

## I FLOW GENNEM BYEN

### FÆNOMENET “PARKOUR”

### I DET SENMODERNE BYRUM

De kalder sig for “traceurs” og dyrker “parkour”, der ifølge udøverne bedst kan beskrives som en bevægelseskunst. Parkour er i de sidste ti år blevet en urban subkultur, der lever i byer verden over. De fleste udøvere er mænd fra teenagealderen og op til fyrre år. For traceuren handler parkour om at komme fra punkt A til punkt B i byrummet så hurtigt og effektivt som muligt kun ved brug af kroppen, hvilket indebærer at skyde genveje og bevæge sig steder, som ellers ikke opfordrer til færdsel. Bevægelserne skal ideelt set være flydende og ubesværede, sådan at løbet fra A til B foregår i “flow”, et for traceuren vigtigt element i udøvelsen af parkour. De genstande og forhindringer, der befinder sig på ruten fra A til B, overvindes og bruges af traceuren til at skabe fremdrift i løbet: I parkour glider traceurs over husmure, hegn, bænke, parkerede biler, svinger sig i gelændere, hopper i ekstreme tilfælde fra hustag til hustag, lander i et rullefald og er hurtigt oppe og i løb igen. Traceuren traverserer målrettet byrummet i højt tempo og lader ikke sin færdsel regulere af fortove, veje eller stisystemer: Han skaber sine egne alternative ruter i byen. Traceurens bevægelser i byrummet er alene reguleret ved hans krops forhandling med de genstande, han møder på ruten: Kan han nå toppen af muren i ét spring, hive sig op på kanten for så at springe ned på den anden side? Eller må han finde en vej uden om muren for at nå fra A til B?

Fænomenet parkour kom til verden i begyndelsen af 1990'erne i Lisses, en forstad til Paris. Franskmanden David Belle og hans ven Sébastien Foucan regnes som parkours grundlæggere. Historien fortæller, at David Belles far, Raymond Belle, der var løjtnant under Vietnamkrigen, havde brugt træningssystemet “méthode naturelle” i forbindelse med at træne sine rekrutter i hurtigt at komme igennem junglen ved brug af bevægelser, der var naturlige for kroppen. Hjemme i Lisses introducerede den tidligere løjtnant sin teenagesøn for konceptet. David Belle tog bevægelserne med ud i forstadens betonjungle, og sammen med sin ven trænede han gennem “méthode naturelle”s ideer om smidige og flydende bevægelser i rummet. De to venner videreudviklede bevægelsessystemet med inspiration fra gymnastikkens og kampsportens verden og gav bevægelseskonceptet navnet “parkour” som er en omskrivning af det franske verbum “parcourir”, der kan oversættes med at “gennemløbe” et terræn eller “tilbagelægge” en distance. David Belle og Séba-

stien Foucan gjorde traceuren til en kendt figur i den franske forstads bybillede. Ordet “traceur” er fransk og kan henvise både til verbet “tracer”, der kan oversættes med “at trække en streg” og “at løbe hurtigt” samt til substantivet “le tracé”, der kan oversættes med “linje” eller “spor”. Traceurfiguren er således karakteriseret ved sin hurtige bevægelse i lige linje gennem rummet. Historien om parkours oprindelse er altså også fortællingen om to venner i en forstad til Paris, og om hvordan de genfortryllede en verden af beton ved at se muligheder frem for begrænsninger.

Denne evne til at udvide mulighederne for kroppens interaktion med rummet, til at forvandle byrummet til et rum for fri, ubegrænset bevægelse karakteriserer fortsat parkourbevægelsen i dag. Med parkour peges der på, at det der er, og det vi gør, altid allerede har potentiale til at blive noget andet. Med henvisning til Whitehead skriver Amin og Thrift: “It belongs to the nature of a ‘being’ that it is a potential for every becoming”<sup>1</sup> (27). Artiklen her ser først parkour i lyset af to moderne størrelser, situationistbevægelsen og flâneur-figuren og bevæger sig herfra videre til at diskutere parkour som et senmoderne fænomen konstitueret i et netværk af hybrider som traceur og mobil teknologi, en optik der trækker på en neovitalistisk rammesætning af byrummet som levende, potentielt og materielt, primært gennem Amin og Thrifts “ny urbanisme”<sup>2</sup> samt Deleuze og Guattaris begreber om det “glatte rum” (Deleuze og Guattari, *Tusind plateauer*) og et begreb om magt som *puissance*, der fremlægges hos Scott Lash med inspiration fra Spinoza og Deleuze (“Life (Vitalism)” 324; “Power after Hegemony” 59).

### *Parkour og arven fra det moderne*

Parkour går i kritisk dialog med normen for færdsel i byens rum og peger på rummets muligheder og på et potentiale for kreativ gentilegnelse. I den nu afsluttede kvalitative undersøgelse af parkour og parkourmiljøet,<sup>3</sup> som ligger til grund for denne artikel, sagde traceuren med pseudonymet Ivan følgende: “Byen er ligesom bare blevet mere min egen, efter jeg begyndte at træne [parkour]. Jeg kan bruge den nu” (uddrag af interview). I parkour udøves en særlig omgang med byrummet, og traceuren skaber i fællesskab med andre traceurs et særligt oplevelsesunivers i det urbane rum, hvor et gelænder ikke bare er noget, du kan tage fat i, når du går på trapper, en mur ikke bare er en genstand, du går uden om eller en bænk blot et sted at hvile. I parkour udforskes genstandenes potentiale gennem leg og nysgerrighed, og byrummet får herigennem en yderligere oplevelsessfære, der ligger langt fra oplevelsesøkonomiske markedsføringstiltag og iscenesættelser af oplevelser, hvor oplevelsesmiljøer eller “experiencescapes” (O’Dell 16) tilrettelægges og brandes med henblik på profit.

