

Yana Lebedeva

Where is Dublin? Where is Irish Film? Zur filmischen Raumkonstruktion der irischen Hauptstadt im 21. Jahrhundert

2021

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15860>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lebedeva, Yana: Where is Dublin? Where is Irish Film? Zur filmischen Raumkonstruktion der irischen Hauptstadt im 21. Jahrhundert. In: *ffk Journal* (2021), Nr. 6, S. 229–244. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15860>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=148&path%5B%5D=147>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Yana Lebedeva

Paderborn

Where is Dublin? Where is Irish Film?

Zur filmischen Raumkonstruktion der irischen Hauptstadt im 21. Jahrhundert

Abstract: Der Beitrag widmet sich der gegenwärtigen Entwicklung der Filmindustrie und Filmkultur in Irland, insbesondere dem Aspekt der Stadtdarstellung und der filmischen Konstruktion des städtischen Raums im irischen Spielfilm des 21. Jahrhunderts. Dies wird im Kontext der politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Veränderungen Irlands zu Beginn des 21. Jahrhunderts analysiert, zurückblickend auf die Veränderungen des Landes im 20. Jahrhundert. Die Diskussion wird aufgebaut zwischen theoretischen Ansätzen irischer Filmwissenschaftler_innen wie Kevin Rockett, Ruth Barton, Harvey O'Brien und soziologischen Theorien von Michel de Certeau und Marc Augé. In diesem Zusammenhang wird abschließend die filmische Konstruktion des Raums im Film *Adam & Paul* (2004) von Lenny Abrahamson analysiert.

Yana Lebedeva (M.A.), Doktorandin, wissenschaftliche Mitarbeiterin im Lehrbereich Kunst/Medienästhetik (Visuelle und Neue Medien) an der Universität Paderborn, Masterstudium „Film und Audiovisuelle Medien“: Ruhr-Universität Bochum, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, Université de Paris Ouest Nanterre La Défence. Sie promoviert zum Thema: "*Making the City: Im Spannungsfeld medialer und gesellschaftlicher Transformationen am Beispiel der Stadt Dublin*".

1. Einleitung: Dublin You Are?

[...] *Dublin you are
a dancing place, a sprawling space
of villages and many faces on the edge
of an island that's eroded by the Atlantic,
battling with being romanticized,
Dublin are you dynamic?
Struggling with identity?
Changing for the better?
Changing for us?
Dublin don't be scared
to change.
Don't be scared!*¹

Der Ruf nach der Selbstreflexion und Veränderung der Stadt Dublin im 21. Jahrhundert ist das Zentralthema des Videos *Dublin You Are*², das im Jahr 2015 auf *YouTube* veröffentlicht wurde. In dieser kollaborativen Arbeit von Wissame Cherfi, Aoife Dooley, Aidan Kelly, Derek Kennedy und Kim V Porcelli mit poetischem Text von Stephen James Smith wird eine Botschaft des Zusammenkommens und Zusammenlebens im gegenwärtigen sowie zukünftigen Dublin in einem interkulturellen Dialog vermittelt. Dublin wird als modern, offen und tolerant, vielseitig, kulturell und historisch reich dargestellt, eine Stadt, die sich im Zustand permanenter Transformation befindet und sich neu definieren soll als global, europäisch und weniger irisch. Visuell wird dies übermittelt durch die Darstellung der Bevölkerung Dublins durch Gesichter unterschiedlicher Menschen in *Close-ups*, mit denen eine besondere Bildlichkeit der heterogenen globalisierten irischen Gesellschaft und der Bewohner_innen der Dubliner Stadtgesellschaft konstruiert wird. Die Gesichter werden mit den historischen Stadtorten, Landschaften und Architekturobjekten vermischt, die gleichzeitig als touristische, aber auch als Orte des kollektiven (kulturellen) Gedächtnisses der irischen und der Stadtgeschichte Dublins wahrgenommen werden können. Das Video entstand im Rahmen des Programms *Dublin2020*, das von staatlichen Initiativen wie dem *Dublin City Council* und der *Dublin Chamber of Commerce* unterstützt wurde, in der Kampagne für den Titel „Europäische Kulturstadt“ im Jahr 2020. Das Video sollte eine personalisierte Liebe zur Stadt markieren und nicht nur auf das lokale, sondern auf ein globales Publikum durch digitale Erreichbarkeit der Plattform *YouTube* gerichtet werden. Das Ziel des Programms und dieser visuellen Botschaft war es, die Partizipation der Bevölkerung und eine Unterstützung der Stadt Dublin zu fördern. Außer seiner *Image-Film*-Ästhetik zeigt das Video den historischen und soziokulturellen

¹ Auszug aus dem poetischen Text von Stephen James Smith „Dublin You Are“. <https://www.stephenjamessmith.com/dublin-you-are> (08.01.2021).

² *Dublin You Are*: <https://www.youtube.com/watch?v=kE30AnPSznk> (08.01.2021).

Umbruch im Urbanisierungsprozess in irischen Städten, vor allem in Dublin, und die Veränderung der Bevölkerungslandschaft ab Ende des vergangenen Jahrhunderts. Dies wurde hervorgerufen durch soziale, politische und wirtschaftliche Prozesse wie den wirtschaftlichen Aufstieg Irlands und die Etablierung Dublins als eine der wichtigsten europäischen Industrie- und Technologie-metropolen in den letzten Jahren des 20. Jahrhunderts, zur Veränderung des Status Irlands als Auswanderungsland mit einer Massenauswanderung auf andere Kontinente und Länder wie die USA Ende des 19. und 20. Jahrhunderts in ein Einwanderungsland im 21. Jahrhundert mit der globalisierten Hauptstadt.

