und eröffnet neue Möglichkeiten für deren Partizipation an der ästhetischen und politischen Organisation ihrer Lebenswelt.

Parkour

Parkour präsentiert sich als neue urbane Sportart, die in den 1990er Jahren in einem Pariser Banlieue entstand. Hervorgegangen aus den Räuber- und Gendarmspielen einer Gruppe Jugendlicher entwickelte sich „Parkour“ zu einer etablierten Disziplin, die heute weltweit verbreitet ist und sich einer großen Anhängerschaft meist männlicher Jugendlicher erfreut.¹⁴

¹³ John Law, *Organizing Modernity*, Oxford, 1994.

¹⁴ Die Entstehungsgeschichte des Parkour wird in den entsprechenden Wikipedia-Einträgen sowie auf diversen Homepages (vgl. <http://www.freerunningtv.com>, <http://www.urbanfreeflow.com>)

Die Herausforderung von Parkour liegt darin, Hindernissen im städtischen Leben zwanglos zu begegnen und sie elegant zu überwinden. Rennend, springend oder tanzend zieht ein „Traceur“ bzw. eine „Traceuse“¹⁵ – wie die Teilnehmenden genannt werden – neue Verbindungslinien durch den öffentlichen Raum der Stadt. Auf diese Weise werden andernfalls langweilige und bedrückende Räume neu erlebt. Parkour besticht nicht zuletzt durch die minimale Ausstattung, die zur Ausübung des Sports notwendig ist: Außer Turnschuhen benötigen die Teilnehmer vor allem ausreichend Zeit und Geduld zum Training und zur Entwicklung ortsspezifischer Choreografien.

Inzwischen ist der Sport nicht nur mit globaler Verbreitung, sondern auch mit kommerziellem Erfolg gesegnet. So sind neben diversen Homepages vor allem zahllose selbstgedrehte YouTube-Videos von Traceuren aus aller Welt im Internet zu finden. Automobil- und Turnschuhproduzenten verwenden Parkour für Werbefilme und mit dem spektakulären Auftritt eines Traceurs in der „James Bond“-Produktion *Casino Royal*¹⁶ ist Parkour in der breiten Öffentlichkeit angekommen. Die im Folgenden diskutierten Filme *Jump London* und *Jump Britain*¹⁷ präsentieren die Geschichte und Philosophie von Parkour und begleiten eine Gruppe junger Männer um Sébastien Foucan, der in den Filmen als Begründer dieser Sportart präsentiert wird, auf einer Tour über die Wahrzeichen Londons bzw. Großbritanniens.

Der materielle Minimalismus der Sportart, die enge Verbindung zur Stadt und ihren spezifischen Orten sowie die zentrale Rolle des Körpers macht Parkour als Beispiel für ein performatives Verständnis von Atmosphäre interessant. Die Orte und Architekturen, an denen Parkour praktiziert wird, bleiben zwar physisch unverändert, doch werden sie durch die Einbringung neuer Lebensformen ästhetisch und politisch transformiert. Dies zumindest ist meine These, die ich nachfolgend in drei Inszenierungen von Parkour nachzeichnen möchte.

Erste Inszenierung: Ein Absperrgitter übersetzen

Die nachfolgend beschriebene Szene ist dem Film *Jump Britain* entnommen und schildert, wie Sébastien Foucan seinen Fan „Kerbie“ im englischen Surrey besucht und sich von ihm die Stadt zeigen lässt.

wesentlich differenzierter dargestellt als in den zitierten Filmen. Zudem wird dort teilweise zwischen „Parkour“ und „Freerunning“ unterschieden. In den Filmen sowie im vorliegenden Beitrag werden jedoch beide Begriffe synonym verwendet.

¹⁵ Ich werde nachfolgend nur noch die weibliche oder männliche Form des Begriffs verwenden, möchte die LeserInnen jedoch bitten, immer auch das jeweils andere Geschlecht in die Betrachtung einzuschließen.

¹⁶ *Casino Royale*, UK 2006, 139 Minuten, Regie: Martin Campbell.

¹⁷ *Jump London*, UK 2003, 49 Minuten, Regie: Mike Christie und *Jump Britain*, UK 2005, 60 Minuten, Regie: Mike Christie



1 bis 4 – Videostills, *Jump Britain*, 00:05:10-00:05:30, 00:54:33

Der Film zeigt Bilder einer trostlosen Stadtlandschaft. Jugendliche hängen unmotiviert und scheinbar gelangweilt vor heruntergekommener 60er-Jahre-Architektur herum. Kerbie erzählt davon, wie deprimiert er sich damals in diesem Umfeld fühlte, da es hier für Jugendliche nichts zu tun gab. Die von Waschbetonwänden, lieblosen Metallgittern und Überwachungskameras geprägte Umwelt scheint ihren Bewohnern wenig Spielraum zu lassen und wirkte, so erzählt Kerbie, uninspirierend auf die Gestaltung seines alltäglichen Lebens.