I sin omgang med byrummet bærer parkourbevægelsen spor af to moderne størrelser, der begge på hver sin måde kan forbindes til fremvæksten af den moderne metropol: Situationistbevægelsen og flâneur-figuren. Ved at karakterisere parkour i lyset heraf tegnes et billede af et senmoderne fænomen, der på den ene side

netop er forankret i sin arv fra det moderne, men, som artiklen videre demonstrerer, ikke kan afdækkes uden hjælp fra nyere teoretiske positioner, der blandt andet tager højde for mediernes indtog i byrummet.

I 1957 stiftedes den kunstneriske og politiske avantgardebevægelse *Situationistisk Internationale*. I løbet af 1960'erne står Guy Debord i spidsen for bevægelsen som samfundskritisk teoretiker. *Situationistisk Internationale* udviklede begrebet "unitær urbanisme" (Ferguson 1), som var en radikal kritik af de forbrugsgenererede manipulationer af byrummet samt en afvisning af modernismens programmerede liv. Målet var at revolutionere hverdagslivet gennem blandt andet psykografiske teknikker som "la dérive" og "le détournement",<sup>4</sup> der begge var tænkt som midler, hvormed subjektet fra en ny vinkel kunne undersøge det af kapitalismen forbrugsinciterede byrum og gentillegne sig det. Med *dériven* søger subjektet den bevidste desorientering i byens fragmenterede rum. *Dériven* beskrives af Guy Debord som en teknik for hurtig passage gennem forskellige miljøer. *Dériven* involverer konstruktivt legende handlinger samt en bevidsthed om de psykogeografiske effekter, den afstedkommer, hvorfor *dériven* adskiller sig fra den klassiske spadseretur<sup>5</sup> ("Theory of the Dérive" 1). I parkour er legen netop vigtig for en ny oplevelse af det byrum, traceuren til daglig færdes i, og bevidstheden om, hvordan han interagerer med omgivelserne, er ligeledes af stor betydning. *Détournement* var for situationisterne en kunstnerisk fremmedgørelses teknik, der søgte at rekontekstualisere og synliggøre det værk, der blev taget under behandling ("Methods of Détournement" 1). I parkour er byen værket, og parkour som en *détournement* af byrummet indebærer traceurens nyskabende brug af byens rekvisitter, hvor en

1 "Det ligger i det værendes væsen, at det er et potentiale for enhver tilblivelse." (Egen oversættelse)

2 Egen oversættelse af "new urbanism" (Amin og Thrift 8-10).

3 Undersøgelsen af parkourmiljøet trak på klassisk etnografi gennem brug af kvalitative interviews og observation, men inddrog også virtuel etnografi samt flerstedsetnografiske overvejelser og aspekter fra den visuelle antropologi. Der blev lavet tre interviews a cirka tre timers varighed, hvoraf det ene blev foretaget på baggrund af et uformelt interview. Kontakten til de tre informanter blev oprettet online gennem to danske parkourfora hhv. leparkour.dk og streetmovement.dk. I onlinekommunikationen med informanterne trak jeg på Christine Hine samt Shani Orgads virtuelle etnografi. Jeg havde udformet en interviewguide med åbne spørgsmål og struktureret interviewguiden ud fra Steinar Kvalnes tilgang til det kvalitative interview. Et for denne undersøgelse specifikt metodisk greb var sammen med informanten at se parkourfilm, som denne selv havde filmet eller medvirkede i. Således oplevede jeg som interviewer medierne sammen med traceuren, hvilket genererede

en særlig viden om parkours *mediascape* (Jansson). Informanterne blev blandt andet spurgt, om de havde yndlingsøvelser, foretrukne træningssteder, og om parkour havde ændret noget i deres hverdag og i deres forhold til byen. Undersøgelsens observationsarbejde blev udført over en periode på tre måneder på Islands Brygge i København, hvor traceurs hver søndag mødes til træning. Under observationsarbejdet benyttede jeg fotografi som en del af den etnografiske repræsentation af det studerede felt, og fotografierne indgik som empiri på linje med interviewene i mit speciale, som undersøgelsen blev lavet i forbindelse med. I denne forbindelse trak jeg på Sarah Pink og Perle Möhl.

4 "La dérive" og "le détournement" kan oversættes med hhv. den handling at lade sig drive med strømmen og det at lave en bortledning eller afsporing.

5 Egen oversættelse af: "*La dérive* [literally: "drifting"], a technique of rapid passage through varied ambiances. *Dérives* involve playful-constructive behaviour and awareness of psychogeographical effects, and are thus quite different from the classic notions of journey or stroll."

bænk og dens formål rekontekstualiseres gennem traceurens interaktion hermed: Den kan bruges til at træne balance, når han balancerer på ryglænet, eller til at træne spring, når han hopper over den.