In diesem Kontext der Veränderung und Selbstreflexion Irlands zu Anfang des 21. Jahrhunderts wird der Fokus der Arbeit auf die klassische kinematografische Form des Spielfilms und die Darstellung von Dublin im irischen Film des 21. Jahrhunderts gesetzt. Der Analysegegenstand liegt bei den irischen Filmproduktionen, die durch die staatliche Institution *Screen Ireland* (früher *Irish Film Board*)³ gefördert werden.

Der Artikel beschäftigt sich mit folgenden Fragen:

Welche Themen werden im irischen Film bei der Darstellung Dublins zur Diskussion gestellt? Welche Stadträume von Dublin werden durch diese Filme wie konstruiert und sichtbar/unsichtbar gemacht? Im Rahmen der Filmanalyse beschäftige ich mich mit der filmischen Raumkonstruktion der Stadt Dublin im Film *Adam & Paul* (2004) von Lenny Abrahamson.

Diese Forschungsfragen leiten die Struktur des Beitrags: Im ersten Teil wird die filmhistorische Veränderung der Stadtdarstellung von Dublin im 20. Jahrhundert im Kontext des irischen Films inklusive der Arbeit von *Screen Ireland* erläutert, im zweiten Teil wird der Film *Adam & Paul* in Bezug auf die filmische Raumkonstruktion im Kontext anderer europäischer und irischer Filme des 20. und 21. Jahrhunderts analysiert. Das Zwischenfazit greift zurück auf die Kernfragen des Artikels und stellt die aktuelle Problematik der folgenden Untersuchungen dar.

Die Arbeit bewegt sich im interdisziplinären Bereich zwischen Film- und Medienwissenschaft, Kulturwissenschaft und (Stadt-)Soziologie im Kontext der interdisziplinären theoretischen Basis auf der Erarbeitung der Raumtheorien in der Forschung nach dem *spatial turn* ab Ende des 20. Jahrhunderts, wonach der Raum dynamisch, beweglich und heterogen ist. Mit dem *spatial turn* ist seit den 1980er Jahren innerhalb verschiedener kultur- und geisteswissenschaftlicher Disziplinen (Kulturgeografie, Stadtgeografie, Kulturanthropologie, *gender studies*), die Räumlichkeit zu einem Schlüsselthema der Geistes- und Kulturwissenschaften avanciert. Michel Foucault bezeichnet bereits in seinem Werk *Des espaces autres* (Von andere

³ O. V. (o. J.): *Screen Ireland* (Webseite). <https://www.screenireland.ie/> (08.01.2021).

Räumen) (angefangen 1967 und abgeschlossen im Jahr 1984) das 20. Jahrhundert als „Zeitalter des Raums“. ⁴ Der Raum ist nicht nur als physisch materiell definiert, sondern als eine „gesellschaftliche Produktion, Prozess der Wahrnehmung, Nutzung, Aneignung eng verknüpft mit der symbolischen Ebene der Raumrepräsentation (Codes, Zeichen, Karten)“ ⁵ zu verstehen. Im Kontext des *spatial turn* entwickelt sich die Idee, dass der Raum kein Container mehr sei. ⁶ So betrachtet Henri Lefebvre in seiner Arbeit *La production de l'espace* ⁷ (*Die Produktion des Raums*) den Raum als eine mehrstufige Produktion (*räumliche Praxis, Repräsentation des Raums, Räume der Repräsentation*). Diese Produktion des Raums wird durch die Beteiligung der unterschiedlichen Akteur_innen und die historischen Produktionsbedingungen gesteuert und ist mit den gesellschaftlichen und historischen Kontexten verbunden. Einen anderen Ansatz im raumtheoretischen Diskurs des 20. Jahrhunderts findet man in der Arbeit von Michel de Certeau, der sich in seinem Buch *L'Invention du Quotidien – Volume 1, Arts de Faire (Kunst des Handelns)* ⁸ insbesondere in dem Teil *Praktiken im Raum* mit der Differenzierung von Ort und Raum auseinandersetzt. So ist der Raum beweglich, unstabil und wird durch die verschiedenen Praktiken (zum Beispiel die Praktiken des Gehens, Erzählens, Schreibens) der Menschen – Bewohner_innen und Benutzer_innen des Raums – erschaffen. Der Fokus wird bei solcher Schaffung des Raums auf den Prozess der Bewegung der Fußgänger_innen gesetzt, die nicht den ideologischen „Blick von oben“ ⁹ haben, sondern den Weg im Raum ohne Markierung und Bezeichnung finden und eigene Räume differenzieren und semantisieren. Die Theorie von Michel de Certeau, insbesondere der Ausgangspunkt der Bewegung durch den Raum, bietet einen methodischen Ansatz der Analyse der Bewegung und Schaffung des Stadtraums durch das Gehen im filmischen Raum des Films *Adam & Paul*. Eine weitere methodische Einbettung bietet die Theorie von Marc Augé über *non-lieux (Nicht-Orte)*. ¹⁰ Solche Orte sind keine anthropologischen Orte und ahistorisch. ¹¹ Dazu gehören die Räume des Verkehrs wie Flughafen, Zugverkehr, Freizeitparks, Hotels und auch Technologien, die diese Räume transformieren und den Übergang in einen anderen Raum ermöglichen. ¹² Die Menschen reisen durch solche Orte, die nur in der Gegenwart existieren und von der Geschichte getrennt sind. Diese

⁴ Vgl. Dünne 2012: 317–342.

⁵ Bachmann-Medick 2014: 293.

⁶ Vgl. Löw 2008: 66.

⁷ Lefebvre 1991.