Aus einer ANT-Perspektive ließe sich sagen, dass die gebaute Umwelt dieses Ortes sowie deren technische Infrastruktur als maßgebliche Akteure an der Form des Zusammenlebens in diesem Quartier inszeniert werden. Durch fehlende Parks, Freibäder, Sitzbänke, Sportplätze, kulturelle und soziale Einrichtungen etc. wird das Zusammenleben der Menschen in karge öffentliche Räume verbannt und somit auf entscheidende Weise geprägt. Die Gebäude, Straßen und Plätze ermöglichen oder verhindern durch ihre spezifische Ausgestaltung bestimmte Formen des Zusammenkommens und können im Sinne der ANT als „nicht-menschliche Akteure“ im Sozialleben der Stadt verstanden werden. Einerseits partizipieren diese Akteure durch ihren Einfluss auf die mechanische Organisation der Körper ihrer Bewohner – so können beispielsweise fehlende Sitzmöglichkeiten im Straßenraum das Zusammentreffen von Bewohnern erschweren –, andererseits stellt die Architektur ihren Bewohnern aber auch ein ästhetisches Gefüge bereit, welches bestimmte Lebensformen in sich eingeschrieben hat. Dieses ermöglicht es bestimmte Gefühle zu (er)leben, während andere unmöglich oder zumindest unwahrscheinlich erscheinen. Die

im Film festgehaltenen Orte vermitteln ein Gefühl von Aussichtslosigkeit und lähmender Langeweile. Die leeren Trottoirs, die kargen Fassaden und die lieblosen Spielplätze sind dann weder nur funktionale noch rein symbolische Architekturen, sondern Teilnehmende bestimmter Inszenierungen, die eng mit den Körpern und der Gefühlswelt der in ihr lebenden Akteure verbunden sind. Dies möchte ich am folgenden Beispiel illustrieren.

Bei ihrem Gang durch die Stadt gelangen die beiden Sportler an zwei hintereinander geschaltete Absperrgitter, an denen Kerbie die Entwicklung eines Sprungs erklärt. Er begann zunächst mit einem einfachen Satz über das erste Gitter und entwickelte diesen schrittweise zu einem komplexen Bewegungsablauf, der beide Gitter auf elegante Weise in eine durchgehende Choreografie einbezieht.



5 bis 12 – Videostills, *Jump Britain*, 00:52:55-00:52:58

Durch die Choreografie verlässt das Gitter seinen angestammten Platz als begrenzende Barriere und wird für Kerbie zum Gegenstand einer neuen Inszenierung. Diese Inszenierung verändert nicht nur das Gitter, sondern auch den beteiligten Sportler, der durch das Ausführen dieser Bewegung zum „Traceur“ und somit zum Teilnehmer einer internationalen Sportbewegung wird.

Die Umgebung, welche für Kerbie zuvor deprimierend und uninspirierend wirkte, wird durch diese Übersetzungsleistung plötzlich zu einem Ort, an dem das Vorstadtleben des jungen Mannes neu erfunden werden kann. Mit dem Akteur-Netzwerk-Vokabular lässt sich der beschriebene Prozess als „Übersetzung“ – als das Einbinden eines Gegenstandes in eine andere lebensweltliche Ordnung – verstehen. Callon unterteilt den Übersetzungsprozess in vier Momente¹⁸: Das erste Moment der Übersetzung, die Problematisierung, kann in der Beschreibung der Trostlosigkeit des Stadtteils gesehen werden. Die Problematisierung betrifft die Frage, wie man ein glückliches Leben an diesem Ort führen kann. Sie realisiert sich beispielsweise in Kerbies Erzählung von

¹⁸ Michel Callon, „Einige Elemente einer Soziologie der Übersetzung. Die Domestikation der Kammuscheln und der Fischer der St. Brieuc-Bucht“ [engl. OA 1986], in: Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.), *ANThology. Ein einführendes Handbuch der Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld, 2006, S. 135-174.

den Depressionen, die dieser Ort in ihm ausgelöst hat. Das Absperrgitter ist nur eines von vielen Beispielen für eine Architektur, die darauf abzielen scheint, die Bewegungsabläufe ihrer Bewohner zu reglementieren und bestimmte Lebensformen zu verhindern. Indem es die Passage des Gehwegs für Fußgänger, Radfahrer, aber auch Rollstuhlfahrer, Kinder- oder Einkaufswagen verlangsamt oder unmöglich macht, impliziert es, dass die Bewohner dieses Ortes sich nicht selbstverantwortlich und respektvoll verhalten können. Problematisierung bedeutet hier, diese Organisation des Raumes infrage zu stellen und nach Möglichkeiten zu suchen, sich ihr zu entziehen.