Situationisternes projekt tog overordnet udgangspunkt i hverdagslivet og afviste at være blot en kunstnerisk retning: Situationisme var en måde at leve på (Debord, "Perspectives for Conscious Alterations in Everyday Life" 1). Dog kan det, som kulturgeograf Alastair Bonnet påpeger, diskuteres, hvorvidt situationisterne nogensinde bevægede sig fra kunstens sfære og ind i hverdagen. Situationistbevægelsen organiserede sig ifølge Bonnet gennem stereotyper som "det ensomme geni" og en glorificering af isolation. Situationisterne var kort sagt en ung, maskuliniseret elite (24). Bonnet pointerer derfor, at situationisterne aldrig reelt greb ind i og revolutionerede hverdagen, som de ønskede, hvorfor deres projekt forblev uforløst og afskåret fra hverdagslivet. Spørgsmålet er, om et subkulturelt fænomen som parkour kan siges at revitalisere nogle af situationisternes ideer og teknikker og indlemme dem i hverdagen? Parkour bærer tydeligt elementer af *dériven* og *détournement* i sig og bliver dermed den "critique of the real by the possible", som situationistbevægelsen ønskede at levere – et slogan man lånte af Henri Lefebvre (Bell 38).

Parkour er en praksis, der kan studeres gennem sit subversive og rekontekstualiserende potentiale; en ny-situationistisk bevægelse i det urbane rum, der modsat situationistbevægelsen er født som subkultur i byen og derfor i fænomenets natur er i tæt kontakt med det hverdagsliv i byen, som situationistbevægelsen ønskede at revolutionere. Fænomenets evne til at udstille byrummet gennem dets normaliserende, kontrollerende og disciplinerende funktioner problematiserer og udvider rammerne for, hvordan byrum kan tænkes og bruges. Traceuren bliver en urban bricoleur, der bruger det forhåndenværende og leger muligheder frem i ellers uni-funktionelle genstande. I denne leg accelereres det potentiale for oplevelser, der ligger latent i byrummet, som det her beskrives af traceuren med pseudonymet Hans, der var én af de interviewede traceurs:

"Når jeg er ude til *jams*,<sup>6</sup> og jeg kommer gående med mine venner, så er der nogle muligheder, der er åbnet helt op. Et nyt niveau i byen. [...] Og også når du bare går ned ad gaden alene – for eksempel i dag, så så jeg lige pludselig et *rail*,<sup>7</sup> der ser tiltrækkende ud, eller hvad du vil kalde det. Det er en ting, som nybegyndere synes er helt vildt vidunderligt – og underligt, at de kan se alle de her nye ting i byen – at den bare aldrig bliver den samme igen." (Uddrag af interview)

Fænomenet parkour er en forskelssætten, noget "andet end" at gå, andet end at løbe; en ny måde at bevæge sig i byen på. Med opblomstringen af de moderne metropoler fra slutningen af det 19. århundrede opstod en ny bykultur, hvori blandt andet en figur som flâneuren udfoldede sig. Flâneuren, den blaserte dandy-type, der i det moderne flanerede de voksende byers gader og stræder tynde, har måske fået en, om end modereret, senmoderne pendant i traceurfiguren? Traceurens virke

i byrummet er imidlertid af kritisk og undergravende karakter, modsat flâneuren, der hos Georg Simmel karakteriseres af en blasert og afstandtagende attitude (26). Som hos Simmel er flâneuren hos Walter Benjamin et resultat af den industrielle revolution og det moderne forbrugsorienterede liv og er kendetegnet ved sin observatørrolle. Traceuren opererer målrettet i byrummet og lader sig ikke bare flyde tilfældigt med folkemængden på gaden; traceuren afprøver og udforsker byrummets materialitet for dets muligheder, modsat flâneuren, der i højere grad observerede det liv, der udspillede sig i byen. Flâneuren konsumerer byrummet visuelt og distancerer sig i denne akt fra det observerede. Traceuren konsumerer byen kropsligt og er dermed kendetegnet ved en operationel, kropslig og handlingsorienteret relation til byrummet: Traceuren *gør*, flâneuren *ser*. Flâneuren betragter folkemængderne og er på én og samme gang en del heraf og afskåret herfra, hvor traceuren går i ét med genstandene og mærker byen gennem sine håndflader. Traceuren kommer i nærkontakt med byens rekvisitter og transformerer disse, hvor flâneuren forbliver passivt observerende.

Traceuren kan altså tematiseres som arvtager fra både situationistbevægelsen og det modernes flâneur-figur, blot med den forskel, at traceuren er en del af en subkultur, der bedriver en forskelssættende aktivisme i byrummet, som forandres gennem traceurens omgang med det. I lighed med flâneuren kan traceur-figuren siges at være en for sin tid emblematiske figur på den urbane scene: At flanere og at dyrke parkour er begge måder at være med byrummet på, og begge fænomener er historisk betingede. Med traceur-figuren har flâneuren forladt bourgeoisiet og er vandret ind i subkulturen; han er blevet udstyret med sin samtids imperativ om den sunde, veltrænede krop, lever med et digitalkamera eller en kameramobil i lommen og går i direkte kritisk dialog med sine urbane omgivelser. Flâneuren støttede sig til gelænderet, traceurs hopper over det – og filmer hinanden imens. Siden Simmel og Benjamin diskuterede flâneuren, har de mobile informations- og kommunikationsteknologier gjort deres indtog i byrummet og er i vidt omfang blevet mediatorer i vores oplevelser af at være i byen, og for traceuren spiller en sådan teknologi også en rolle i udøvelsen af parkour.