⁸ Certeau 1988.

⁹ In seiner Theorie beschreibt Michel de Certeau den panoramischen Blick, einen Blick von oben auf die Stadt. Dieser Blick bildet eine Distanz zu der Stadt. Solch einen Blick nennt er „ein Sonnenauge oder Blick eines Gottes“ und dieser Blick verwandelt den Menschen in einen Voyeur. Vgl. ebd.: 179–180.

¹⁰ Augé 2000.

¹¹ Vgl. ebd.: 78.

¹² Vgl. ebd.: 79.

Gegenwart dauert, solange die Reise andauert. So eine Reise schafft eine Form der Erfahrung und eine bestimmte Form der Einsamkeit.¹³ Im Rahmen der Filmanalyse werden solche Nicht-Orte in Bezug auf die Reise von Adam und Paul durch die Stadt Dublin genauer analysiert.

2. Erste Stadtaufnahmen und Darstellung Dublins im 20. Jahrhundert

Im Laufe der irischen Geschichte betrachtete man eine Mythologisierung des Landes beispielsweise als ein exotisches Land oder „wilder Westen“.¹⁴ Im Zeitraum der Abhängigkeit von Großbritannien wurde das Land nicht als unabhängiges, modernes Land, sondern im Verhältnis „Zentrum – Peripherie“ wahrgenommen.¹⁵ Diese mythologisierte und konstruierte Betrachtung wurde sowohl in der Literatur als auch in der visuellen Kultur, unter anderem mit der Entstehung des Mediums Film und den ersten Filmen aus der Stummfilmzeit, übernommen.¹⁶ Vor allem spielten die Landschaften von Irland eine Rolle für die Wahrnehmung des Landes im Gegensatz zum urbanisierten Europa. So wurde dieses topografische Terrain mit dem Bild eines *wahren* Irlands symbolisiert, romantisiert und mythologisiert.¹⁷ Im Dokumentarfilm bekommt die Darstellung des Urbanen eine besondere Entwicklung, basierend auf der „Abwesenheit“ einer urbanen Imagination im Dokumentarfilm, wie Harvey O'Brien es beschreibt.¹⁸ Es handelt sich um die „fehlende Moderne“ in der Filmindustrie und Filmkultur Irlands. Im Vergleich zu anderen Ländern und Städten wie zum Beispiel Berlin, Paris oder Moskau, die am Anfang des 20. Jahrhunderts, insbesondere in den 1920er Jahren, eine urbane filmische Identität erhalten haben sowie im Rahmen der sogenannten Stadtsymphonien, bleibt die Darstellung von irischen Städten, vor allem Dublin und Belfast, ein Stadtdokument von Großbritannien und nicht eigenständiger Stadtfilm. So werden urbane Themen durch die dokumentarische Form der Wochenschau (*Newsreel*) vom Ende des 19. Jahrhunderts bis in die 1930er Jahre dargestellt.¹⁹ Die ersten Filmpioniere reisten durch Irland, um das Land und seine Städte zu zeigen und sowohl dem Publikum im Ausland – vor allem in London – als auch dem irischen Publikum vorzustellen. Die ersten bewegten Bilder der irischen Hauptstadt Dublin sind auf 1896–1897 datiert und wurden bei einem Besuch des Kameramanns Alexandre Promio, der bei den Gebrüdern Lumière

¹³ Vgl. ebd.: 87.

¹⁴ Vgl. Bolten 2005: 33.

¹⁵ Vgl. ebd.

¹⁶ Vgl. Cinquegrani 2014: 166.

¹⁷ Vgl. McLoone 2000: 33–59.

¹⁸ Vgl. O'Brien 2004: 51.

¹⁹ Vgl. ebd.

gearbeitet hat, gemacht. Eine daraus überlieferte Aufnahme ist eine Darstellung der Sackville Street (später in O'Connell Street unbenannt). Im Vergleich zu anderen zeitgenössischen Dokumentaristen befasste sich Alexandre Promio vornehmlich mit der Alltagsgeschichte der Stadtbewohner_innen und dokumentierte sie in einem urbanen Alltagsraum.²⁰ Solche Bilder waren eine neue Seherfahrung für die Menschen jener Zeit, da die Stadtbilder und Gemälde von Dublin im 19. Jahrhundert meist menschenlos dargestellt wurden.²¹ Entgegen den Darstellungen als ländliche Kolonie Englands zeigt Alexandre Promio in seinen ersten Filmen Irland als modernes und urbanisiertes Land.²² Frühe Filme von anderen Filmemachern wie Cecil Hepworth und Charles Urban wurden vor allem für das großbritannische Publikum mit stereotypischem Blick auf das Land produziert.²³ Im Vergleich dazu wurden die Filme von Sagar Mitchell und James Kenyon als kleine Produktionen für ein lokales Publikum gemacht und im Inland gezeigt.²⁴ Solche Filme waren weniger stereotypisch und stellten sowohl die Landschaften als auch den urbanen Raum der irischen Städte dar. Tendenziell wurden die ersten Filme über Dublin durch die Perspektive der britischen Filmemacher_innen aufgenommen und hatten einen kolonialen Einfluss, in diesem Sinne stand Dublin in Verbindung zu London als Ort der Macht Großbritanniens²⁵, wie es zum Beispiel mit einem Besuch der Königsfamilie – der Königin Victoria im Jahr 1900 – in der Wochenschau *The Queen's Entry into Dublin* dokumentiert wurde.