Im zweiten Schritt der Übersetzung wird ein „obligatorischer Passagepunkt“ (OPP) geschaffen. Dieser Passagepunkt besteht im vorliegenden Beispiel im Erlernen einer neuen Sportart. Parkour macht neuartige Verbindungen zwischen dem Bewohner des Quartiers, dem Absperrgitter, den knappen finanziellen Mitteln und einer würdigen und erfreulichen Lebensform vorstellbar und zeigt somit eine Möglichkeit auf, den Ort und seine Bewohner maßgeblich zu verändern.

Der dritte Moment der Übersetzung wird von Callon als „Interessment“ beschrieben. Hier geht es um eine versuchsweise Einbindung der spezifischen Akteure in ihre neuen Positionen im Netzwerk. Im Fall des Absperrgitters berichtet Kerbie über die schrittweise Entwicklung des Sprungs und wie sich das Gitter erst nach und nach in die Choreografie des Bewegungsablaufs einpasste bzw. diesen inspirierte. Doch auch in Bezug auf seine Mitmenschen berichtet der Traceur von einem Interessment-Prozess. Waren diese anfangs skeptisch und rieten ihm „den Kinderkram besser bleiben zu lassen“ und „erwachsen zu werden“¹⁹, so ließen sie sich nach und nach vom Sinn dieser Praktik überzeugen oder wurden teilweise selbst zu Traceuren.

Im letzten Übersetzungsschritt geht es um das sogenannte „Enrolment“, d. h., um das längerfristige Stabilisieren der neuen Position im Gewebe eines Akteur-Netzwerks. In Bezug auf Kerbie sei hier einerseits die weitgehende Akzeptanz seiner Rolle als Traceur genannt, andererseits sei auf die neue Position des Absperrgitters hingewiesen, die dieses nun im Leben des Traceurs einnimmt. Es ist nicht mehr nur eine Absperrung, sondern auch ein fester Bestandteil einer tänzerischen Choreografie.

Die Übersetzungsanalyse beschreibt den Übersetzungsprozess als einen mehr oder weniger mechanischen Vorgang, in dem Körper und Materialitäten räumlich neu geordnet werden und die beteiligten Akteure infolgedessen neue Rollen besetzten. Was in der obigen Beschreibung fehlt, ist die Art und Weise, wie sich die Räume der Stadt für ihre Bewohner anfühlen und wie sich dieses Gefühl durch die Ausübung von Parkour veränderte und stabilisierte. Dies interessiert auch Sébastien Foucan, der den Bewohner des Quartiers fragt:

¹⁹ *Jump Britain* (2005), 00:54:21.

„My question is, if you like more your city now because you have the piquet vision, the vision of Parkour?“ Kerbie antwortet: „When I first started Parkour I thought this area was very bad, I couldn't think of anything to do. Now that I do Parkour I very much appreciate the area because I always find something new. [...] When you have a Parkour vision everywhere is very good.“²⁰

Die Praktiken des Parkour machen also nicht einfach neue Bewegungsabläufe möglich, sondern verändern auch die Art und Weise wie Stadträume emotional erlebt werden. Atmosphären werden dann nicht einzig in den Arrangements der Räume verortet, sondern in den Praktiken ihrer Bewohner inszeniert. In alltäglichen und weniger alltäglichen Praktiken werden die Stadträume und deren Atmosphären von ihren Bewohnern erlebt. Dieses Erleben ist ein körperlicher Prozess, in dem sowohl physische als auch emotionale (Ver-) Bindungen hergestellt werden. Der zuvor beschriebene Übersetzungsprozess ist somit auch ein affektiver Veränderungsprozess. Fühlt sich das Gitter für die meisten Bewohner abweisend oder behindernd an, so fühlt es sich für den Traceur einladend und inspirierend an. Die zuvor bedrückende Umwelt der Vorstadt wird durch die Praktik des Parkour zu einem Spielplatz, auf dem die Rollen der Teilnehmer neu verhandelt werden können. Die Atmosphäre eines Ortes, so meine erste Beobachtung, besteht in den mehr oder weniger alltäglichen Praktiken seiner Bewohner und ist von der Art und Weise bestimmt, wie diese die Materialität des Ortes mit den Körpern seiner Bewohner in Verbindung setzen.