### *Byen, kroppen og medierne*

David Belle og Sébastien Foucan skabte i 2001 opmærksomhed omkring fænomenet parkour, da de sammen med deres hold af traceurs, team *Yamakasi*, udgav parkourfilmen *Yamakasi*. Parkourbevægelsen tog imidlertid først for alvor fart og manifesterede sig som global subkultur gennem web 2.0, der gennem en side som eksempelvis YouTube.com faciliterer kontakt bruger og bruger imellem. På YouTube.com ligger p.t. mere end 150.000 parkourvideoer uploadet fra brugere verden

6 Et *jam* er en emisk betegnelse for, når en gruppe traceurs mødes for at træne.

7 *Rail* kan oversættes med "gelænder".

over. Traceurs optager sig selv og hinanden, når de træner, hvorefter materialet redigeres, tilsættes musik, evt. en titel og uploades på nettet, hvor både de parkour- og filmtekniske aspekter kommenteres af andre brugere og traceurs. Parkourkulturen kan derfor siges at være konstitueret i samspillet mellem byen, kroppen og medierne. Fænomenet parkour kan derfor ikke afdækkes i en ren fænomenologisk læsning. Parkour kan læses som et heterogent netværk bestående af hybride aktører, både menneskelige og ikke-menneskelige som eksempelvis en teknologi som det mobile digitalkamera. Traceuren bevæger sig rundt i byen, og det samme gælder for det digitalkamera, som mange traceurs ofte bærer på sig, når de træner. Digitalkameraet inddrages i traceurens parkourpraksis og giver denne mening og nye dimensioner, f.eks. får traceuren mulighed for at optimere sin træning, når den filmes med kameraet, da han vil kunne se sine egne fejl *on location* på skærmen og rette til. Han får ligeledes mulighed for at lege med sin traceuridentitet, når han skaber små parkourfilm, der også inddrager byrummet som setting for udfoldelsen af et givent plot. Observationsarbejdet, som blev udført på Islands Brygge i København, hvor traceurs, der trænede sammen blev fulgt rundt i byen, viste, hvor stor en rolle digitalkameraet spiller i parkour. For traceuren med pseudonymet Hans er brugen af medier i hans parkourpraksis lige så væsentlig som selve den kropslige udfoldelse af parkour:

“Til at starte med var det bare mobiler, vi optog med. Træningen var slet ikke organiseret [...] Dem [kameramobilerne] brugte vi overalt og hele tiden, det var jo bare for sjov. [...] Så gik det hen og blev lidt mere seriøst, og så blev det optaget med digitalkameraet. Og nu er vi så gået videre og har investeret i et virkeligt godt digital-kamera [...] Vi planlægger vores film meget mere nu.” (Uddrag af interview)

Optagefunktionen i enten kameramobilen eller digitalkameraet er vigtig, da denne netop kan filme kroppen, der er i bevægelse, frem for det klassiske fotografi, der blot fanger et *snapshot* af et helt bevægelsesforløb. Via optagefunktionen kan traceuren vise, hvad parkour handler om: at bevæge sig i et flow gennem byen. Parkour kan altså karakteriseres som en urban subkultur, der indebærer en udforskning af kroppens, byens og teknologiens muligheder. Denne karakteristik af parkour er med til at understrege den tætte forbindelse, der eksisterer mellem vor tids byrum og udviklingen af mobile informations- og kommunikationsteknologier. Human-geograf og byforsker Stephen Graham ser den intensiverede urbanisering – overalt vokser byer, og *sprawl*<sup>8</sup> dækker stadigt større arealer verden over – i tæt sammenhæng med accelerationen i brugen af og opfindelser inden for informations- og kommunikationsteknologier (3). Parkour kan læses netop som et produkt af samspillet mellem disse to processer, hvor mobile teknologier og det urbane understøtter hinanden og skaber et rum for opblomstringen af en kreativ praksis som parkour, der udforsker byrum og leger med teknologier i en og samme bevægelse. Graham slår ydermere fast, at informationssamfundet (Castells) overvejende er et urbant samfund, hvorfor byen ikke længere kan tematiseres gennem en nostalgisk

længsel efter ansigt til ansigt-møder i et geografisk afgrænset rum. Mobile teknologier infiltrerer byrummet, og analyser af det urbane hverdagsliv må have blik for teknologiernes rolle, hvilket kræver nye teoretiske greb om og definitioner af socialitet, og som Knorr-Cetina påpeger, må størrelser som “relation” og “socialitet” løsrives fra deres fiksering på mennesket og grupper af mennesker, i forbindelse med at software og andre teknologiske entiteter bliver prominente i bybilledet (201).

Traceurs filmer sig selv og hinanden, når de træner og glider gennem rummet. Fænomenet “flow” har som nævnt en prominent plads i parkourmiljøet, og dette fokus på flow er, som nedenstående diskuterer, med til at forbinde parkour med byrummet og pege på parkour som en senmoderne praksis udfoldet i et rum af bevægelser og cirkulationer.