Trotz des Widerstandskampfes von 1916 und der darauf folgenden Unabhängigkeit von Großbritannien wurde Dublin im 20. Jahrhundert aufgrund der viktorianischen Stadtarchitektur weiterhin mit der Administration durch Großbritannien und der kolonialen Vergangenheit identifiziert.²⁶ Dazu wurde die irische Hauptstadt sowohl dem romantisierten ländlichen Irland wie auch den urbanen Metropolen New York und London gegenübergestellt. Nach dem Erringen der Unabhängigkeit von Großbritannien verstärkte sich die nationale Politik Irlands, die einen starken Einfluss auf die Entwicklung der Filmindustrie und Filmkultur hatte. Diese Politik führte zur Entstehung von Zensurgesetzen, unter anderem dem sogenannten *Censorship of Films Act* von 1923²⁷, der die Realisierung der Filme und die Beleuchtung sozialkritischer Themen wie Prostitution, Abtreibung oder Scheidung als problematisch für die katholische irische Gesellschaft ansah und diese Themen und ihre Darstellung im filmischen

²⁰ Vgl. Cinquegrani 2014: 169.

²¹ Vgl. ebd.

²² Vgl. ebd.

²³ Vgl. ebd.

²⁴ Vgl. ebd.

²⁵ Vgl. ebd.: 174.

²⁶ Vgl. Rockett 2001: 217.

²⁷ Vgl. ebd.: 222.

urbanen Raum verboten hatte.²⁸ Auch die Beschäftigung mit dem Thema Homosexualität wurde nicht zugelassen. Die irischen Filmemacher_innen haben im Laufe des 20. Jahrhunderts versucht, trotz der Einschränkungen und einer unterentwickelten Filmindustrie im Vergleich zu anderen europäischen Ländern, den irischen Film auf internationaler Ebene zu etablieren. Möglich wurde dies aber erst zum Ende der 1980er/Beginn der 1990er Jahre durch internationale Erfolge von Filmen wie *My Left Foot* (1989) von Jim Sheridan – mit zwei Oscar-Auszeichnungen für Daniel Day-Lewis und Brenda Fricker – und *Into the West* (1992) von Mike Newell oder *The Boxer* (1997), ebenfalls von Jim Sheridan. Die internationale Anerkennung des irischen Films entwickelt sich parallel zum wirtschaftlichen Aufstieg von Irland Mitte der 1990er Jahre, beginnend schon ab dem Jahr 1987 durch einen neuen Sozialpakt – das *Program for National Recovery* – und die Gründung des *International Financial Services Centre*, das erlaubte, neue internationale Investoren nach Irland zu ziehen.²⁹ Die Periode des wirtschaftlichen Aufstiegs Irlands wurde auch als „*Celtic Tiger*“ bezeichnet (auf das Prinzip der steigenden Wirtschaft in asiatischen Ländern verweisend), eine Zeit der enormen Einnahmen für die irische Wirtschaft, die danach im Zuge der globalen Finanzkrise dennoch in eine erneute Rezession geriet. Im Jahr 1991 gewann Dublin zudem den Titel „Europäische Kulturhauptstadt“. Die Aufmerksamkeit auf die Hauptstadt Irlands und die neuen Ressourcen veränderten die kulturelle Landschaft und das Stadtbild. So wurden neue Institutionen wie *Hugh Lane Gallery*, *Dublin Writers Museum* oder *The Irish Museum of Modern Art* geöffnet und die maßgebliche irische Filmförderungseinrichtung, das *Irish Film Institute*, modernisiert. Dieses Jahr war außerdem geprägt von der Veröffentlichung des irisch-britischen Musical-Blockbusters *The Commitments* von Alan Parker. Dieser Film eröffnete die Möglichkeit eines eigenständigen neuen (Musical-)Genres über Dublin, das mit den Filmen *Once* (2007) und *Sing Street* (2016) von John Carney weitere Erfolge feierte. In dieser Erfolgsatmosphäre der irischen Spielfilme der 1990er Jahre wurden schließlich auch Dokumentarfilme produziert, die sich den sozialen Problemen des wirtschaftlichen Aufstiegs wie beispielsweise der Gentrifizierung im neuen Dublin widmeten, wie *Alive Alive O – A Requiem for Dublin* (1999) von Sé Merry Doyle. Angekommen im 21. Jahrhundert, wird Dublin als Ort der historischen Ereignisse von irischen und britischen Film- und Fernsehproduktionen weiterverwendet, so bspw. die Produktion von RTÉ One *Rebellion* (2016–2019). Gleichzeitig, wie Ruth Barton bemerkt, bleiben die Filme über Dublin nur für ein lokales Publikum interessant. Als Narrativ präsentieren solche Filme kriminelle Ereignisse und die Probleme der Vororte sowie dunkle Seiten und Räume der Innenstadt.³⁰ Nationale Kulturinstitutionen spielen weiterhin eine bedeutende Rolle für die Förderung der

²⁸ Vgl. ebd.

²⁹ Vgl. Bolten 2005: 53–58.

³⁰ Vgl. Barton 2019: 197.

irischen Kultur und und des irischen Films. 1980 wurde für die Unterstützung des irischen Films im 20. Jahrhundert *Screen Ireland* gegründet, eine Institution, die sich mit der Förderung, Entwicklung und der Distribution des irischen Films in Irland und im Ausland und der Unterstützung der irischen Talente beschäftigt. So eine Förderung war möglich geworden durch eine Steuersenkung (Gesetz 481) für lokale und internationale Filmproduktionen. Die Institution vermittelt zudem sowohl ländliche als auch urbane Räume als Drehorte, wie zum Beispiel Grand Canal Dock, Custom House oder St. Ann's Church in Dublin. Die Arbeit von *Screen Ireland* hat in den letzten Jahren vermehrt Aufmerksamkeit erhalten durch Spielfilme und internationale Projekte, die in Kooperation zwischen Irland und anderen europäischen und nicht-europäischen Ländern produziert worden sind – wie zum Beispiel die Filme *The Lobster* (2015) von Yorgos Lanthimos oder *Brooklyn* (2015) von John Crowley.

