

**Parkour og den mobile teknologi:
En etnografisk undersøgelse af fænomenet parkour i dimensionerne krop, by og
medialisering**

Maja Klausen

Abstract: Parkour betegnes af udøverne som en "bevægelseskunst". Den grundlæggende idé er at bevæge sig i et flow gennem omgivelserne kun ved brug af kroppen for at komme fra punkt A til punkt B så hurtigt og effektivt som muligt. Udøverne, som kaldes "traceurs" og primært er unge mænd, traverserer byrummet i højt tempo og flydende bevægelser: De glider over gelændere, husmure, hegn, bænke og parkerede biler. Ofte filmer de deres løb med digitalkameraer og uploader materialet på nettet, hvor det kommenteres af og inspirerer andre traceurs. Hvordan nærmer man sig metodisk en kultur som parkourkulturen, der både er en krops-, en by- og en mediekultur? Artiklen refererer til en nu afsluttet undersøgelse af parkourkulturen og diskuterer et metodisk-teoretisk design, der imødekommer dette spørgsmål. Der peges på, at det snarere end at nærme sig feltet, handler om at følge det og dets transformationer gennem både kropslige, rumlige og medierede aspekter. Denne tilgang laver en heterogen og "mere-end repræsentationel" mapping og prioriterer det relationelle og flertydige ved at fokusere på mulige forbindelser mellem teori, metode og empiri.

Key words: Parkour, bevægelseskunst, flerstedsetnografi, ANT

Please cite this article as: Klausen, M. (2010). Parkour og den mobile teknologi: En etnografisk undersøgelse af fænomenet parkour i dimensionerne krop, by og medialisering. *Qualitative Studies, 1(1)*: 33-47.

Historien om parkour tager sin begyndelse i den franske forstad Lisses først i 1990'erne. Her begynder de to venner, David Belle og Sébastien Foucan at eksperimentere med at blande elementer fra gymnastikkens og kampsportens verden med det militære træningssystem "méthode naturelle", der blev anvendt under Vietnamkrigen, når soldater hurtigt skulle igennem junglen. De to venner udvikler et unikt bevægelsessystem til at overvinde forhindringer på en for kroppen naturlig måde – og parkour er født. Traceuren kan siges at stræbe efter en tilstand af permanent fluiditet i sin udøvelse af parkour; kroppen skal flyde let og ubesværet og være i konstant bevægelse gennem rummet. Målet for traceuren er at blive "fluid like water", en talemåde der florerer i parkourmiljøet, og som flere af informanterne brugte, i deres beskrivelse af parkour. I dag praktiseres parkour i byer verden over, og parkour er blevet en global subkultur. Parkourbevægelsen tog imidlertid for alvor fart gennem web 2.0, der faciliterer kontakt bruger- og bruger imellem. På mediedelingssiden www.YouTube.com (fremover YouTube) ligger uploadet mere end 150.000 parkourvideoer¹. En undersøgelse af parkour må derfor bevæge sig mellem og inkludere aktørernes færdsel i både det virtuelle og det fysiske rum uden samtidigt at læse online som fænomen og offline som kontekst, eller omvendt.

Artiklen fremlægger pointer fra undersøgelsen af parkourmiljøet og diskuterer metoder og overvejelser, som opstod i arbejdet med den indsamlede data. Undersøgelsen foregik efteråret 2008 og kombinerede mediegeografi og aktørnetværks-teori (fremover ANT) i analyser af feltet. Denne kombination af to poststrukturalistiske teoriapparater gav mulighed for at undersøge

¹ Resultat af søgning på "parkour" på www.YouTube.com d. 27.08.09

feltet på tværs af kategorier som krop og teknologi og gav samtidigt anledning til at diskutere, hvilken kombination af kvalitative værktøjer, der bedst imødekommer denne specifikke teoretiske sammensætning. Artiklen taler for en metodisk mappingstruktur, der tematiserer det hybride og relationelle, og som følger aktørerne gennem netværket. Gennem on- og offline observationer, kvalitative interviews samt inddragelse af metodiske værktøjer fra flerstedsetnografien og den virtuelle etnografi opsporede undersøgelsen netværket "parkour" på en måde, der kom de anvendte teorier i møde.

Krop, rum og teknologi

Parkour foregår i byrummet og på internettet, og parkouroplevelsen kan siges at konstituere sig i traceurens hermeneutiske pendlen mellem de to rum. Traceurs anvender digitalkameraer under træningen og filmer sig selv og hinanden, et aspekt af parkour jeg selv oplevede, da jeg observerede, hvorledes københavnske traceurs træner. Mange traceurs laver videoer af det optagne materiale; det redigeres, tilsættes musik, får en titel og rulletekster og bliver små film, som efterfølgende uploades på YouTube. Her kommenterer brugere og traceurs såvel den parkour, der udøves i filmen, som de mere filmtekniske aspekter som musikvalg, kameravinkler og klipning. Parkourkulturen og dens æstetiske ideal om at blive "fluid like water" er vokset op sammen med kameramobilen og digitalkameraet, hvor de mobile teknologier med deres optagefunktion bliver medskabere i produktionen af film, der viser traceurkroppen i flow gennem rummet. Også begrebet "flow" har en særlig plads i parkouruniverset. Flow handler ifølge en af informanterne om oplevelsen af, at kroppen smelter sammen med rummet, når rummet overkommes i en flydende bevægelse. Flow betegner dermed både et særligt æstetisk udtryk og den oplevelse, som traceuren får, når han opnår flow i sit løb. Derfor filmer traceurerne meget oftere, end de fotograferer: Et fotografi formår ikke i samme omfang som en film at repræsentere og vise den mobile og flydende krops flow, og fotografiet fanger dermed ikke de aspekter af parkour, der er vigtigst for traceuren; nemlig den flydende bevægelse. I digitalkameraets optagefunktion får traceuren et værktøj, hvormed han kan dokumentere kroppens flow og rejse gennem rummet. Traceuren med pseudonymet Hans fortæller i et interview:

"Vi havde en kort periode lige i starten, hvor vi tog billeder med telefonerne. Men det er bare – problemet er, at det er svært at fange ét punkt i et *move* i parkour, hvor man siger; "herfra går det bare nedad igen" eller lignende, altså; "dét her er toppen af selve *movet*," for hele det *move*, du laver, har en betydning: Afsættet, handlingen, der sker midt i det hele, og så landingen. Så derfor tror jeg bare, at det er svært at tage billeder af parkour på den måde, at fange oplevelsen, hvorimod at du jo får alt med, når du optager."

Undersøgelsen af parkour indebærer en bevægelse mellem udøvernes færdsel i byen, når de træner, og deres brug af digitalkamera og internettet, herunder især konsumtionen og produktionen af de mange parkourfilm på YouTube. Denne bevægelse fulgte både traceuren og den mobile teknologi, digitalkameraet. I parkour konstitueres det fysiske rum og det virtuelle gensidigt og henviser løbende til hinanden gennem traceurens parkourpraksis, hvorfor det i undersøgelsen var essentielt at undgå at reducere online-offline til forholdet mellem fænomen og kontekst. En undersøgelse af parkour, eller andre praksisser, der udfoldes mellem on- og offline, må bevæge sig med feltets aktører og søge at begribe den undersøgte praksis som et hele orkestreret på tværs af flere rum på samme tid.