Wie ich eingangs erwähnte, verstehe ich Inszenierungen als Effekte bestimmter Ordnungsweisen. Sie liegen somit nicht in den Händen autonom handelnder Akteure, sondern sind geprägt von spezifischen Logiken oder Diskursen, die unsere Welt in rekursiven Prozessen ordnen und stabilisieren. Aus dieser Perspektive kann es also nicht Kerbie sein, der im obigen Beispiel das Absperrgitter und die Atmosphäre dieses Ortes verändert, sondern es ist eine Ordnungslogik (oder ein Diskurs), durch die das Verhältnis zwischen dem jungen Mann und dem Absperrgitter neu inszeniert wird. Um deutlich zu machen, wie dies zu verstehen ist, möchte ich im Folgenden auf die Rolle von Narrativen und anschließend auf deren körperliche Inszenierung näher eingehen.

Zweite Inszenierung: Narrationen übersetzen

Auch wenn Parkour selbst eine Reihe von Geschichten über die eigene Entstehung, Philosophie und Praxis hervorgebracht hat und somit als ein weitgehend eigenständiger Diskurs gewertet werden kann, tauchen in den beiden Filmen auch eine Reihe von Geschichten und Metaphern auf, die aus anderen Lebensbereichen stammen. Einige der Metaphern stammen aus der Kriegskunst, z. B. Ninja, oder aus Superhelden-Geschichten, z. B. Batman oder Spiderman. Während diese Metaphern Aufschluss über den hohen Anteil von Männern

²⁰ Ebd., 00:52:14-00:53:21.

unter den Traceuren geben, finden sich neben der immer wieder auftauchenden Referenz zu Kinderspielen auch Assoziationen zu Tanz und Ballet sowie zahlreiche Metaphern aus dem Tierreich. Die Sportler beschreiben, wie sie zu Kindern, zu Tänzern, zu Wolfsrudeln oder zu Katzen werden: „We are like an animal in terms of attitude. We are an animal, feel like an animal, free.“²¹



13 bis 18 – Videostills, *Jump Britain*, 00:12:04-00:12:08

Diese Metaphern sind jedoch weit mehr als Vehikel, welche lediglich ermöglichen, die Praktiken der Traceure sprachlich darzustellen. Vielmehr sind sie Gebrauchsanleitungen, aus denen sich die Bewegungsabläufe des Parkours entwickeln. Sie implizieren das Verhältnis zwischen Traceuse und den Alltagsgegenständen, in diesem Fall zu den Gittern, Treppen, Hauswänden und Straßenlaternen. Durch ihr Lebendigwerden in den Bewegungen der Traceuse produzieren diese Metaphern auch für die jeweiligen Orte spezifische Gefühle. Man kann sich nicht wie eine Katze bewegen, ohne auch ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie es sein könnte, Katze zu werden. Im Erleben dieser Erzählungen werden Körper, physische Umwelt sowie die Gefühle der Teilnehmenden neu zueinander angeordnet.

Diese Inszenierung von Metaphern in körperlichen Praktiken kann wiederum als Übersetzungsprozess verstanden werden: Einerseits könnte man argumentieren, dass die Sportler diese Narrationen und Metaphern in ihre Lebenswelt übersetzen und sie verwenden, um entsprechende Choreografien zu entwickeln. Andererseits lässt sich dieser Übersetzungsprozess auch umgekehrt interpretieren. Dann würden die Sportler und der von ihnen bewohnte Raum von den Narrationen und den in sie eingeschriebenen Lebensformen übersetzt. „Ninja werden“, „Wolfsrudel werden“ oder „Traceuse werden“ sind demnach als Lebensformen zu verstehen, die mit den Wünschen junger Vorstadtbewohner, ihrer physischen Umwelt und ihren ökonomischen Ressourcen resonieren und diese neu zu ordnen vermögen.

²¹ Ebd., 00:11:30-00:11:55.