3. *Adam & Paul: Walking Through Dublin*

Der Film *Adam & Paul* (2004) des irischen Regisseurs Lenny Abrahamson zeigt eine „nicht-repräsentative“ Reise (i.e. nicht visuell etabliert im kinematischen Raum) durch die irische Hauptstadt. Der Film verzichtet auf touristische Blicke auf die Stadt und Panoramaaufnahmen. Dieser Film ist das Debüt des Regisseurs in Zusammenarbeit mit dem Drehbuchautor Mark O'Halloran, mit dem er später auch den Dokumentarfilm *Garage* (2007) realisiert hat. Mark O'Halloran übernahm zudem eine der Hauptrollen, Adam, im analysierten Film. Die Rolle des Paul wurde mit dem irischen Schauspieler Tom Murphy besetzt. Zusammen mit der Förderung von *Screen Ireland* wurde der Film von *Element Films* und *Speers Film* als eine irische Produktion realisiert. Abrahamson, der seine Karriere mit heimischen Produktionen begann, erreichte einige Jahre später mit den Filmen *Frank* (2014) und *Room* (2015), einer preisgekrönten Co-Produktion zwischen Irland, Kanada, Großbritannien und den USA, schließlich internationale Aufmerksamkeit.

Lenny Abrahamson erzählt die Geschichte der beiden Drogensüchtigen Adam und Paul, die sich durch die Vororte und die Innenstadt Dublins bewegen, auf der Suche nach einer neuen Drogendosis. Dublin ist in dem Film nicht nur ein Inszenierungsort, sondern ein Ort, dessen Raum durch die Bewegung der Protagonisten konstruiert wird. Die Reise von Adam und Paul geht aus dem Ländlichen hinaus in den urbanen Raum, bevor Adam seinen Tod am Sandymount-Strand findet. Der Film schildert 24 Stunden zwischen Leben und Tod am äußeren Rand der Großstadt und der Gesellschaft. Die Handlung beginnt früh am Morgen und endet nachts außerhalb der Großstadt, eine genaue zeitliche Orientierung ist nicht gegeben. Der Film erinnert in seiner Ästhetik und Darstellung der Außenseiter der Großstadt an den Film *La Haine* (1995) von Mathieu Kassovitz. Auch hier geht eine 24-stündige Reise von einem Vorort – einer französischen *Banlieue* – von Paris, der als krimineller und sozialproblematischer Ort dargestellt wird, in das Innere der Hauptstadt. Architektonische Macht des Wohnbaus über

die Bewohner_innen, Nichtzugehörigkeit zum Raum der Großstadt, gezeigt durch die Bewegung der Protagonisten im urbanen Raum und die Wahrnehmung dieses Raums, Auseinandersetzung mit den Bewohner_innen von Paris und der Polizei und Eskalation jedes Treffens kreieren eine inhaltliche und ästhetische Abgrenzung der Protagonisten zu der Bevölkerung der Großstadt, konstruiert auf Bildebene durch eine Schwarz-Weiß-Ästhetik längerer Plansequenzen mit erweiterten Tiefenschärfen, zahlreichen Kamerabewegungen, Beobachtungspositionen aus der Vogelperspektive, Blickkonstruktionen und die Wahrnehmung der Ereignisse.

Abrahamson thematisiert durch kriminelle Handlungen der Protagonisten wie Diebstahl die Sozialproblematik der Vororte und die Kriminalität der Großstadt, gleichzeitig hat seine Darstellung einige besondere Merkmale. Er stellt die Außenwelt der Großstadt durch die „Nicht-Bewohner“ des Vorortes wie auch der Innenstadt – Adam und Paul – dar, die nirgendwo zu Hause sind. Sie haben keinen Ort, an dem sie sich aufhalten können und bleiben weder im öffentlichen und privaten städtischen noch im ländlichen Raum. Abrahamson kreierte durch die Bewegung der Protagonisten eigene Räumlichkeiten der Außenwelt und eine zwischen-örtliche Räumlichkeit.

Adam und Paul fangen ihre Reise in dem nördlichen Vorort Ballymun³¹ an, der den Ruf als Slum von Dublin bekam. Die Geschichte dieses Viertels stammt aus der urbanen und sozialen Geschichte Dublins in der utopischen Idee Irlands in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, eine Stadt der Moderne und des Sozialwohnens zu bauen. Dies führte im Gegenteil zu einer dystopischen Realität, da sich das Viertel in einen Brennpunkt beziehungsweise in ein Drogenviertel verwandelte. In diesem Raum bleiben Adam und Paul stehen und beobachten den Wohnbau, die Gesichtslosigkeit dieses Betonmassivs, und nehmen erstmals wie die anderen Nebenfiguren in dem Raum eine passive Position ein wie Stehen oder Sitzen. Wenn man die Bildkomposition der Darstellung der Protagonisten im Raum genauer betrachtet, kann man erkennen, dass der Kameramann James Mather im Verlauf des Films mit den geschlossenen Formen des Bildes, wie zum Beispiel im Raum des Vorortes Ballymun, arbeitet. Der Bildraum ist begrenzt sowohl durch die Einstellungsgrößen als auch durch die Bildkompositionen, die durch eine Geometrie der Linien und Konturieren wie durch architektonische vertikale und horizontale Linien ausgefüllt und begrenzt sind, wie Abb. 1 zeigt.