Flerstedsetnografi, eller "multi-sided ethnography" (Marcus, 1995) kombineret med pointer fra virtuel etnografi (Hine, 2005, Orgad, 2005) samt observation og kvalitative interviews

imødekom undersøgelsesspørgsmål som: Hvordan oplever traceuren sin krop og verden gennem parkour? Lagres parkour i traceurens krop som en særlig erfaring? Disse spørgsmål vedrører parkour som kropskultur og dermed de fænomenologiske aspekter. I overvejelser om forholdet mellem praksis og rum spurgte undersøgelsen: Genererer parkour en særlig viden om byrummet for traceuren? Hvordan kan parkour tematiseres som urban praksis og samtidsfænomen? Heri karakteriseres parkour som et urbant fænomen. Svarene på disse spørgsmål tegnede en del af billedet, men de adresserede ikke parkours *mediascape*², der udgøres af både materielle teknologier og flows af immaterielle medieringer. I tilnærmelsen til parkour som mediekultur lå spørgsmålet som: Hvilken rolle spiller den bærbare, digitale teknologi i parkour? Hvilke produktioner resulterer brugen af denne teknologi i?

Kombinationen af mediegeografi og ANT imødekommer disse spørgsmål. Gennem mediegeografien sættes der fokus på de rumlige tvetydigheder, som eksempelvis en mobil teknologi som digitalkameraet accelererer ved at producere film og billeder, der kan opleves her-og-nu på kameraets skærm. Mediegeografien spørger, "how communication produces space and how space produces communication" (Jansson og Falkheimer, 2006, p. 9) og er vokset frem qua den rumlige vending, der til stadighed binder medievidenskab og teorier om rum og kommunikation tættere sammen. I parkour er digitalkameraet en aktør, der skaber rumlige og kropslige tvetydigheder, som traceuren forholder sig til og fortolker i sin parkourpraksis. Gennem en ANT-optik satte undersøgelsen yderligere fokus på teknologien som aktør i netværket. Gennem ANT defineres det kollektive i parkour i relationerne mellem traceur og teknologi, og ikke alene imellem traceur og traceur. Med andre ord peger mediegeografien på forholdet mellem rum og medialisering og på, hvilke transformationer medialiseringerne genererer, og gennem ANT ses disse transformationer som et resultat af netværket og dets handlinger.

I beskrivelsen af parkours mediale aspekter opstod videre et behov for at klarlægge traceurens hermeneutiske virke: Hvordan navigerer traceuren i det flow af medieringer, som udgør en del af parkour? Hvordan skaber han mening i feltet mellem mediering og fysisk *setting*? Og videre; hvordan kan kropsoplevelsen tematiseres i en praksis, der på én og samme gang er bundet op på kroppens væren i det fysiske rum, på den mobile teknologi og på medieringer? Disse undersøgelsesspørgsmål berører både fænomenologiske, hermeneutiske og performative aspekter, som blev undersøgt i feltet mellem krop og teknologi. Undersøgelsens heterogene mapping var én af konsekvenserne af at følge aktørerne, både menneskelige og ikke-menneskelige, som med deres handlinger, beskrivelser og egenskaber sendte analysen omkring fænomenologiske, hermeneutiske, mediegeografiske og ANT-relaterede spørgsmål. Undersøgelsen blev derved en teoretisk og metodisk mapping, der privilegerede det flertydige og relationelle på bekostning af det afgrænsede og entydige. Med kulturgeograf Hayden Lorimers ord blev undersøgelsen "more-than-representational" (Lorimer, 2005), når den tog

² Begrebet *mediascape* er hentet hos André Jansson, der imidlertid ikke medregner materialiteter og teknologier i dette begreb, når han definerer det som: "the multitude of texts surrounding people in their everyday lives" (Jansson, 2002, p. 12). Et *mediascape* består dermed for Jansson af repræsentationer og udgør en del af den imagekultur, som ifølge Jansson karakteriserer det senmoderne (Jansson, 2001). I og med undersøgelsens fokus på det mere-end-repræsentationelle udvidedes begrebet til også at indbefatte de teknologier, der producerer medieringerne. Parkours *mediascape* består således af: Videoer og andre former for medieringer og de teknologier, der producerer og distribuerer dem, det være sig kameramobil, digitalkamera, film-redigeringsprogrammer, computere og mail- og fildelingssystemer.

højde for og anerkendte, som John Saville pointerer, at repræsentationer ofte mødes og forbruges på en ikke-repræsentationel måde (Saville, 2008, p. 894). Nærmere betegnet: Parkourvideoerne på YouTube genererer handlinger og følelser hos den enkelte traceur, der blandt andet performer en traceuridentitet ved at gå i kritisk, fortolkende dialog med disse videoer og med digitalkameraets muligheder.

Kropslig fantasmagoria

Undersøgelsen af parkour blev bygget op omkring en tematisering af feltet gennem de tre dimensioner: Krop, by og medialisering. Efter observation on- og offline samt et uformelt interview med en traceur, tegnede der sig et billede af en praksis, som bevægede sig mellem on- og offline og mellem krop og teknologi. For at diskutere parkour i de tre dimensioner trak undersøgelsen teoretisk blandt andet på Merleau-Pontys kropsfænomenologi (Merleau-Ponty, 1945), der problematiseredes gennem ANT, Amin og Thrifts *new urbanism* (Amin og Thrift, 2002) samt kombinerede den svenske kommunikations- og medieforsker André Janssons mediegeografi, herunder hans imagekultur-begreb (Jansson, 2001) med ANTs nymaterialistiske konstruktivisme. Således etableredes et felt for at nærme sig den affektive og erfarende traceurkrop, der blev læst i sammenhæng med det rum, den opererer i, byrummet, og de teknologier, den omgav sig med. Traceurkroppen blev på baggrund af kvalitative interviews karakteriseret som en levende udkrystallisering af byen, hvor byen forstås som en "mechanosphere", et begreb Amin og Thrift har hentet inspiration til hos Deleuze og Guattari (Deleuze og Guattari, 1980). Amin og Thrift definerer en "mechanosphere" som:

"A set of constantly evolving systems or networks, machinic assemblages which intermix categories like the biological, technical, social, economic and so on, with the boundaries of meaning and practice between the categories always shifting." (Amin og Thrift, 2002, p. 78).