Gemäß Callons Übersetzungsschema problematisieren diese Narrationen die Lebensformen der Vorstadtbewohner, indem sie ein freieres und würdevolleres Leben in Aussicht stellen. Sie machen ihre eigene Inszenierung zum obligatorischen Passagepunkt und binden eine Vielzahl von Akteuren in ihre Logik ein. Hauswände, Mauervorsprünge und Laternenmasten werden zusammen mit der Identität der Läufer neu inszeniert. Dieser Interessment-Prozess ist jedoch voller Widerstände und kann immer nur partiell gelingen. Die Narrationen und ihre Reinszenierungen lassen die Jugendlichen weder zu Ninjas noch zu Katzen werden, aber sie lassen eine neue Lebensform entstehen, die von den Gefühlen des Ninja- oder Katze-Werdens getragen ist. Dies erlaubt ihnen, ihren möglicherweise perspektivlosen Lebensformen (zumindest vorübergehend) zu entkommen. Atmosphären, so meine zweite Beobachtung, werden in körperlichen Praktiken inszeniert, die in narrative Kontexte mit spezifischen Ordnungslogiken eingebunden sind.

Dritte Inszenierung: Parkour übersetzen

Als dritte und letzte Inszenierung von Parkour werde ich nachfolgend dessen filmische Inszenierung im Zusammenspiel mit seinem Publikum in den Blick nehmen. Denn auch hier wird Parkour auf bestimmte Art und Weise erlebt und eine bestimmte Atmosphäre inszeniert.

Als Startpunkt der Überlegungen dient meine eigene Rezeption beim Betrachten der DVDs auf dem Computer in meinem Büro. Dabei werde ich von der Ordnungslogik des Videos übersetzt. Ich partizipiere körperlich an der Inszenierung seiner Atmosphäre, indem ich den Film selbst vollumfänglich erlebe: Meine Augen sind fest auf den Monitor geheftet, mein Körper ist gespannt und meine Hände sind mit leichtem Druck aneinander gepresst. Ich nehme den Film nicht einfach durch meine Sinne wahr, sondern erlebe ihn mit meinem gesamten Körper. Ich werde dabei selbst zum Teilnehmer einer bestimmten Inszenierung von Parkour. Einerseits bietet mir diese Inszenierung zwar eine kurze Ausflucht von der Arbeit, andererseits reicht die Wirklichkeit, an der ich auf diese Weise partizipiere, weit über die Grenzen meines Büros hinaus. Sie schließt die Stadt London, die Gruppe der Traceure, die Produktionsfirma des Films sowie viele weitere Akteure ein.

Durch die Einspielung von Musik, Schnitt und Kameraführung, durch die Wahl der Interviewpartner, Verwendung von Filtern und nicht zuletzt durch die Produktion und Auswahl der Inhalte *inszeniert* der Film Parkour als innovative und aufregende Sportart. Er inszeniert allerdings nicht nur die Sportart, sondern auch die übrigen an ihr beteiligten Akteure, Dinge und Orte: Die Interviewpartner, die Stadt London, die Vororte von Paris und nicht zuletzt auch die potenziellen Zuschauer des Films bekommen bestimmte Rollen und Positionen in dieser Inszenierung zugewiesen.

Die Inszenierung und die von ihr angestrebte Atmosphäre realisieren sich allerdings erst im Zusammenspiel mit dem Publikum des Films und können

schlussendlich nur zusammen mit diesem realisiert werden. Die Atmosphären von Filmen sind nicht in diesen selbst verortet, sondern entfalten sich in den Räumen, wo sie erlebt werden: Vor dem Fernseher, am Computer oder im Kinossessel. Jeder kennt das Gefühl, das entsteht, nachdem man einen Film abgeschaltet hat. Als Zuschauer erleben wir einen atmosphärischen Bruch, wenn wir in kürzester Zeit aus dem Bannkreis eines Films entlassen werden. Es bleibt ein dumpfes Gefühl bis wir unsere Glieder wieder wie gewohnt bewegen und wir uns wieder sicher in der plötzlich veränderten Atmosphäre orientieren können. Aber wir kennen auch das Gefühl, wenn uns Filme nicht so recht zu packen oder zu faszinieren vermögen. Unsere Körper werden dann nicht Teil der Inszenierung, unsere Blicke gleiten zum Fenster hinaus, die Hände beginnen am Handy herumzuspielen und das Gehör wird vom Gespräch im Nachbarraum angezogen.