### *At surfe den maskinelle by*

Parkour handler blandt andet om at opnå flow i og om, med et parkourudtryk, at blive “flydende som vand”. Relationen mellem parkour og byrummet kan bindes analytisk sammen gennem begrebet flow.

Én af parkourmiljøets stjerner, franskmænden Laurent Piemontesi, sammenligner i indledningen af den danskproducerede parkourdokumentar *City Surfers* fra 2007 traceurens bevægelser i byen med surferens bevægelser på havet. Piemontesi beskriver traceurs som “des surfers des villes”, altså en slags byens surfere (se <http://www.streetmovement.dk/37112/Citysurfers>). Piemontesis analogi mellem traceuren og surferen, byen og havet gav altså dokumentaren sin titel – *City Surfers*. I filmen tilføjer Piemontesi, at parkour for ham er en måde at leve *med* byen på: En “citysurfer” udnytter byen, dens tempi og fanger mulighederne på samme måde som surferen på havet, der rider på bølgerne og udnytter havets bevægelser. I “citysurfer”-analogien peges der samtidig på byen som levende og uforudsigelig, præcis som havet, og derfor kan traceuren siges at leve *med* byen frem for blot at leve *i* den.

Analogien rammesætter parkour på en måde, der kan læses ind i Ash Amin og Nigel Thrifts begreb “ny urbanisme”, som de behandler i værket: *Cities – reimagining the urban*, der læser det urbane gennem en neovitalistisk optik. Amin og Thrift pointerer i stil med Graham, at ny urbanisme-paradigmet indebærer en læsning af byrummet, som inkluderer ikke-mennesker som aktører i byens netværk, og som ser objekter som en del af en transmenneskelig verden (87). Byen og bylivet er for Amin og Thrift karakteriseret ved uforudsigelighed og potentiale:

8 *Sprawl* betegner en proces, der finder sted overalt i verden i dag: Byer vokser i omfang og spredes ud i primært lave bebyggelser, således at byers yderområder bliver stadigt større, hvorfor forhold mellem center og periferi sløres.

“We understand the trajectories of the cities not as being instanciated through replications of the present, but as a set of potentials which contain unpredictable elements as a result of the co-evolution of problems and solutions. Each urban moment can spark performative improvisations [...] This is not a naive vitalism, but it is a politics of hope.” (4)<sup>9</sup>

I ny urbanisme ses byen og dens “trajectories”, som kan oversættes med “livsbaner”, altså som et netværk af muligheder. Byen skal gribes gennem dens rum for *potentia*. Det potentielle ligger som et immaterielt aktiv i alle materialiteter, som når et gelænder bliver til klatrestativ og en mur til en mulighed for at træne spring og *vaults*.<sup>10</sup> Latham og McCormack beskriver netop det immaterielle, potentielle eller med en betegnelse hentet hos Deleuze “det virtuelle”, som det materielles “excessive potentiale” (705): Traceuren, eller citysurferen, aktualiserer byrummets excessive potentiale, når han møder det gennem sin parkour-praksis. Traceuren med pseudonymet Ivan beskriver det på følgende vis:

“Der er nogen, der har sagt, at man bliver inficeret af en sygdom med parkour – at man har parkour på hjernen. Jeg bliver ved med at tænke på muligheder: Når jeg går op og ned ad gaden, når jeg sidder i et s-tog, så kigger jeg efter steder, helt automatisk, hvor der kunne være fedt at træne – jeg kan ikke lade være.” (Uddrag af interview)

Netop “mødet” står centralt hos Amin og Thrift, der betegner byens ontologi som en “mødets ontologi” (78). Mødet betegner et rum for muligheder. Byen forstås også som en deleuzeansk “mekanosfære”; en særlig form for organisering gennem en række af konstant udviklende systemer eller netværk, en række “maskinelle montager” (Deleuze og Guattari, *Tusind Plateauer* 89). I definitionen af byen som mekanosfære trækkes på begrebet om det maskinelle, også hentet hos Deleuze og Guattari, hvor en “maskinel montage” er en samling af multipliciteter, forskellige mangfoldigheder, som “trænger gennem hinanden, og som i et givet øjeblik udgør én og samme maskinelle montage” (47). Deleuze og Guattaris maskinelle montage billedliggør det urbane i dag, hvor byen kan ses som en samling af bevægelser, der materialiseres, og potentialer, der aktualiseres i mødet mellem aktører, genstande, bevægelser. I denne neovitalistiske optik på byrummet er der netop fokus på, hvilke bevægelser der skaber byens materialiteter, altså på processer frem for frembringelser. Disse bevægelser, siger Amin og Thrift, er cirkulationer af og mellem alle tænkelige størrelser og aktører; vand, elektricitet, mennesker, økonomi, teknologi, information etc. (82). Derfor er byen forstået som maskinel montage en bevægelsernes by, og parkour en praksis, der inkorporerer byens bevægelser, arbejder med byen og realiserer noget af materialiteternes excessive potentiale.



### *Hacking i et glat rum*

Forbindelserne mellem ny urbanisme, Deleuze og Guattaris teoretiske indfaldsvinkler samt parkour kan illustreres yderligere ved at se på traceurens flow som en art kropsliggjort by: Kroppens flow gennem rummet er også rummets flow gennem kroppen, og begge dele er karakteriseret ved at være i konstant bevægelse og transformation. Byens rum tematiseret gennem møder og bevægelser forbinder traceurens flow-oplevelse med Deleuze og Guattaris begreb om et "glat rum" fra *Tusind Plateauer*.