I traceurkroppen akkumuleres særlige erfaringer omkring byrummet. Parkour giver traceuren en anden viden om byen, end den almindelige fodgænger har adgang til. Parkour kan betegnes som en kritisk intervention i byrummet, og som traceuren med pseudonymet Ivan beskriver, lagres parkourerfaringerne i kroppen og bevirker en specifik præ-refleksiv interaktion med byrummet:

"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. Jeg har haft nogle situationer [...] hvor jeg får øje på en fed trappe, og så sidder kæresten og bliver sur, fordi hun tror, at man vender sig om efter en pige, og så er det bare fordi, der var en totalt *nice* trappe – altså – hallo, hvad kan man gøre?!" (uddrag af transkriberet interview med Ivan)

Traceurfiguren forstået som en "machinic assemblage" blev betegnet gennem hybriden kamera-traceuren. Traceurkroppen blev videre forstået som medieret og materiel på én og samme gang. Dette kom sig af, at traceuren relaterer sin parkour og oplevelsen af fysisk at udøve parkour i byrummet, til spring og øvelser han har set i videoer på YouTube. Medieringerne på nettet rammesætter altså en del af praksis og udstikker *scripts* (Lagerkvist, 2006, p. 66) for mulige måder at performe parkour. Videoernes indhold mimes dog langt fra ukritisk af traceuren. Snarere fortolker han dem kreativt i sin udøvelse af parkour i byrummet. Den medierede udgave af traceurkroppen optræder imidlertid ydermere på en anden skærm end computerskærmen, nemlig digitalkameraets. Når traceuren optager sig selv og andre traceurs, opstår muligheden for at opleve sig selv og sin parkour på skærmen – her-og-nu på stedet. Traceurens materielle krop og hans fænomenologiske oplevelse af kroppen i rummet forbindes

med den medierede, immaterielle krop, der optræder på skærmen. Et eksempel herpå er, når traceurs optager hinanden og diskuterer resultatet på stedet, mens de samles om digitalkameraets skærm, når de er ude at træne. Denne situation illustrerer videre, hvorfor undersøgelsen måtte forbinde forskellige teoretiske positioner i en mapping: Situationen rummer både kropslige og rumlige tvetydigheder, som digitalkameraet skaber, hvorfor undersøgelsen trak på både mediegeografien og ANT.

Den dialog, som opstår mellem den fysiske og den medierede krop, betegner undersøgelsen gennem begrebet "kropslig fantasmagoria", der er inspireret af André Janssons brug af begrebet "spatial phantasmagoria" (Jansson, 2002). Kropslig fantasmagoria er en proces, og begrebet søger at fange en del af de rumlige tvetydigheder, der opstår i medieringsprocesser, skabt og accelereret af en teknologi som digitalkameraet. I parkour betegner den kropslige fantasmagoria mere specifikt en proces, hvor traceurkroppen skiftevis materialiseres og dematerialiseres gennem traceurens fysiske udfoldelse af parkour samt hans relationer til og fortolkninger af de medieringer og flows af billeder, der gennemtrænger parkourkulturen. Kropslig fantasmagoria er dermed et resultat af traceurens interaktion med parkours *mediascape*. Kropsoplevelsen i parkour orkestreres dermed i lige så høj grad af kroppens fysiske stedsbundethed som af medieringer skabt af kamera-traceuren. Kropslig fantasmagoria anerkender i forlængelse af Latham og McCormack materialisering og dematerialisering som gensidigt konstituerende processer. Latham og McCormack taler for;

"[...] a notion of the material that admits from the very start the presence and importance of the immaterial, not as something that is defined in opposition to the material, but as that which gives it an expressive life and liveliness independent of the human subject." (Latham og McCormack, 2004, p. 703).

Traceurens parkouroplevelse kommer dermed dels i værk gennem kroppens væren-i-verden: Den aktuelle krop, der er i verden igennem konkret bevægelse (Merleau-Ponty, 1945, p. 59), samt gennem en form for væren-på-skærmen, som undersøgelsen valgte at betegne det: Denne tilstand karakteriserer en del af de præmisser, som fænomenologien må defineres i forbindelse med i eksempelvis et *mediascape* som parkour, hvor bærbare medieteknologier tillader subjektet at opleve sig selv på skærmen på stedet. Gennem ANT bliver fænomenologien og ideen om den "rene" krop problematiseret, og undersøgelsen søgte gennem begrebet kropslig fantasmagoria og gennem at tale om en væren-på-skærmen at imødekomme den aktørnetværksteoretiske hybrid kamera-traceuren og dens effekter. Traceurens krop er altid allerede flere steder, og parkour konstitueres på tværs af krop, rum, teknologi og repræsentationer. Traceuren med pseudonymet Hans fortæller om YouTube og parkour, og hans beskrivelse peger på forbindelserne mellem on- og offline og mellem mediering og kropslig erfaring:

"Altså, jeg har da tit set ting på YouTube, hvor jeg tænker: "Hey, det der, det kunne jeg sgu også godt lave". Og så går man ud for at prøve det af [...] Så kommer man måske på noget nyt derude, så kan man filme det og *poste* det på nettet, og sådan kan det jo så fortsætte."

Sådan kan det netop fortsætte, hvilket det også gør: Parkours kredsløb vedligeholdes af en række aktører eller "rekrutter" med Thrift og Bingham's ord (Thrift og Bingham, 2000, p. 285), der blandt andet producerer parkourfilmene, der konsumeres, fortolkes og inspirerer til nye film og ny parkour. Den teoretiske mapping etablerede forbindelser mellem krop, by og medialisering – og dermed mellem materialiteter og immaterialiteter – gennem fænomenologi og ikke mindst mediegeografi og ANT. Som konsekvens heraf måtte der ligeledes arbejdes ud

fra en metodisk mappingstruktur, der adresserede empirien åbent og forholdte sig til de anvendte teorier.

Flersteds-etnografi

Undersøgelsen trak på klassisk etnografi gennem brug af kvalitative interviews og observation. Der blev lavet tre interviews à cirka tre timers varighed, hvoraf det ene blev foretaget på baggrund af et uformelt interview. I interviewene, der primært var strukturerede gennem Kvaales tilgang til det kvalitative interview (Kvale, 1994), udgjorde det at se parkourfilm, hvor interviewpersonen enten medvirkede selv eller havde stået bag kameraet, en del af dataindsamlingen. Herigennem søgte jeg at få et begreb om nogle af de ikke-repræsentationelle effekter, som repræsentationer har ifølge Saville (Saville, 2008, p. 894). Således oplevede jeg som interviewer medieringerne sammen med traceuren, hvilket genererede en særlig viden omkring parkours *mediascape* både vedrørende produktion, uploading og om hvad, traceuren værdsætter i en video; hvad der rører ham, irriterer eller inspirerer ham. Det var blandt andet gennem denne form for dataindsamling samt interaktion med informanterne, at grundlaget for at tale om kropslig fantasmagoria blev lagt: Når traceuren ser en parkourvideo "kribler det i benene", som Ivan beskriver det:

"Det giver mig altid en eller anden form for inspiration at se ting på nettet, jeg får altid nye ideer. Så kribler det i benene, og jeg går ud og arbejder på det, [...] og hvis det fungerer, det jeg laver, så kan jeg filme det og uploade det. Jeg synes, at mange i miljøet er gode til at være kreative på en god måde, og så er det fint, at man kan dele det med hinanden på nettet." (Uddrag af transkriberet interview)

Kropsoplevelsen i parkour konstitueres gennem både den materielle krops udførelse af parkour, og når traceuren oplever og visuelt konsumerer den virtuelle traceurkrop på skærmen. Derfor blev studiet af parkour foretaget på tværs af kroppens og byens materielle rum og medieringernes virtuelle sfære. Undersøgelsen fulgte aktørerne gennem flersteds-etnografiske metoder ved at møde og være med aktørerne i forskellige settings; til træning på Islands Brygge eller på online på YouTube for at se parkourvideoer. "Sted" i "flersteds-etnografi" forstås altså i denne undersøgelse bredt, og ikke kun som en given fysisk lokalitet: At være med traceuren på YouTube og se parkourvideoer er at være et sted sammen med ham – et andet sted end til træning på Bryggen. At være med aktøren på YouTube og opleve parkours flow af medieringer sammen med ham gav indsigt i, hvordan traceuren bruger nettet som en platform til at underbygge og udbygge sin traceuridentitet.