19 bis 21 – Videostills, *Jump London*, 00:40:56, 00:39:45, 00:31:27

Durch den Film werden die Körper der Zuschauer, die Wiedergabetechnologien, die DVD, Musik, Filmaufnahmen, der Raum, finanzielle Mittel und vieles mehr zueinander in Beziehung gesetzt. Ich möchte vorschlagen, dieses Beziehungsgefüge ebenfalls als Inszenierung zu verstehen, das bestimmten Ordnungslogiken folgt und bestimmte Rollenzuschreibungen vornimmt. So wird in dem Film die Stadt London als lebendige und aufregende Metropole gezeigt. Altehrwürdige Monumente und touristische Hotspots der Stadt stehen im Zentrum der Darstellung. Die Traceure erklimmen die Tate Modern ebenso wie das National Theater oder die HMS Belfast, einem auf der Themse liegenden und als Museum genutzten Kriegsschiff aus dem zweiten Weltkrieg.²² Wenn wir auch diese Inszenierung als Übersetzungsprozess betrachten, so lassen sich folgende Übersetzungsmomente unterscheiden: Einerseits wird das Image der Stadt London als Tourismusdestination problematisiert, indem die Monumente durch die versuchsweise Übersetzung der aus Frankreich stammenden Parkour-Begründer neu inszeniert und vermarktet werden. Als obligatorischer Passagepunkt dieser Übersetzung können hier allerdings nicht nur die Traceure gesehen werden, sondern auch die Produzenten des Filmes, die in Folge des ersten Erfolgsfilmes *Jump London* eine Reihe weiterer Aufträge zur Reinszenierung von Tourismusdestinationen mittels Parkour erhalten haben

²² Die zuvor diskutierten Filmsequenzen aus den Pariser und Londoner Vororten ergänzen die Inszenierungen lediglich als Rahmenhandlung.

und somit im Sinne eines „Enrolments“ als Akteure in ihrer Rolle stabilisiert wurden.

Doch während ich mehr oder weniger bewusst vor meinem Computer an eben dieser Inszenierung Londons partizipierte, erlebte eine Bekannte von mir, der ich begeistert einige Sequenzen zeigte, den Film auf gänzlich andere Weise. Als Genderforscherin interessiert sie sich weniger für die Atmosphären der Londoner Monumente, sondern für die Inszenierung von Geschlecht. Sie war von dem Film eher gelangweilt und spürte offensichtlich nichts von der Atmosphäre, die mein Filmerlebnis prägte. Während mein Blick gebannt am Monitor hing, schweifte ihrer immer wieder ab. Manchmal wurde die Stimmung des Films von ihren kritischen Kommentaren gebrochen. So merkte sie beispielsweise an, dass die inszenierten Orte (Kriegsschiff, phallusförmiges Fabrikgebäude der Tate Modern) primär der Inszenierung von Männlichkeit dienen und es in dem Film auch primär um die Inszenierung dieser ginge.

Die Parkour-Filme produzieren demnach Resonanzen in unterschiedlichen Kontexten und können auf vielfältige Weise (re)inszeniert und erlebt werden. Jedes Erleben produziert auch eine spezifische Atmosphäre, ein Gefühl, das durch die Körper der Teilnehmenden an spezifischen Orten realisiert wird.

Meine dritte und letzte Beobachtung besteht darin, dass Räume und ihre Atmosphären auf vielfältige und teils widersprüchliche Art erlebt werden können und dass sie je unterschiedliche Rollen für die Teilnehmenden bereitstellen. Indem jede Inszenierung eine bestimmte Wirklichkeit ins Leben ruft und bestimmte Rollen für die beteiligten menschlichen und nicht-menschlichen Akteure bereitstellt, ist sie politisch. Annemarie Mol hat diese Politik der Inszenierung als ontologische Politik bezeichnet und unterscheidet sie von einer Politik des Wählens.²³ Eine Wahl zwischen den verschiedenen Inszenierungen von Parkour besteht insofern nicht, als dass sie einerseits nicht klar voneinander zu trennen und andererseits nicht direkt vergleichbar sind. Vielmehr hängen die verschiedenen Inszenierungen auf unterschiedlichste Weise zusammen. Sie können sich gegenseitig einschließen, unterstützen oder in Spannung zueinander stehen. Wir können nicht zwischen der Inszenierung von Parkour als Mittel ökonomischer Standortförderung und der Inszenierung von Parkour als maskuline Superhelden „wählen“. Der politische Prozess besteht eher in der Erfindung einer Neu- bzw. Reinszenierung der beteiligten Orte und Rollen und wird in diesem Sinne zu einer im hohen Maße kreativen Angelegenheit.²⁴ Dabei spielt die Reflexion, Veränderung und Erfindung von jenen Inszenierungen eine zentrale Rolle, in die wir als Akteure eingeschrieben sind, seien dies die Inszenierungen Pariser Vororte, Londoner Denkmäler oder stereotypischer Geschlechterrollen. Welche Reinszenierungen wir für möglich und wün-

²³ Vgl. Annemarie Mol, „Ontological Politics. A Word and Some Questions“, in: John Law/John Hassard (Hg.), *Actor Network Theory and After*, Oxford, 1999, S. 74-89 sowie dies. (2002), *Body Multiple*.

