

INHALT

1	ANLAUF: EINLEITENDE BEOBACHTUNGEN ZU PARKOUR	9
2	ORIENTIERUNG	19
2.1	<i>EINLEITUNG</i>	19
2.2	<i>INTERESSE FÜR DIE KULTURWISSENSCHAFT – QUELLEN, METHODEN, FORM</i>	25
3	PARKOURDISKURSE	31
3.1	<i>KÖRPERLICHES: MIT ALLEN SINNEN</i>	31
3.2	<i>MEDIALES: SCREENING PARKOUR</i>	38
3.3	<i>„PARKOUR HAT MEIN LEBEN VERÄNDERT!“ SUB- UND JUGENDKULTURELLE ASPEKTE</i>	45
3.4	<i>SPORTLICHES: FUN, FLOW, RISIKO</i>	56
3.5	<i>PERFORMATIVES: IT IS HAPPENING!</i>	67
4	PARKOUR UND URBANER RAUM	75
4.1	<i>RECLAIMING SPACE - RECLIMBING SPACE: PARKOUR ALS PRAXIS DER „KRE-AKTIVEN“ APPROPRIATION DES STÄDTISCHEN RAUMES</i>	75
4.2	<i>PLAYING WITH ARCHITECTURE – ARCHITECTURE OF PLAY</i>	95
4.3	<i>RE-MAPPING THE CITY - MAPPING THE PARKOUR-CITY: PARKOUR ALS PRAXIS DER ZWISCHENNUTZUNG UND DES ZWISCHENRAUMES</i>	103

4.4	<i>PARKOUR ALS RHIZOMATISCHE PRAXIS: DER TRACEUR ALS DELEUZE'SCHER NOMADE IN DER RHIZOM-STADT</i>	112
4.5	<i>WRITING, READING AND WALKING THE CITY: DER TRACEUR MIT DE CERTEAU UND BARTHES</i>	118
4.6	<i>DER TRACEUR IN EINER BEWEGUNGSGENEALOGIE: VOM FLAN-EUR ÜBER DEN DÉRIV-EUR UND SKATEBOARD-EUR ZUM TRAC-EUR?</i>	127
5	DER TRACEUR ALS HOMO LUDENS URBANUS	135
5.1	<i>SPIELERISCHES: PARKOUR ALS URBAN GAME</i>	135
5.2	<i>VIRTUELLES: PARKOUR, DIE STADT UND COMPUTERSPIELE</i>	146
5.3	<i>FANTASTISCHES: DER TRACEUR ALS FLEISCHGEWORDENER SUPERHELD</i>	154
6	GESCHAFFT: RÜCKBLICKE UND AUSBLICKE	163
7	LITERATUR UND MATERIALVERZEICHNIS	171