³¹ *Adam & Paul*: 03:39:00-07:00:00.



Abb. 1: Adam und Paul betreten den Raum des Vororts. Screenshot aus *Adam & Paul*: 03:54:00

Die Kamera bleibt oft statisch und die bewegten Bilder nähern sich den Stadtbildern. In solchen Momenten treten die Figuren des Films aus dem Vordergrund des Bildes nach links oder nach rechts, kommen ins Bild hinein und verlassen auch den Bildraum – wie beispielsweise in der ersten Szene des Betretens des Raums des Vororts und des Gesprächs mit einheimischen Jugendlichen (Abb. 1).³² Dargestellt in einer geschlossenen Bildform in der Totale, mit dem architektonischen Hinter- und Vordergrund des Wohnbaus mit einer frontalen statischen Kameraposition, kommen die Protagonisten von links zur Mitte des Bildes und bleiben in dieser Geschlossenheit gefangen.

Das Ankommen in der Stadt beginnt ab der achten Minute des Films mit statischen Aufnahmen der urbanen Landschaft, inklusive minimaler Merkmale aus dem realen Raum Dublins, wie dem Heineken-Gebäude und einem Teil des Monuments von Daniel O'Connell aus dem Stadtzentrum.³³ Die Szenen in der Stadt sind vermischt mit Straßenwerbung, Straßenverkehr, zufälligen Passant_innen, die zusammen eine Großstadtatmosphäre kreieren. Der Weg in die Stadt führt auf die Autobahn, über die Adam und Paul nach einem Übelkeits-Anfall zu Fuß laufen müssen. Sie finden den Weg ohne Bezeichnungen und Markierungen. Angekommen in der Stadt, besuchen sie den Park St. Stephen's Green, der im Film topografisch nicht markiert ist, einen Supermarkt, in dem sie Lebensmittel stehlen, ein Restaurant, in dem sie versuchen, eine Tasche zu klauen,

³² Ebd.: 03:50:00–04:38:00.

³³ Ebd.: 08:04:00–08:33:00.

einen irischen Pub³⁴, in dem sie die Familie von Janine treffen, die früher auch drogensüchtig war und zwischenzeitlich Mutter geworden ist.

Im städtischen Raum suchen sie für sich Orte, die ihre Anonymität behalten – wie die Räume zwischen den Häusern und Treppen, und gehen weiter in die nicht erkennbaren Räume der städtischen Nebenstraßen und Sozialwohnungen (Abb. 2).³⁵

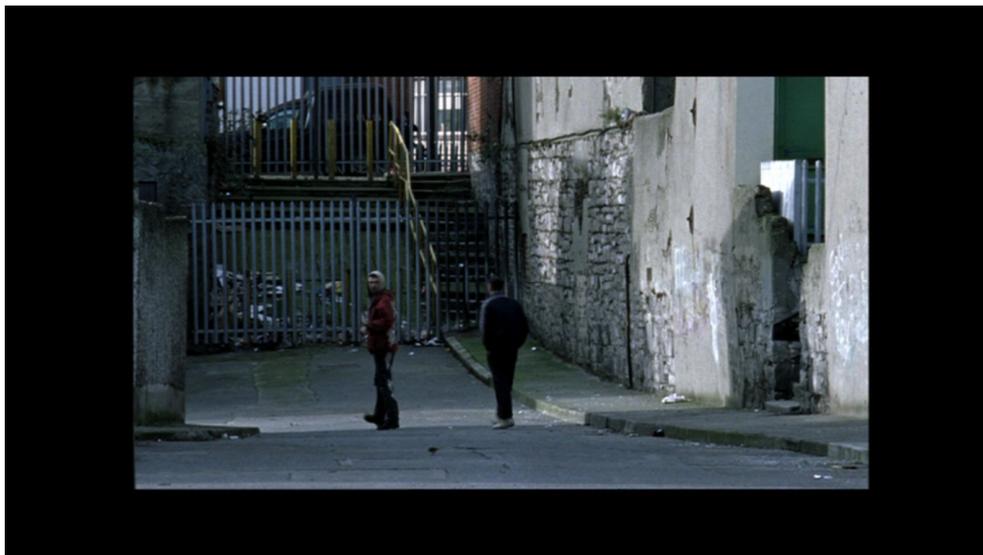


Abb. 2: Adam und Paul im anonymen Stadtraum der Nebenstraßen und Hinterhöfe.
Screenshot aus *Adam & Paul*: 24:35:00

Adam und Paul gehen planlos von einem namenlosen Ort zum nächsten. In der Bewegung durch den urbanen Raum der Innenstadt verwandelt sich der Raum der Großstadt in einen kriminellen Ort, an dem sie selbst kriminelle Taten begehen oder dazu gezwungen werden (im Verlauf der Nacht werden sie beispielsweise in einen Diebstahl an einer Tankstelle involviert).³⁶ Die Nacht verwandelt sich für die Protagonisten in einen Raum der Suche, eine Ausgrenzung vom nächtlichen Stadtleben, da sie keinen Ort für sich finden können, aber auch in einen imaginären Raum, als sie Drogen finden. Dementsprechend verwandelt sich die Sozialproblematik des realen Raums in eine Fantasie. In dieser Bewegung haben die Protagonisten eine eigene Zeitlichkeit – eine bestimmte Verlangsamung der Bewegung, die dem Zustand der Protagonisten in ihrem Drogenrausch angepasst

³⁴ Ebd.: 1:09:56–1:13:19.

³⁵ Sequenz im Stadtraum am Tag. Ebd.: 08:04:00–52:40:00.