At pendle mellem flere forskellige rum sammen med aktørerne imødekommer flersteds-etnografien, når George E. Marcus opfordrer: "Follow the people" og "follow the thing" (Marcus, 1995, p. 106). Ved at opspore forbindelser mellem flere sites bevæger etnografien sig dermed fra det traditionelle single-site studie, der ifølge Marcus blev kontekstualiseret af en større social ordens makrokonstruktioner, som eksempelvis det kapitalistiske verdenssystem, til i stedet at behandle "multiple sites of observation and participation that cross-cut dichotomies such as the "local" and the "global", the "lifeworld" and the "system." (Ibid. p. 95). I og med kollapset af disse traditionelle skel bliver etnografien både "in and out of the world system." (Ibid. p. 95), når den føjer det globale ind i det lokale i stedet for at begribe det som en holistisk kontekst for det lokale. Herved imødekommer flersteds-etnografien ANTs opfordringer til at følge aktørerne, og i kollapset mellem mikro- og makrostrukturer korresponderer flersteds-etnografien med ANT, der betegner det sociale gennem netværkets karakteristika: "may be the social possesses the bizarre property of not being made of agency structure at all,

but rather of being a *circulating* entity" (Latour, 1999, p. 17. Fremhævnning i original). Flerstedsetnografien er interdisciplinær i sine undersøgelser af, hvordan identiteter, objekter og kulturelle betydninger transformeres i cirkulationer og bevægelser mellem forskellige *sites*. Etnografien må nødvendigvis forlade det traditionelle *single-site* studie, når den søger at kortlægge terræn på tværs af rum.

I mappingen af parkour blev observationsarbejdet dels udført *on location* og online. Førstnævnte foregik ved, at jeg à fire omgange i to-tre timer overværede traceurs træne på Islands Brygge i København til deres ugentlige søndagstræning, *Sunday Jam*. Jeg valgte at tage fotografier af træningen i stedet for at føre feltdagbøger og tage feltnoter. Dette valg tog jeg, da jeg fulgte med de trænende rundt på bryggen, hvorfor jeg ikke havde mulighed for at sidde ned og notere mine observationer ned. De billeder jeg tog, udgjorde dermed en del af undersøgelsens analysemateriale. At jeg dokumenterede og undersøgte træningen og traceurs brug af krop og digitalkamera med mit eget digitale spejlflekskamera forekom naturligt i kraft af de mange kameraer, der i forvejen var til stede under træningen. Den teknologi, jeg havde allieret mig med, var blot med til at skabe kontakt, og enkelte traceurs ville vide, hvad kameraet kunne i forhold til deres små digitalkameraer. At jeg fotograferede etablerede en naturlig kontakt med de tilstedeværende traceurs, og flere spurgte, om jeg ville maile dem de billeder, hvor de selv var på. At indsamle data gennem fotografering kunne i andre sammenhænge være både upassende samt genere en afstand mellem etnografen og aktørerne, der kan føle sig udstillet. Dette var imidlertid ikke tilfældet, da traceurs i forvejen er vant til teknologiens tilstedeværelse og til at performe foran og gennem teknologien.

Observationsarbejdet online blev gjort i undersøgelsens startfase, hvor jeg dagligt i en måned brugte én til halvanden time på nettet. Jeg læste debatter, blogs, så parkourvideoer på YouTube og Google og søgte at danne mig et overblik over feltets karakter online. Jeg oprettede mig ligeledes som bruger på det danske parkoursite le-parkour.dk.dk, og herigennem blev jeg bekendt med sprogbrug, specifikke øvelser, træningssteder samt de diskussioner, der føres traceurs imellem. Et eksempel er diskussionen om, hvorvidt noget er "parkour", "tricking", "urban tricking" eller "street movement", som alle er bevægelsesformer udviklet med udgangspunkt i parkour. Online observationsarbejdet gav indblik i en subkultur, der som mange andre subkulturer var kritisk overfor indblanding udefra. De traceurs, der blogger og diskuterer på le-parkour.dk.dk, er opmærksomme på, at det ikke er "kloge hoveder og professorer", som de skriver, der definerer, hvad parkour er. Dette pegede på feltets ønske om at bevare sin autonomi, og viste mig, at jeg som nysgerrig udefrakommende skulle træde varsomt i min interaktion med informanter, da jeg let kunne komme til at fremstå som et "klogt hoved". Parkourmiljøets modvilje mod at blive klassificeret udefra, bekræfter altså Thornton, der påpeger, at det er karakteristisk for subkulturer at modsætte sig klassificering: "Classlessness is a strategy for transcending being classed" (Thonton, 1995, p. 192).

De observationer jeg gjorde online formede en del af undersøgelsesspørgsmålene. Herefter tog jeg kontakt pr. mail til tre traceurs gennem to forskellige parkourfora på nettet. Dernæst fulgte en periode med fokus på observationsarbejdet på Islands Brygge i København. Sluttelig blev de tre kvalitative interviews gennemført. Således blev interviewene udformet og udført på baggrund af observationer gjort både *on location* og online samt på baggrund af mailkorrespondancer med de tre informanter. Denne proces var dog langt fra lineær. Undersøgelsen bevægede sig frem og tilbage mellem data indsamlet i de forskellige rum, da der løbende kom nye indsigter og problemstillinger til. Det er væsentligt, at etnografen så vidt muligt undgår at lade hypoteser guide observationen: Netop åbenheden for, at interaktionen,

der studeres, kan gå ad ukendte veje og tage overraskende drejninger, er vigtig:

”Etnometodologer [...] fastholder, at man ikke på forhånd skal lægge sig fast på bestemte måder at beskrive en given praksis på. Man må derfor være åben overfor hvordan interaktion rent faktisk udspiller sig, og være parat til at anvende en mangesidet tilgang.” (Markussen, 2007, p. 129).