I *Tusind Plateauer* diskuteres to rum: Det glatte og det sribede rum. Byen kan med sine veje, stier, fortove, broer, blindgyder; hele det færdselsregulerende system med dets trafikale for- og påbud siges at være et sribet rum: Vejnettet faciliterer både navigation, overvågning samt kontrol af byrummet og udfører dermed en række normaliserende og disciplinerende funktioner, som netop er karakteristiske for et sribet rum. Det sribede rum orkestreres gennem forsøget på at "binde strømme af enhver art, populationer, varer eller handel, penge eller kapital osv." (499). I det sribede rum er al færdsel fastlagt inden for klare koordinater, der er "faste baner med veldefinerede retninger som begrænser hastigheden, regulerer cirkulationerne, relativiserer bevægelsen, og som i detaljer opmåler subjekternes og objekternes relative bevægelser" (499). Den normale færden i byen indebærer en accept af rummets regulerende foranstaltninger: Fodgængerer, cyklisten eller bilen lader sig disciplinere og indretter sin praksis efter rummets for- og påbud. Byen forbliver et sribet rum for det subjekt, der forbruger det som et sådant, og lader sig indskrive som et administreret og disciplineret element. Over for det sribede rum sætter Deleuze og Guattari det glatte rum, også kaldet det nomadiske rum. Om de to rum skriver de: "Det nomadiske rum og de bofastes rum, det rum hvor krigsmaskinen udvikler sig, og det rum der indstiftes af statsapparatet, disse to rum er ikke af den samme beskaffenhed" (617). Imidlertid understreges det, at de to rum griber ind i og konstituerer hinanden: Det glatte oversættes til et sribet og stratificeret rum, og strata udviskes og transformeres til et glat rum. Parkour bliver en sådan oversættelsesakt, en deleuzeansk krigsmaskine, der transformerer et sribet rum til et glat og med et billede fra *Tusind Plateauer* skaber en ørken, et rum for uhindret bevægelse, midt i byens strata. Parkour undslipper og manipulerer systemet og stiller videre systemets restriktioner og reguleringer til skue som disciplineringsinstanser.

9 "Vi forstår ikke byernes livsbaner som værende instancer gennem replikationer af det værende, men som et sæt af potentialer, der indeholder uforudsete elementer som resultater af problemer og løsninger. Hvert urbant øjeblik kan slå gnisten an til performative improvisationer [...] Dette er ikke en naiv vitalisme, men en håbets politik." (Egen oversættelse)

10 *Vaults* er en emisk betegnelse for en bevægelse, der involverer spring op imod eller over en genstand, hvor traceuren i sidstnævnte tilfælde placerer den ene eller begge hænder på genstanden i springet.

Traceurens undergravning af byens regulerende tiltag svarer til hackerens bevægelser i de virtuelle informationssystemer og databaser: Den finske filosof Pekka Himanen betegner i *The Hacker Ethic* hackerbevægelsen gennem dens kreativitet og lidenskab. En hacker, skriver Himanen, er først og fremmest en entusiast, hvorfor hacking for Himanen ikke nødvendigvis er bundet til aktiviteter, der indebærer en computer. Traceurens lidenskab for parkour og hans udførelse af parkour peger på byrummets adfærdskontrol gennem en kropslig performance af mulighederne af det værende, der i parkour transformeres i en del af sit potentiale. Parkour indebærer som hacking også ønsket om at opnå fuld bevægelsesfrihed overalt i systemet, hvorfor parkour kan kaldes en slags *open source*-aktivisme i byens rum. Traceuren ønsker ikke alene at opnå fuld bevægelsesfrihed, men også at opnå dette gennem bevægelser i flow, gnidningsfrie bevægelser, der flyder gennem rummet. Parkour bliver, for igen at tale gennem Deleuze og Guattari, en nomadisk praksis, en strøm i rummet. Traceuren Ivan beskriver her, hvad flow er for ham:

“Flow er, for mig, at du har nogle forhindringer og et landskab, som du uden problemer kan overkomme i et flydende tempo, hvor din krop flyder gennem rummet, i stedet for at du hele tiden bremser op og laver stop og ophold og skal tænke [...] Uden at skulle tænke over det så fortsætter din krop bare med at lave flydende bevægelser i en sammenhæng hen over landskabet [...] Det handler om at være der, mere end det handler om at tænke over, at du er der, og på den måde er flow en slags fristed, tror jeg.” (Uddrag af interview)

For Ivan er flow en oplevelse af at flyde hen over et rum og hen over rummets genstande og forhindringer. Flow indebærer også et element af selvforglemmelse og sætter ideelt traceuren i en tilstand af uden-for-sig. Flow handler om ubesværet bevægelse og om at appropriere et rum på den mest gnidningsfrie og flydende måde. Flow kan dermed karakteriseres som et relationelt fænomen, der indfinder sig i kroppens og rummets forhandlinger med hinanden. Surferen skal bruge et hav for at praktisere, og traceuren en by. Det glatte rum er hos Deleuze og Guattari “et felt uden rørledninger eller kanaler” (*Tusind Plateauer* 479) og er derfor åbent for de frie, nomadiske bevægelser, der kan siges at karakterisere flow i parkour. Flow kan, som Søren beskriver det i følgende citat, også være et forløb, en række på hinanden følgende møder mellem krop og genstand. Flow kan herved forbindes med Amin og Thrifts understregning af mødet som potentiale for nye forbindelser: Hver gang kroppen møder en ny genstand på sin rute gennem rummet, opstår der potentiale for ny fremdrift, som kan aktualiseres. Søren fortæller:

“Jeg oplever helt klart, at det [flow] er bevægelser, der kommer hurtigt efter hinanden, hvor ti bevægelser bliver til én bevægelse. *Interviewer: Og hvordan føles det?* S: Ja, det føles jo – det er jo ligesom... Du kommer lidt ind i en tunnel [...] Du er både i dét, du bevæger dig i, og i dig selv. Du bevæger dig jo i et forløb, hvor et spring er [han knipser med fingrene] sådan her, ik’?” (Uddrag af interview)

### *Mulighedernes geografi*

At flow kan ses som traceurkroppens performance af mulighederne, der opstår i mødet mellem krop og rum, forbinder også flow med ideen om *puissance*. *Puissance*, siger Scott Lash, ses ofte som værende ikke-lineær og produktiv, modsat *pouvoir*, der ifølge Lash ofte ses som lineær og reproduktiv ("Life (Vitalism)" 325). Denne produktive form for magt henviser til det potentielle, og defineres i forordet til den engelske udgave af *A Thousand Plateaus* som:

"Capacity for existence', 'a capacity to affect or be affected', a capacity to multiply connections that may be realized by a given 'body' to varying degrees in different situations. It may be thought of as a scale of intensity or fullness of existence." (xviii) <sup>11</sup>

Traceuren skaber et glat rum, når han bevæger sig i flow gennem rummet, og dette flow indebærer øjeblikke af potentialer, hvoraf nogle realiseres og bliver bærende elementer for resten af løbet. *Puissance* er i højere grad en "magt til" end "magt over", som er forbundet med *pouvoir* (Deleuze, *Bergsonism* 17), og *puissance* kan tematisere forholdet mellem traceurkroppens møder med rummet. Flow i parkour er båret frem gennem rummet af *puissance*, af magt til. Søren beskriver her mødet med rummet gennem flow-oplevelsen, og hans beskrivelse kan forbindes med *puissance*-begrebet som en "magt til", hvor traceuren oplever at indgå i, håndtere og transformere byens strata:

"Du får en succesoplevelse i hver eneste af dine bevægelser, og hvis den er flydende hele tiden, og du kan køre hele vejen, så vokser du bare af ... af følelsen af, at du kan håndtere det her, alle de her ting du har kørende omkring dig og i dig. Du bruger dem bare til at komme videre, og så kører du, og løbet udvikler sig hele tiden." (Uddrag af interview)

Flow bliver, hvad Deleuze og Guattari betegner som "en flugtlinje", og består i "deterritorialiserende og destratificerende bevægelser" (*Tusind Plateauer* 5). Flowet gennem rummet skaber en potentiel flugtvej og bliver en deterritorialiseringspraksis i byens territoriale rum: Traceurkroppen drives frem hen over eller gennem det urbane rums strata med potentiale for at "få strataene til at eksplodere, at klippe rødderne over og etablere nye sammenhænge" (20).

Parkour kan karakteriseres som en praksis, der tager det senmodernes flows, *fluxes* og krav om mobilitet og elasticitet på sig. Traceuren går i kreativ dialog med dette flydende og gør denne tilstand til selve grundlaget og drivkraften for sin

<sup>11</sup> "Evne til at eksistere", "en evne til at skabe affekt og blive påvirket", en evne til at multiplicere forbindelser der kan realiseres af en given "krop" i forskellige gra-

der i forskellige situationer. Den kan tænkes som en skala af intensitet eller eksistensens fylde." (Egen oversættelse)

praksis, idet flow i parkour stræber efter den permanente fluiditet. Der er således ikke tale om en “flydende modernitet” (Bauman), der umyndiggør aktøren og efterlader ham/hende rådvild i et uoverskueligt netværk af flygtige relationer. Snarere demonstrerer parkour et *potentia* både i kroppens, byens og teknologiens rum. Et *potentia*, der aktualiseres i samspillet mellem de tre størrelser, og som tegner parkours geografi som en mulighedernes geografi. Parkour kan ses som et spejl, hvor de senmoderne betingelser kan se sig selv repræsenteret, håndteret og transformeret. Parkour er en vilje til at se muligheder på præmisser, der forandres i og med selve denne *vilje til*, denne *puissance*.

Parkour peger på et felt for oplevelser i og af det urbane, der ligger uden for oplevelsesøkonomiens iscenesættelse af “experience realms” (Pine og Gilmore 30) og “experiencescapes” (O’Dell 15-19). Parkour illustrerer et oplevelsespotentiale, der ligger i det ikke-iscenesatte og ikke-profilerede byrum – byens “overskudslandskaaber” (Nielsen 2001) tilføjes en ny dimension. Oplevelsen af byen og det at bevæge sig i byen bliver videre intensiveret gennem traceurens brug af en mobil teknologi som digitalkameraet eller kameramobilen. Byrummet kan gennem inddragelse af de mobile medier udforskes og forstås på nye måder. En del af den genfortryllelse, byrummet undergår i en praksis som parkour, kan krediteres web 2.0 og en teknologi som digitalkameraet, der giver legen yderligere en platform og traceuren en ekstra scene at performe på. Traceuren, en senmoderne urban bricoleur, skaber et nyt lag i byen, når han oplever den gennem sine håndflader, gennem digitalkameraet og som scenen for udøvelsen af bevægelseskunsten parkour.