³⁶ Ebd.: 52:32:00–57:22:00.

ist. So eine Verlangsamung ist ein Merkmal von Adam und Paul im Laufe des Films. Ruth Barton schreibt: „Abrahamson's modulated pace of filming and the slightly out of frame combine O'Halloran's ‚junkie time‘ with a sense of out-of-placeness in Dublin's otherwise intimate, connected world“.³⁷ Die Zeitlichkeit verdeutlicht die Distanz zu den anderen Figuren im Film, insbesondere den Passant_innen, die sich schnell bewegen und die Hektik der Großstadt repräsentieren. In dieser Verlangsamung haben die Protagonisten auch einen besonderen Gang und bewegen sich, wie Ruth Barton betont, wie die Schauspieler aus Stummfilm-Komödien, Charlie Chaplin oder Buster Keaton.³⁸ Im Zusammenhang mit der Sozialproblematik des Films wird dadurch eine Absurdität der Charaktere kreiert.

Sowohl in diesem Raum als auch im Raum der Großstadt bewegen sich Adam und Paul frei ohne Markierungen und Straßenbezeichnungen, sind vertraut mit dem Raum, in dem sie sich befinden. Gleichzeitig verlieren solche von ihnen besuchte Orte eine eigene Lokalität und Identität, wie Haltestellen (Abb. 3), Park, Wohnungen, Tankstelle, Supermarkt, Café und Restaurant.



Abb. 3: Adam und Paul und anonyme Orte: Haltestelle. Screenshot aus *Adam & Paul*: 07:01:00

All dies sind Orte, die, nach der Theorie von Marc Augé, keine Identität haben, sondern eher als globale Nicht-Orte wahrgenommen werden können. An so einem Nicht-Ort passiert eine Begegnung mit anderen Figuren des Films. Insgesamt zeigt

³⁷ Barton 2019: 213.

³⁸ Vgl. ebd.: 212.

der Film fragmentierte Begegnungen mit Nebenfiguren, die entweder aus dem vergangenen Leben der Protagonisten stammen, wie die Familie einer Bekannten, oder andere obdachlose Menschen auf der Straße, die Verbrecher_innen und Dieb_innen oder bloße Passant_innen sind. Es gibt keinen „friedlichen“ Kontakt sowohl zu den ihnen bekannten als auch zu den unbekanntem Menschen, die Adam und Paul im Pub oder in unterschiedlichen städtischen Gegenden treffen. Fast jede solche Begegnung führt zu Beschimpfung und Beleidigung. So in einem weiteren anonymen Stadtraum neben dem Fluss Liffey³⁹: Dort treffen die Protagonisten einen Mann aus Bulgarien, den sie zunächst für einen Rumänen halten. Das resultierende Gespräch präsentiert eine Begegnung nicht nur mit der irischen, sondern auch mit der globalen Gesellschaft. In dieser Szene werden auf eine teilweise ironische und absurde Art und Weise die Veränderung der soziokulturellen Landschaft des Landes und die Reisen von nicht-irischen Gruppen durch das Land dargestellt. Gleichzeitig wird die Unmöglichkeit eines Dialogs dargestellt, da das Gespräch am Ende der Szene mit rassistischen und diskriminierenden Aussagen von beiden Seiten eskaliert. Dies wird provoziert durch fehlendes Wissen über die jeweilige andere Geografie und stereotypisches Denken über andere Bevölkerungen aus der Perspektive von Adam und Paul. Gleichzeitig trifft dies auf die Wahrnehmung von Irland und Dublin als EU-Transitzone durch den Mann aus Bulgarien, der aus Sofia aus unbestimmten Gründen geflüchtet ist. Diese soziokulturellen und politischen Veränderungen, wie das Eintreten in die Europäische Union, der wirtschaftliche Aufstieg Irlands ab dem Ende der 1980er Jahre und die Attraktivität des Landes im Ausland reflektiert auch das Video *Dublin You Are* als Merkmale der gegenwärtigen Entwicklung Irlands und der Großstädte wie Dublin mit dem kontinuierlichen Umdenken eigener Identität.

4. Fazit

Der Film *Adam & Paul* ist einer der ersten irischen Filme des 21. Jahrhunderts, der nicht nur nationale, sondern auch weltweite Aufmerksamkeit bekommen hat. Er stellt Fragen nach der Urbanität und der Verbindung zwischen dem Stadtraum und den Menschen, die diesen Raum betreten, in einer globalisierten Gesellschaft, mit Problemen der Drogenkriminalität und Kriminalität im Allgemeinen im Raum der Vororte und der Großstadt. Es folgen einige Jahre später Filme in ähnlichem Milieu, wie der Film *Glassland* (2014) von Gerard Barrett mit seiner Auseinandersetzung zwischen sichtbaren und unsichtbaren Räumen der Großstadt und geschlossenen Bildkompositionen der Figuren im filmischen Raum. Dieser Film präsentiert ein irisches und zugleich globales Sozialdrama der Vororte, mit den

³⁹ Ebd.: 31:42:00–37:53:00.

universellen Problemen Alkoholismus, zerrüttete Familien und lokale und globale Kriminalität – Themen, die einen anderen Blick auf das Stadtbild ermöglichen, aber gleichzeitig eine Tradition der Darstellung der dunklen Seiten von Dublin übernehmen, die im 20. Jahrhundert lange ein Merkmal sowohl von irischen als auch von ausländischen Filmemacher_innen war (beispielsweise in der britischen Produktion *Dublin Nightmare* (1958) von John Pomeroy oder dem einheimischen Film *Pigs* (1984) von Cathal Black)⁴⁰.