Undersøgelsen af parkour havde blik for digitalkameraets og den menneskelige aktørs bevægelser og samspil i både en on- og en offline setting. De to aktører indgår i kamera-traceuren som et handlende netværk både i byens rum og i det virtuelle, når traceuren uploader. I begge rum åbner den mobile teknologi unikke muligheder for en performance af parkour og af en traceuridentitet: At være ude at træne fysisk giver blandt andet mening for traceuren, fordi han på andre tidspunkter er online på YouTube eller på Le-parkour.dk.dk og vice versa. Og, det er den mobile teknologi, der forbinder de forskellige steder med hinanden og giver kamera-traceuren mulighed for at være til stede og performe begge steder. Derudover fungerer digitalkameraet som en art protese, der tillader traceuren at kende og opleve sin krop på måder, der ellers ikke ville have været mulige. Traceuren Ivan sagde blandt andet følgende om brugen af digitalkamera:

”Jeg kan sagtens finde på at optage det, jeg laver, mest for at fejlrette mig selv og se, hvordan jeg kan gøre tingene, ik’? [Interviewer]: *Så du kigger på displayet, efter du har fået filmet ét af dine spring?* [Ivan]: Ja [...] Jeg kan optage det, og så kigge på skærmen bagefter og se springet og sige: ”Dén arm, den burde ikke være dér, den burde være dér”, og på den måde fejlrette mig selv på stedet [...] Det er en god måde at blive bedre på.” (Uddrag af transskriberet interview)

Virtuel etnografi

Traceurs’ aktiviteter på nettet udgør en stor del af fænomenet parkour. At skulle bedrive observation og indsamle data både on- og offline, er en udfordring, der møder den sociale videnskab i dag. Christine Hine pointerer, at “[...] there are few researchers in the social sciences or humanities who could not find some aspect of their research interest manifested on the Internet” (Hine, 2005, p. 1), hvorfor overvejelser omkring interaktion med informanter online er væsentlige.

Hines tilgang til virtuel etnografi påpeger først og fremmest vigtigheden i, at forskeren er refleksiv omkring sine greb og metoder og overvejer, hvordan den viden, der opnås, påvirkes af denne eller hin metode. Hine og Shani Orgad, som i meget høj grad er inspireret af Hine, udgjorde grundlaget for tilgange at være både on- og offline med informanter. Særlig vigtig er Hines understregning af nettet som både kulturel kontekst og kulturel artefakt: “The Internet as cultural context is established [...] through application of ethnographic methods to online settings. That the Internet is also a cultural artefact is apparent from the extent to which it is manifested as a varying and variably used set of technologies that have different meanings for different groups of people” (Hine, 2005, p. 9). Brugen af internettet er altid en situeret oplevelse, siger Hine. Det betyder, at den etnografiske tilgang til nettet nødvendigvis former den viden, etnografen får om et givent aspekt på nettet. Citatet ovenfor understreger også, vigtigheden i at være særligt opmærksom på informanters forhold til og brug af nettet. I undersøgelsen af parkour, viste det sig, at der var delte holdninger til, hvorledes nettet kunne og burde bruges. Hans og Ivan filmede og uploadede eksempelvis ofte parkourvideoer og havde begge en brugerprofil på YouTube, hvorimod Søren var mere skeptisk overfor mediernes og

teknologiernes rolle i parkour:

”Parkour er i virkeligheden ikke de *Jack Ass*-videoer, som du kan se på YouTube. Men det er det ved at blive. [...] Parkour handler om bevægelser og om at få kroppen til at udnytte sit potentiale i optimal bevægelse. Jeg ser da videoer på nettet, det er klart, men for mig er det en lille del af at være traceur. Sådan burde det være for alle [traceurs], hvis du spørger mig.” (Uddrag af transkriberet interview)

Da undersøgelsen blandt andet søgte at tematisere traceurens oplevelse af at bevæge sig mellem on- og offline i sin parkourpraksis, var det naturligt at møde informanterne begge steder for, med Orgads ord, at fange ”both sides of the screen” (Orgad, 2005, p. 51). I denne pendlen frem og tilbage må der være fokus på, hvordan kommunikationen ændrer sig: Hvordan skabes viden pr. mail i forhold til den viden, der genereres i et kvalitativt interview ansigt-til-ansigt?

Generelt oplevede jeg, at interviewets karakter af nu-og-her interaktion medførte indsigter og beskrivelser, som jeg ikke kunne have opnået gennem mailkorrespondance, hvori alt kan omformuleres og rettes til, inden der trykkes på ”send”. Dette tab af kontrol over situationen, krævede imidlertid, at jeg havde forberedt mig godt og gerne lært interviewguiden udenad. Oplevelsen af interviewet som værdifuldt, betyder imidlertid ikke, at ansigt-til-ansigt-situationen blev anset for mere autentisk end den situation, som den computermedierede kommunikation skabte. Jeg søgte netop bevidst at undgå at se forholdet mellem on- og offline som forholdet mellem fænomen og kontekst, hvor offline-situationen skal kaste lys over online-brugen. Det var hensigten, at bevægelserne mellem de to interaktionsformer skulle nedbryde dualismen mellem on- og offline: De to størrelser konstituerer hinanden i såvel traceurens parkourpraksis som i undersøgelsens tilgang til casen, hvor online kommunikationen kunne kaste lys over dimensioner i ansigt-til-ansigt situationen og omvendt. Således taler de forskellige metodiske greb med hinanden og overskrider online-offline dikotomien – en bevægelse, der mimer traceurens bevægelse mellem det virtuelle og det fysiske. Orgad pointerer: ”The knowledge we generate, and the story we tell as researchers about the context we study, whether based on online interactions, offline interactions, or both, is crucially constructed by the means and the kind of interaction in which we engage” (Orgad, 2005, p. 63). For at få forbindelse med mulige informanter oprettede jeg mig som nævnt som bruger på det danske website Le-Parkour.dk, som kalder sig for ”det officielle danske parkour community”. Dette site har omkring 1.600 brugere. Hine anfører, at online interaktion kræver særligt fokus på, hvorledes man præsenterer sig selv på nettet: ”Establishing one’s presence as a bona fide researcher and trustworthy recipient of confidences is not automatic, and varies depending on the cultural context under investigation” (Hine, 2005, p. 20).

Dette underbygges af Orgad, der taler om, at den tekstuelle og anonyme interaktion, som man har online, netop stiller svære betingelser for opbyggelsen af det nødvendige tillidsforhold mellem informant og forsker (Orgad, 2005, p. 55). Det var derfor nødvendigt at gøre meget ud af præsentationen af mit projekt i de første mails, jeg sendte til informanterne. Herigennem kunne de bedre bedømme mig og mine hensigter. Derudover var jeg opmærksom på subkulturens overfølsomhed for udefrakommende, der kunne formidle et ”forkert” billede af parkour videre til omverdenen. Hans skrev for eksempel til mig i sin første mail, at han gerne ville hjælpe mig, da han fornemmede ud fra min mail, at jeg havde ”rene intentioner”.