Opsummerende forstås parkour gennem sit kritiske potentiale, belyst via blandt andre Debord samt Deleuze og Guattari. Parkour ses i forlængelse af Debord som en art ny-situationisme, der peger på byrummet som restriktivt og potentielt frisættende på én og samme gang. Ved at rammesætte parkour gennem de situationistiske værktøjer, *dériven* og *détournement*, placeres fænomenet inden for en ideologikritisk diskurs og i en tradition for aktivisme i byrummet. Denne karakteristik underbygges yderligere gennem Deleuze og Guattaris stærkt politiske vokabular gennem begreberne om “det glatte rum” og *puissance*, der begge berører subjektets muligheder for at transformere det værende gennem subversive handlinger. Parkour demonstrerer en “critique of the real by the possible” (Lefebvre citeret i Bell 38), der åbner nye perspektiver for måder at leve i og være med byen på.

## LITTERATURHENVISNINGER

- Amin, Ash og Nigel Thrift. *Cities – reimagining the urban*. Cornwall: TJ International Ltd, 2002.
- Bauman, Zygmunt. *Flydende Modernitet*. København: Hans Reitzels Forlag, 2006.
- Bell, David. *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York: Routledge, 2007.
- Benjamin, Walter. *One Way Street and Other Writings*. London: Routledge, 1979.
- Bonnet, Alastair. "The Transgressive Geographies of Daily Life." *Transgressions* 2 (1996): 20-37.
- Castells, Manuel. *The Information Age: The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell, 1996.
- Debord, Guy. "Methods of Détournement." *Les Lèvres Nues* (8 maj 1956).  
<http://library.nothingness.org/articles>.
- Debord, Guy. "Theory of the Dérive." *Internationale Situationiste* 2 (1958).  
<http://library.nothingness.org/articles>.
- Debord, Guy. "Perspectives for Conscious Alterations in Everyday Life." *Internationale Situationiste* 6 (1961). <http://library.nothingness.org/articles>.
- Deleuze, Gilles. *Bergsonism*. New York: Zone Books, 1988.
- Deleuze, Gilles og Guattari, Félix. *A Thousand Plateaus*. London: Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles og Guattari, Félix. *Tusind Plateauer*. Danmark: Munken Print Extra, 2005.
- Ferguson, Francesca. "Tracing the Theories of the Situationists in Contemporary Architecture and Urbanism." *Instant Urbanism*. Red. Francesca Ferguson et al. Basel: Christoph Merian Verlag, 2007: 1-2.
- Graham, Stephen. "Introduction." *The Cybercities Reader*. Red. Stephen Graham. London: Routledge, 2004. 1-29.
- Himanen, Pekka. *The Hacker Ethic*. New York: Random House Trade Paperbacks, 2001.
- Hine, Christine. "Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social Scientific Knowledge." *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Red. Christine Hine. London: Chris Fowler International Ltd., 2005. 1-17.
- Jansson, André. "Spatial Phantasmagoria." *European Journal of Communication* 17.4 (2002): 429-433.
- Knorr-Cetina, Karin D. *Epistemic Culture: How the Sciences Make Knowledge*. Cambridge: Harvard University Press, 1999.
- Kvale, Steinar. *Interview – en introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. Kbh.: Hans Reitzel, 1998.
- Lash, Scott. "Life (Vitalism)." *Theory, Culture & Society* 23.2-3 (2006): 323-349.
- Lash, Scott. "Power after Hegemony: Cultural Studies in Mutation?" *Theory Culture & Society* 24.3 (2007): 55-78.
- Latham, Alan og Derek McCormack. "Moving cities: rethinking the materialities of urban geographies" *Progress in Human Geography* 28.6 (2004): 701-724.
- Möhl, Perle. "Synliggørelse. Med kameraet i felten." *Ind i verden. En grundbog i antropologisk metode*. Red. Kirsten Hastrup. København: Hans Reitzels Forlag, 2003.
- Nielsen, Tom. *Formløs – den moderne bys overskudslandskaber*. Gylling: Narayana Press, 2001.
- O'Dell, Tom. "Experiencescapes: Blurring Borders and Testing connections." *Experiencescapes. Tourism, Culture and Economy*. Red. Tom O'Dell og Peter Billing. København: Copenhagen Business School Press, 2005. 11-33.

- Orgad, Shani. "From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Informants." *Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Red. Christine Hine. London: Chris Fowler International Ltd., 2005. 51-67.
- Pine, Joseph og H. James Gilmore. *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- Pink, Sarah. *Visual Interventions – Applied Visual Anthropology*. New York: Berghahn Books, 2008.
- Simmel, Georg. "The Metropolis and Mental Life." *The Urban Sociology Reader*. Red Jan Lin og Christopher Mele. New York: Routledge, 2007. 23-32.