²⁴ Vgl. auch Michel de Certeau, *Kunst des Handelns*, Berlin, 1988. [Frz. OA 1980.]

schenswert halten, wird nicht zuletzt von unserem Vermögen abhängen, Orte und ihre Atmosphären auf vielfältige Weise zu erleben.

Versuch einer Neukonzeption des Atmosphärenbegriffs

In den vorausgehend beschriebenen Inszenierungen von Parkour habe ich gezeigt,

- wie Atmosphären von Räumen in mehr oder weniger alltäglichen Praktiken inszeniert bzw. erlebt werden,
- dass diese Praktiken in narrativen Kontexten und deren spezifischen Ordnungslogiken eingebunden sind
- und dass Räume und ihre Atmosphären auf vielfältige und teils widersprüchliche Art erlebt werden können.

Atmosphären werden in diesem Sinne nicht länger als „gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen“²⁵ verstanden, sondern als gemeinsame *Inszenierung* von Körper(n) und Umwelt entlang einer entsprechenden Ordnungsweise.

So wird das „Sinnmachen“ nicht länger auf die Wahrnehmung unserer Umwelt begrenzt, sondern muss als ein Erleben oder Bewohnen einer Wirklichkeit verstanden werden. Der Körper spielt dabei eine zentrale Rolle. Er (er)lebt die Relationen, durch die neue Sinnzusammenhänge hergestellt werden. Auch wenn er nicht wirklich Ninja, Wolf oder Katze wird, so ermöglicht er durch die Inszenierungen und das Erleben dieser Narrative neue Räume mit anderen Atmosphären für sich und andere zu öffnen. Ein solches „performatives“ Verständnis sozialer Wirklichkeit lässt Atmosphäre erst im Handeln, Sprechen und Wohnen – in den alltäglichen Praktiken der Bewohner – entstehen. Die Bewohner koproduzieren die Atmosphären der Orte, indem sie diese auf eine bestimmte Art und Weise erleben, indem sie in ihnen schwitzen, lachen, zittern oder strammstehen, indem sie als Soldat, Wolfsrudel oder Katzen inszeniert werden.

Da menschliche Akteure selbst als Effekte spezifischer Ordnungsweisen verstanden werden, steht es ihnen allerdings nicht frei, eine beliebige Lebensform zu wählen und diese dann in den von ihnen bewohnten Räumen zu realisieren. Erst indem sie in Spannungsverhältnisse zwischen verschiedenen Ordnungsweisen geraten, wird eine Reflexion und eine Veränderung ihrer Positionen möglich. Parkour ist dann als eine Lebensform zu verstehen, die nicht von einzelnen Akteuren erfunden wurde, sondern aus dem Zusammenspiel einer Reihe von Ordnungslogiken hervorging und nur durch fortlaufende Übersetzungsprozesse Bestand haben kann. Die Narrationen des „Ninja werden“ und des „Jugendlicher werden“ könnten beispielsweise als Ordnungsweisen verstanden werden, zwischen denen sich die im Film porträtierte Gruppe von

²⁵ Böhme (1995), *Atmosphäre als Grundbegriff*, S. 34.

Vorstadtkindern zurechtfinden musste, bzw. zwischen denen sich VorstadtKinder in den 1990er Jahren allgemein zurechtfinden mussten. Die aus dieser Spannung hervorgegangene Lebensform hat nicht nur die Jugendlichen, sondern auch eine Reihe weiterer Akteure in ihren Bann gezogen: Das Dach der lokalen Schule, Treppengeländer, das Wort „Parkour“, Filmproduzenten und irgendwann auch ich als Verfasser dieses Textes wurden sukzessive von dieser Ordnungslogik übersetzt. In diesen Übersetzungen wird Parkour immer wieder neu und potenziell anders erlebt.

Atmosphären lassen sich somit als *Inszenierungen* beschreiben, die aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren zusammengesetzt werden. Sie sind an spezifische Orte und Dinge gebunden, die jedoch nicht allein Träger der Atmosphären sind, sondern individuell oder kollektiv erlebt werden müssen. Atmosphären sind zudem *vielfältig* (Räume können auf unterschiedliche Weise erlebt werden) und können durch Übersetzungsprozesse verändert werden. Sie partizipieren am Leben und den Gefühlen ihrer Bewohner und können diese in Spannungsverhältnisse setzen, welche das Entstehen neuer Lebens- bzw. Wohnformen ermöglichen.