Jeg fulgte aktørerne rundt i netværket i så vid udstrækning som muligt. Uden på forhånd at lægge mig fast på hvilke aspekter, der skulle være i fokus, søgte jeg at strukturere mine

bevægelser i netværket ud fra et overordnet ønske om at klarlægge traceurenes interaktion og oplevelser med den mobile medieteknologi og var så i øvrigt åben for, hvilke associationer, vidnesbyrd, praksisser og performances dette fokus opsporede. For traceuren er brugen af nettet en del af det at være traceur og praktisere parkour, hvorfor den virtuelle etnografi fungerede som et nyttigt metodisk redskab i undersøgelsen af parkour. Dermed hjalp den virtuelle etnografi dels undersøgelsen med at imødekomme ANTs opfordringer om at følge aktørerne. Derudover strukturerede den virtuelle etnografi indsamling af data online, der videre hjalp med at tematisere traceurens brug af nettet og tegne billedet af parkour som en medie- og teknologibåret kultur, der gennem brug af medier og teknologier skaber nye rumlige og kropslige oplevelser. Traceurens online praksis relaterer som nævnt til hans offline parkour-praksis og omvendt, og derfor måtte jeg møde traceuren i begge rum for at kunne lave en mediegeografisk undersøgelse af, hvordan traceuren pendler mellem disse rum, og hvordan rummene skabes og transformeres i parkours *mediascape*. Den virtuelle etnografi etablerede dermed forbindelser mellem ANT og mediegeografien.

Mellem ANT og mediegeografi

ANT og mediegeografien har overordnet til fælles, at de gennem etnografiske metoder studerer, hvordan mennesker producerer, indgår i og rammesættes af netværk af forskellig karakter. Både ANT og mediegeografien arbejder også ud fra den præmis, at medier og teknologier har givet mennesket nye muligheder for at handle og for at opleve, og det er disse muligheder, de hver på sin måde undersøger. Mediegeografi og ANT bindes yderligere sammen gennem mediegeografiens anerkendelse af en fysisk dimension i oplevelsernes og følelsernes immaterielle sfære: Rummets materialitet indvirker på og guider oplevelser og forholdet mellem oplevelse og repræsentation, jf. André Janssons tekstur-begreb, der konstituerer rummet i dets symbolske og materielle aspekter (Jansson, 2006, p. 87). Dette blik for en fysisk dimension går godt i spænd med den nymaterialisme, som ANT kan siges at repræsentere gennem dens inddragelse af objekter og materialiteter af en hver art som aktører i konstruktionen af det kollektive. Disse fællesnævnerne faciliterer en kobling mellem de to teoretiske retninger.

I ANT tales der om "aktanter" eller "aktører", betegnelser, der anvendes synonymt (Olesen og Kroustrup, 2007, p. 84). Gennem ANTs aktørbegreb er det handlingen, situationen, der studeres, hvorfor observation som metode er egnet. Men, når en undersøgelse også ønsker at tilnærme sig et følende, oplevende og reflekterende subjekt, er det kvalitative interview en oplagt metode. I observationsarbejdet på Islands Brygge lå et naturligt fokus på handlinger: Hvad gjorde traceuren? Hvilke øvelser lavede han? Hvad og hvem filmede han? Observationerne egnede sig til koblingen med ANT, som undersøgelsen lavede.

ANT undersøger, hvordan netværk handler, nærmere betegnet gennem hvilke forbindelser mellem hybride aktører, at handling opstår. Af denne grund tenderer ANT mod at blive meget deskriptiv, hvilket den også kritiseres for. Latour modsvarer imidlertid denne kritik ved at påpege, at kun en vag teori tillader aktørerne at komme til orde i forskningen (Gad og Jensen, 2007, p. 99). Hvis den observerende har blik for det, tillader observation i høj grad alle netværkets aktører at komme på banen, hvilket ikke i samme omfang er tilfældet med det kvalitative interview: Her bliver den menneskelige aktør, subjektet, naturligt privilegeret. Han/hun spørges ud, fortæller om sine oplevelser og sættes automatisk ind som talsmand på vegne af netværkets øvrige aktører, der blot er til stede gennem de repræsentationer, subjektet taler frem.

Mediegeografien, som den ses hos André Jansson, bruger netop det kvalitative interview til at skabe viden omkring hermeneutiske og fænomenologiske aspekter i forholdet mellem medier, rum og oplevelser. Dette kalder Jansson for "qualitative media sociology" (Jansson, 2001, p. 147). I feltet mellem ANT og mediegeografi handler det på den ene side om at opspore og beskrive handlinger og belyse disse gennem en ANT-optik og på den anden side om at få disse handlinger og de oplevelser, som de genererer for den menneskelige aktør, traceuren, tematiseret gennem en mediegeografisk indfaldsvinkel. I kombinationen af de to teorier abonnerede undersøgelsen både på ANTs definition af "det kollektive" som et handlende netværk bestående af mennesker og ikke-mennesker (Latour, 2005, p. 35) og på en mediegeografisk tilnærmelse til subjektets oplevelser af at være en del af et *mediascape*. Dette resulterede i den omtalte mappingstruktur, som gav plads til at afprøve metoder og teorier overfor hinanden, og som videre tillod en undersøgelse af en praksis, der blandt andet blev meningsfuld for den menneskelige aktør gennem inddragelse af en bærbar teknologi som digitalkameraet.

Den producerende kamera-traceur

ANT "begrænser [...] ikke sig selv til menneskelige, individuelle aktører, men udstrækker ordet aktør – eller aktant – til *ikke-menneskelige, ikke-individuelle størrelser*", skriver Latour (Latour, 1996, p. 48. Fremhævnning i original.). ANT definerer altså begrebet aktør semiotisk som noget, der handler og får aktivitet fra andre. At handling opstår i relationen, i netværket, var en givtig indfaldsvinkel for et studie af parkour, der blandt andet søgte at svare på, hvordan teknologier blev aktører i opretholdelsen af parkours *mediascape*. ANT var altså med til at vise parkour i fænomenets hybride natur af det teknologiske og det sociale. Et eksempel på, hvorledes traceurs og teknologier samles omkring hinanden i parkour, er et video-projekt, som traceuren Hans stablede på benene. Han kontaktede traceurs landet over pr. mail og opfordrede til at filme to minutter af deres parkour, som så skulle sendes til Hans efterfølgende. Hans klippede de mange to minutters bidrag sammen til en parkourfortælling med titel, rulletekster, plot og begyndelse, midte og slutning og lagde den endelige video på YouTube den 24. december 2006, som en julegave til de medvirkende traceurs og det danske parkourcommunity. Hans fortæller:

"Jeg fik bare ideen en dag og tænkte, at det ku' være fedt at være nogle traceurs, der samledes og lavede en video. Fordi jeg føler ret meget, at man er bundet ret tæt sammen i parkour, selvom man bor forskellige steder i landet – og over hele verden, ik'? Så tænkte jeg bare: "Hey, det gør vi da bare", altså, og så sendte jeg mails ud til de traceurs, jeg kender her i Danmark, og folk var jo bare helt klar på at være med." (Uddrag af transkriberet interview)

Filmen, der fik titlen *Tasken!* kan ses på YouTube. Den kan læses som et fællesskabsgenererende projekt hybride aktører imellem: De forskellige teknologier som mailsystemer, digitalkameraer, videoredigeringsprogrammer og en mediedelingsside som YouTube indgår som en del af opretholdelsen af parkours kredsløb. Hans, som var idémand, performer teknologiernes muligheder og binder aktører sammen på tværs af tid og rum. *Tasken!* viser netop, at parkour ikke blot er en udforskning af kropslige og rumlige grænser – spørgsmålet om, hvad kroppen kan gøre i rummet – men at parkour også er en udforskning af, hvad medier og teknologier kan, når de inddrages, og deres muligheder fortolkes kreativt. *Tasken!* blev dermed ikke læst som en repræsentation. Den blev læst i sin mere-end-repræsentationalitet ved at sætte fokus på de betingelser hvori, den var blevet til. Spørgsmålet om, hvilke produktionsvilkår den havde haft? Hvilke aktører var gået sammen på hvilke måder for at skabe dette specifikke produkt? I forbindelse med at læse filmen som noget andet end blot en repræsentation så jeg den sammen med Hans, der fortalte om dens tilblivelse, komplikationer, efterspil og ris og ros som var fulgt i

kølvandet på videoprojektet.