Der Film *Adam & Paul* konstruiert einen Raum des gleichzeitigen Zusammenkommens und der Entfremdung von der urbanen Gesellschaft, eine Verwandlung des Raums in einen anonymisierten globalen Ort. Durch die Bewegung der Protagonisten treten die Zuschauer_innen in den Raum auf der Außenseite der Stadt Dublin. Die Konstruktion des Stadtraums durch die Bewegung betrachtet man in einer weiteren irischen Produktion, *Out of Here* (2013) von Donal Foreman, mit der Darstellung eines privaten Raums in Bezug auf den Stadtraum Dublins.

Im Kontext des Films *Adam & Paul* stellt sich die Frage nach einer weiteren Auseinandersetzung mit außerfilmischen Kontexten wie Förderungs- und Produktionsbedingungen und der Distribution solcher urbanen Themen und Ästhetiken in der Produktion des irischen Films im 21. Jahrhundert durch die Unterstützung von staatlichen Institutionen wie *Screen Ireland*: Bekommt und behält der irische Film in solchen Produktionen eigene Merkmale? Wird mit dem irischen Film ein Versuch gemacht, das Gesamtbild von Irland zu *re-branden*?⁴¹ Bekommt Dublin im Spielfilm des 21. Jahrhunderts endgültig sein bestimmendes Bild und wird sein Raum von einer neuen Perspektive aus kinematisch konstruiert? Ein Bild, das neu definiert und nicht nur reproduziert wird – „Dublin, bist du bereit, dich zu ändern?“

Literaturverzeichnis

- Augé, Marc (2000): *Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity*. London [und andere]. Verso.
- Bachmann-Medick, Doris (Hrsg.) (2014): *Cultural turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. 5. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.
- Barton, Ruth (2019): *Irish Cinema in the twenty-first Century*. Manchester: Manchester University Press.

⁴⁰ Vgl. Rockett 2001: 221–224.

⁴¹ Vgl. ebd.: 30–31.

- Bolten, Michael (2005): *Imagining and imaging Ireland: Konzeptionen Irlands bei den jungen anglo-irischen Dramatikern Martin McDonagh und Conor McPherson*. Trier: WVT, Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Chambers, Ciara (2012): *Ireland in the newsreels*. Dublin [und andere]: Irish Academic Press.
- Cinquegrani, Maurizio (2014): *Of Empire and the City: remapping early British cinema*. Bern [und andere]: Lang.
- Conolly, Jez (Hrsg.) (2011): *World Film Locations: Dublin*. Bristol [und andere]: Intellect Books.
- Certeau, Michel de (1988): *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
- Dünne, Jörg (Hrsg.) (2012): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. 7. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Flynn, Arthur (2005): *The Story of Irish Film*. Dublin: Currach Press.
- Frahm, Laura (2010): *Jenseits des Raums: zur filmischen Topologie des Urbanen*. Bielefeld: Transcript.
- Hall, Stuart (Hrsg.) (1997): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices (Culture, Media and Identities series)*. London: Sage Publ.
- Hanna, Erika (2013): *Modern Dublin: urban change and the Irish past, 1957 – 1973*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Lefebvre, Henri (1991): *The Production of Space*. Oxford, UK: Blackwell.
- Löw, Martina (2008): *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*. 2 Aufl. Opladen [und andere]: Budrich.
- McLoone, Martin (2000): *Irish film: the emergence of a contemporary cinema*. London: British Film Inst.
- McLoone, Martin (2008): *Film, media and popular culture in Ireland: cityscapes, landscapes, soundscapes*. Dublin: Irish Academic Press.
- Nordin, Irene Gilsean (Hrsg.) (2010): *Redefinitions of Irish identity: a postnationalist approach*. Oxford [und andere]: Lang.
- O'Brien, Harvey (2004): *The Real Ireland: The Evolution of Ireland in Documentary Film*. Manchester [und andere]: Manchester Univ. Press.
- Rockett, Kevin (2001): "(Mis-)Representing the Irish Urban Landscape". In: Shiel, Mark (Hrsg.): *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Oxford: Blackwell, S. 217–228.
- Rockett, Kevin/Gibbons, Luke/Hill, John (Hrsg.) (2015): *Cinema and Ireland*. Oxfordshire: Routledge.
- O. V. (o. J.): "Dublin You Are" (Webseite). Stephen James Smith. <https://www.stephenjamesmith.com/dublin-you-are> (08.01.2021).
- O. V. (o. J.): "Building on Success: IFB Five Years Strategy Plan 2015–2020" (Webseite). Screen Ireland. https://www.screenireland.ie/images/uploads/general/IFB_Five_Year_Strategy_2016-1.pdf (08.01.2021).
- O. V. (o. J.): Screen Ireland (Webseite). <https://www.screenireland.ie/> (08.01.2021).

Medienverzeichnis

Adam & Paul. IR 2004, Lenny Abrahamson, 83 Min.

"*Dublin You Are*". Dublin City Council Culture Company. *YouTube* (03.11.2015),
<https://www.youtube.com/watch?v=kE30AnPSznk> (08.01.2021).

Glassland. IR 2014, Gerard Barrett, 93 Min.

La Haine. FR 1995, Mathieu Kassovitz, 98 Min.

Out of Here. IR 2013, Donal Foreman, 80 Min.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Adam und Paul betreten den Raum des Vororts. Screenshot aus *Adam & Paul*:
03:54:00.

Abb. 2: Adam und Paul im anonymen Stadtraum der Nebenstraßen und Hinterhöfe.
Screenshot aus *Adam & Paul*: 24:35:00.

Abb. 3: Adam und Paul und anonyme Orte: Haltestelle. Screenshot aus *Adam & Paul*:
07:01:00.