Aus diesem Verständnis von Atmosphäre lassen sich eine Reihe von Implikationen ableiten. Böhme argumentiert, dass mit dem Wissen um die Produktion von Atmosphäre eine bedeutende Macht einhergeht, die es erlaubt durch Manipulation von Stimmungen und Produktion von Emotionen auf die Befindlichkeit von Menschen einzuwirken.²⁶ Dieses Wissen wird gemäß Böhme vor allem in Politik und Wirtschaft genutzt, um die Loyalität von Wählern zu gewährleisten oder Konsumenten einen „Scheinwert“ von Waren vorzugaukeln. Mit seiner Einschätzung, dass es schon genüge „ein Wissen von ihrer Machbarkeit zu verbreiten, um ihre suggestive Kraft zu brechen und einen freieren und spielerischen Umgang mit den Atmosphären zu ermöglichen“²⁷, stimme ich grundsätzlich überein. Ich denke jedoch auch, dass dieses Wissen nicht nur zu einer kritischen Reflexion der Arbeit von Architekten und Designern führen sollte, sondern darüber hinaus auf affirmative Weise Möglichkeiten aufzeigen muss, an der Entstehung neuer Lebensformen und der mit ihnen einhergehenden Atmosphären zu partizipieren. Während Böhmies Kritik auf der Annahme basiert, dass Atmosphäre vor allem in der materiellen, architektonischen Ausgestaltung von Räumen angelegt sei und somit von Designern, Architekten und Dekorateurs widerspruchsfrei inszeniert und deshalb zur Manipulation ihrer Bewohner genutzt werden könne, habe ich versucht aufzuzeigen, dass die Gestaltung der Materialitäten von Räumen nur einen Teil der Atmosphärenproduktion darstellt. Ebenso entscheidend ist es, welche Lebensformen wir in diesen Räumen zu inszenieren vermögen. Wenn wir zur Metapher der Inszenierung im Kontext des Theaters zurückkehren, so wird deutlich, dass das Bühnenbild sicherlich ein wichtiger Bestandteil jeder Auffüh-

²⁶ Vgl. ebd., S. 39.

²⁷ Ebd., S. 47.

rung ist, aber nicht allein die Atmosphäre einer Inszenierung determiniert. Vielmehr spielen auch das Stück selbst, die Schauspielkunst der Akteure sowie das Publikum eine entscheidende Rolle.

Literatur

- Böhme, Gernot, „Atmosphären als Grundbegriff einer neuen Ästhetik“, in: ders. (Hg.), *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt/M., 1995, S. 21-28.
- Ders., „Das Ding und seine Ekstasen. Ontologie und Ästhetik der Dinghaftigkeit“, in: ders. (Hg.), *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt/M., 1995, S. 155-176.
- Borch, Christian, „Organizational Atmospheres. Foam, Affect and Architecture“, in: *Organization* 17, 2 (2010), S. 223-241.
- Callon, Michel, „Einige Elemente einer Soziologie der Übersetzung. Die Domestikation der Kammuscheln und der Fischer der St. Brieuc-Bucht“, in: Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.), *ANThology. Ein einführendes Handbuch der Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld, 2006, S. 135-174. [Engl. OA 1986.]
- de Certeau, Michel, *Kunst des Handelns*, Berlin, 1988. [Frz. OA 1980.]
- Grothe, Nicole, *InnenStadtAktion – Kunst oder Politik? Künstlerische Praxis in der neoliberalen Stadt*, Bielefeld, 2005.
- Hauskeller, Michael, *Atmosphären erleben. Philosophische Unetrsearchungen zur Sinneswahrnehmung*, Berlin, 1995.
- Latour, Bruno, *We Have Never Been Modern*, Cambridge, MA, 1993. [Frz. OA 1991.]
- Ders., *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford, 2005.
- Law, John, *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology and Domination*, London, 1991.
- Ders., *Organizing Modernity*, Oxford, 1994.
- Ders./Urry, John, „Enacting the Social“, in: *Economy & Society* 33, 3 (2004), S. 390-410.
- Mol, Annemarie, „Ontological Politics. A Word and Some Questions“, in: John Law/John Hassard (Hg.), *Actor Network Theory and After*, Oxford, 1999, S. 74-89.
- Dies., *The Body Multiple. Ontology in Medical Practice*, Durham, NC, 2002.

Filme

- Casino Royal*, UK 2006, 139 Minuten, Regie: Martin Campbell.
- Jump London*, UK 2003, 49 Minuten, Regie: Mike Christie.
- Jump Britain*, UK 2005, 60 Minuten, Regie: Mike Christie.