ANT handler ikke om "opsporede" netværk, men om "en netværks-opsporende aktivitet." (Latour, 1996, p. 61; fremhævnning i original), og det var en sådan, jeg blandt andet gennem observation søgte at lave i parkours landskab ved eksempelvis at komme bagom en produktion som *Tasken!* og observere træningen på Islands Brygge. Observationsarbejdet skal i ANT opspore det, der gøres, samt "følge aktørerne" (Gad og Jensen, 2007, p. 101) gennem netværk og cirkulationer i kraft af, at der ikke på forhånd er givet nogen grænser for, hvor empiri kan findes. Dette stiller store krav til personen, der undersøger et felt, og jeg var selv nødt til at acceptere, at det ikke lod sig gøre at følge aktørerne overalt i netværket. Af denne grund var det hensigtsmæssigt at supplere den gennem observation indsamlede data med viden genereret gennem interviews, hvor traceuren, kunne redegøre for og fortælle om dele af sin praksis, jeg ikke var vidne til under mit observationsarbejde.

I ANT ses den menneskelige aktør som "mediator" frem for "formidler", hvor sidstnævnte kan transportere betydning uden transformation. Med en mediator kendes output aldrig qua input; mediators transformationer er uforudsigelige. "Mediatorer transformerer, oversætter, forvrider og modificerer den betydning eller de elementer, som det er meningen, de skal transportere." (Latour, 2005, p. 62). Ifølge Latour er ANT: "simply another way of being faithful to the insights of ethnomethodology [...] a very crude method to learn from the actors without imposing on them an *a-priori* definition of their world-building capacities." (Latour, 1999, p. 19. Fremhævnning i original.) .

I etnometodologien er analyseenheden ikke individet, men selve interaktionen, der finder sted (Markussen, 2007, p. 123), da social orden fremkommer som en effekt af menneskets mange interaktioner. Dette perspektiv og ANTs tilgang til aktøren er med til at placere ANT udenfor klassiske hermeneutiske og fænomenologiske fortolkningsuniverser. I min tilgang til interviewarbejdet arbejdede jeg ud fra ANTs pointer, og så traceuren som blot én af netværkets aktører. Informantens beretninger fra netværket, sendte mig steder hen, jeg ellers ikke ville være kommet. ANT kunne med sine pointer om det handlende netværk strukturere en del af mappingen, da ANT var med til at vise at parkour i fænomenets urene natur bestående af blandt andet kropslige og teknologiske størrelser. I ANT findes der ingen subjekter, fordi fænomener kun kan forstås i sammenhæng med de netværk, de indgår i: "Da disse netværk består af både subjektivt og objektivt givne fænomener, betyder det, at hverken social struktur eller subjektiv intentionalitet kan være forklaringsgrundlag. Der findes ikke subjekter – kun aktanter [...] Og der findes ikke sociale strukturer – kun hybride netværk." (Arnoldi, 2003, p. 11).

Et andet aspekt, der måtte tages højde for i kombinationen af ANT og mediegeografi, var, at ANT fokuserer på teknologiens praktiske performances: Fokus er rettet mod hvilke praktiske handlinger, en given teknologi muliggør i relation til en given aktør. Jonas Larsen påpeger, at ANT overser teknologiers "kulturelle og emotionelle performances, og hvorledes mange tilbyder æstetiske og ekspressive muligheder for at udtrykke smag, stil og identitet" (Larsen, 2006, p. 41). Undersøgelsen tog Larsens pointe til sig i analysen af traceurens performance af en traceuridentitet og af teknologiernes muligheder. I ANT samles det kollektive blandt andet af objekter og teknologier, men ANT spørger ikke, hvordan denne kollektivitet opleves, hvilke sanssemæssige potentialer, der ligger i den. ANT understreger, at teknologier tillader handlinger, som den menneskelige aktør ikke kunne have udført på egen hånd – men en pointe i undersøgelsen blev, at teknologier også sætter den menneskelige aktør i stand til at opleve,

erfare og mærke både ting, steder, andre aktører og sin krop på nye måder.

“A critique of the real by the possible”

Ved at arbejde med en teoretisk og metodisk mapping, der havde som mål at undersøge mulige forbindelser teorier, metoder og empiri imellem, kunne parkour defineres som både en kropsgang og en mediekultur i en analyse, der rummede mediegeografien og dens hermeneutiske og fænomenologiske projekt samt ANTs nymaterialistiske konstruktivisme. Ved at følge aktørerne i lyset af forskellige teorier, gennem forskellige rum og ved brug af forskellige metoder, får den etnografiske undersøgelse mulighed for at tematisere fænomener qua deres hybride, urene natur bestående af noget menneskeligt, noget teknologisk, noget følt, noget gjort, noget materielt og noget immaterielt. Dette er en åben tilgang til netværket, der lader andre aktører end den menneskelige træde frem. I denne tilgang ses den refleksive og oplevende menneskelige aktør som blot én af netværkets aktører; men imidlertid en aktør, der kan videregive erfaringer og oplevelser fra netværket, som ellers er uden for etnografens rækkevidde, og som har værdi for en etnografisk undersøgelse.

At tematisere de erfarings- og oplevelsesuniverser, som blandt andet mobile teknologier er medproducenter af, er en opgave, der kan besvares ved kombination af forskellige kvalitative metoder. Undersøgelsen af parkour og af hybriden kamera-traceuren, tog udgangspunkt i kropslige, rumlige og mediale aspekter og søgte at etablere forbindelser mellem disse gennem brug af forskellige metoder på forskellige steder i netværket. Undersøgelsen definerede det kollektive i parkour ved at se på, hvad der forbandt og engagerede traceurerne, og digitalkameraet var netop et sådant forbindelsessted og dermed en del af det sociale, hvorfor kamera-traceuren er et knudepunkt, der stabiliserer parkours netværk. Fænomenet parkour blev ud fra denne definition af dets kollektivitet videre undersøgt for, hvilke oplevelser og erfaringer af krop og rum, muligheder for performance og identitetskonstruktioner, det indeholdte. Undersøgelsen holdte fast i ANT og kamera-traceuren som handlende netværk, men det blev også en væsentlig del af undersøgelsen at se på de produkter, som hybriden skabte, nemlig parkourfilmene. Disse blev ikke analyseret som repræsentationer, men blev tematiseret ud fra deres ikke-repræsentationelle effekter, som blev undersøgt metodisk ved at se parkourfilm sammen med traceuren.

Mediegeografien søger blandt andet svar på, hvorledes de omnipresente medier generer en “mediatised sense of space” (Jansson og Falkheimer, 2006, p. 19). Ved at arbejde med hybriden kamera-traceuren diskuterede undersøgelsen, hvorvidt der i parkour kan være tale om en “mediatised sense of body”. Denne optik gav anledning til at tale om kropslig fantasmagoria og en væren-på-skærmen i parkour. Parkour er på den ene side en ren kropslig praksis, der udfolder sig, når traceuren leger sin krop gennem byrummet, og parkour er på den anden side samtidigt konstitueret mellem on- og off-line, på digitalkameraets skærm og gennem en performance af teknologiers muligheder. I feltet mellem krop, rum og medialisering mødte aktørnetværksteoretiske og mediegeografiske overvejelser hinanden, og i dette møde prioriteredes det relationelle og heterogene. Traceuren er forbundet med teknologier. Den materielle krop er forbundet med den virtuelle krop på skærmen. Online er forbundet med offline. Repræsentationer har ikke-repræsentationelle effekter. Materialitet implicerer immaterialitet, og de to bliver gennem et begreb som kropslig fantasmagoria blot punkter i en forløbende proces. At tale om det materielle er derfor, ifølge Latham og McCormack, “to have invoked the excessive potential of the immaterial” (Latham og McCormack, 2004, p. 795). Kamera-traceuren accelererer processen, hvor traceurkroppen løbende materialiseres og dematerialiseres. Ved metodisk at møde og følge aktørerne gennem byen og på nettet, gennem

interview og observation, kunne undersøgelsen karakterisere parkour i fænomenets heterogenitet og gennem åbne begreber, der ikke definerede parkour gennem eksempelvis en klassisk sociologisk analyse af en urban subkultur eller en diskurs- og repræsentationsanalyse af debatter og videoer på YouTube. Ved at følge aktørerne ud over det repræsentationelle og se på, hvorledes aktørerne forenes, handler og skaber repræsentationerne tegnede der sig et billede af parkour som konstitueret i et komplekst netværk af grænsesøgende relationer mellem krop, rum og teknologier.

Parkour handler for traceuren netop om at overskride grænser, afprøve muligheder og om at gøre det, ingen troede var muligt, hvorfor undersøgelsen betegnede parkour som "a critique of the real by the possible" (Lefebvre in Bell, 2007, p 44). Traceuren leverer denne kritik gennem sin krop og kroppens interventioner i byrummet samt gennem hans inddragelse af en mobil teknologi som digitalkameraet, der fanger og viser os på den anden side af skærmen, hvordan kroppen ser ud, når den bliver "fluid like water".

Litteratur

Amin, A. og Thrift, N. (2002). *Cities*. Cornwall: TJ International Ltd.

Arnoldi, J. (2003). Aktør-netværk teori: A-moderne (sociologisk?) teori. In *Dansk Sociologi*, vol. 14, nr. 3, 2003: 9-23

Bell, D. 2007 (2001). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London: New York: Routledge

Deleuze, G. og Guattari, F. 2004 (1980). *A Thousand Plateaus*. London: Continuum.

Gad, C. og Jensen, C. (2007). "Post-ANT" in Jensen, C. et. al 2007. *Introduktion til STS*. København: Hans Reitzels Forlag.

Graham, S. et. al. (2004). *The Cybercities Reader*. London: Routledge

Hine, C. et. al. (2005). *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. London: Chris Fowler International Ltd.

Jansson, A. (2001). *Image Culture*. Kungälv: Grafikerna Livréna

Jansson, A. (2002). "Spatial Phantasmagoria" in *European Journal of Communication*. Vol. 17 (4): 429-433.

Jansson, A., Falkheimer, J. et. al. (2006). *Geographies of Communication*. Kungälv: Livréna AB.

Kvale, S. 2002 (1994). *InterView*. København: Hans Reitzels Forlag.

Lagerkvist, A. (2006). "Terra (In)cognita" in Jansson, A. et. al. *Geographies of Communication*. Kungälv: Livréna AB.

Larsen, J. (2006). "Fotografi i en digital tidsalder" in *Nordisk Samhällsgeografisk Tidsskrift*, nummer 41/42, 2006: 35-57

Latham, A. og McCormack, D. (2004). "Moving cities: rethinking the materialities of urban geographies" in *Progress in Human Geography* 28, 6 (2004): 701-724

Latour, B. (1996). "Om aktør-netværksteori: Nogle få afklaringer og mere end nogle få forviklinger" in *Philosophia – årg. 25, 34*, Aarhus Universitetsforlag: 47-64

Latour, B. (1999). "On recalling ANT" in Law, John et. al. 2006 (1999). *Actor Network Theory and after*. Oxford: Blackwell Publishing.

Latour, B. 2005 (2008). *En ny sociologi for et nyt samfund*. København: Hans Reitzels Forlag.

Lorimer, H. (2005). "Cultural geography: the busyness of being "more-than representational"" in *Progress in Human Geography* 29: 83-94.

Marcus, E., G. (1995). "Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-sided Ethnography" in *Annual Review of Anthropology*, vol. 24 (1995). *Annual Review*: 95-11

Markussen, R. (2007). "Etnometodologi" in Jensen, C. et. al (2007). *Introduktion til STS*. København: Hans Reitzels Forlag.

Merleau-Ponty, M. 2000 (1945). *Kroppens fænomenologi*. Frederiksberg: DET lille FORLAG.

Olesen, F. og Kroustrup, J. (2007). "ANT – beskrivelsen af det heterogene aktør-netværk" in Jensen, C. et. al 2007. *Introduktion til STS*. København: Hans Reitzels Forlag.

Orgad, S. (2005). "From Online to Offline and Back: Moving from Online to Offline Relationships with Research informants" in Hine, C. et. al. 2005 *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. London: Chris Fowler. International Ltd.

Saville, J. (2008). "Playing With Fear: Parkour and the Mobility of Emotion" in *Social & Cultural Geography* vol. 9, No, 8, 2008: 891-914

Thornton, S. (1995). "The Social Logic of Subcultural Capital" in Gelder, K. og Thornton, S. (2005). *The Subcultures Reader*. London, New York: Routledge.

Thrift, Nigel og Bingham, Nick, (2000). "Some new instructions for travellers: the geography of Bruno Latour and Michel Serres" s. 281-301 in Thrift, Nigel og Crang, Mike (2000). *Thinking Space*. New York: Routledge.

Forfatteren

Maja Klausen er Cand. mag. i kultur og formidling fra Syddansk Universitet og forskningsassistent ved Knowledge Lab, Syddansk Universitet. E-mail: majaklausen@gmail.com