

# **Heimlich passieren**

## Die Künste des Umwegs im Heistfilm

---

Martin Siegler

### **Impossible, but doable**

Ein elegant gekleideter Herr betritt den Juwelierladen in der Beletage eines luxuriösen Pariser Stadthauses. Der Verkäufer führt ihn zu den Vitrinen und präsentiert ihm allerlei extravagante Schmuckstücke: diamantbesetzte Armbänder, Perlen-Colliers, goldene Uhren. Doch die Aufmerksamkeit des Kunden gilt nicht den Kostbarkeiten, die vor seinen Augen ausgebreitet sind. Unauffällig schweift sein Blick immer wieder über die Decke und die Wände des Raums, mustert verstohlen die Scharniere der Schubladen, inspiziert die Beschaffenheit von Schlössern. Sein Auge entdeckt Drahtsicherungen an den Vitrinen, Infrarotsensoren in den Wänden, Kameras an den Decken, gepanzerte Türen. Jedes Detail wird aufmerksam registriert, bevor sich der Kunde höflich beim Juwelier bedankt und das Geschäft verlässt. Noch in derselben Nacht wird er den gesamten Laden restlos ausrauben.

Die Szene aus *LE CERCLE ROUGE* (1970, FR) kann als prototypisch für das Genre des *Heistfilms* gelten. Heistfilme kreisen um die akribische Planung und professionelle Durchführung von aufwändigen Einbrüchen und Raubzügen (vgl. Kaminsky 1974: 77–94; Bordwell 2017).<sup>1</sup> Bevorzugte Tatorte sind neben Juwelierläden auch Museen, Casinos, Paläste, Banken und andere Orte, die reiche Beute versprechen: seltene Schmuckstücke, wertvolle Gemälde, Geldbündel oder Goldbarren. Doch richtet sich die Aufmerksamkeit der Einbrecher\*innen im Heistfilm – wie die Eingangsszene anschaulich zeigt – weniger auf die Wertgegenstände selbst, als vielmehr auf die räumlichen und technischen Vorkehrungen, die sie vor unerlaubtem Zugriff schützen: »The bills, the jewels, the gems, the artworks: they are stowed

---

<sup>1</sup> Die Geschichte des Heist-Genres von seinen Ursprüngen im Film Noir und dem Gangsterfilm der 1940er Jahre, über die Blüte des Genres in den 1950er und 1960er Jahren, bis zur Flaute in den 1980er Jahren und zur Renaissance des Heistfilms seit den späten 1990er Jahren hat Daryl Lee detailliert aufgefächert (vgl. Lee 2014).

away behind gates, doors, walls; shielded by locks, safes, impenetrable glass; protected by lasers, surveillance cameras, and motion detectors» (Hanich 2020: 304), schreibt Julian Hanich in seinem instruktiven Essay über den Heistfilm. Es sind also – kurz gesagt – die *Gatekeeper*, denen die heimliche Faszination des Heistfilms gilt. Kein anderes Genre widmet den Akteuren, Architekturen und Prozessen der Zugangsregulierung so große Aufmerksamkeit wie dieses.

All die Medien des Gatekeepings, die im Alltag oftmals in Vergessenheit geraten oder im Verborgenen operieren – Lichtschranken, Alarmdrähte, Überwachungskameras, Bewegungssensoren – treten im Heistfilm prominent in den Vordergrund. In einer eindrücklichen Szene des Films *LE CLAN DES SICILIENS* (1969, FR/IT) etwa gerät die abendliche Schließung eines Museums zu einem wahren Ballett des Gatekeepings, bei dem all die Akteure der Zugangsregulierung auf die Bühne treten, die sonst hinter den Kulissen agieren. Unter den wachsamen Augen von Museumswärtern und Überwachungskameras schieben sich von allen Seiten unzählige Gittertore ins Bild und überlagern sich zu einer schier endlosen Kaskade von Gatekeepern, die sich bis tief in die Raumfluchten des Museums erstreckt (vgl. Abb. 1 und Abb. 2). Vor jedem Gatekeeper baut sich hier immer schon ein weiterer auf, der den Zugang zu den Kunstschatzen ebenso versperrt wie die Sicht der Zuschauer\*innen. Gerade die Versperrung des Blicks lässt hier also die Medien der Versperrung sichtbar werden.

Allerdings werden Gatekeeper im Heistfilm nicht nur sichtbar gemacht, sondern auch genauestens begutachtet und in ihrer Funktionsweise studiert. Kaum ein Heistfilm kommt ohne die akribische Ausforschung all der Gatekeeper aus, die sich zwischen den Einbrecher\*innen und ihrer Beute erstrecken: Wachleute werden observiert, Überwachungskameras gezählt, Zugangswege kartiert, Lasernetze vermessen. So verwandeln sich die Einbrecher\*innen im Heistfilm gleichsam selbst in Gatekeeping-Forscher\*innen, die mit Methoden der Beobachtung, Recherche und Befragung die verborgenen Mechanismen und Choreographien der Zugangskontrolle offenlegen und ein spezifisches Wissen vom Gatekeeping akkumulieren: »I want to know everything about every guard« (00:35:28) bringt Danny Ocean in *OCEAN'S ELEVEN* (2001, USA) diesen Willen zum Wissen auf den Punkt.

Allerdings dient das Wissen vom Gatekeeping nicht dem bloßen Erkenntnisgewinn, sondern stets höchst unlauteren Zwecken. Gatekeeper werden im Heistfilm immer nur erforscht, um sie möglichst effizient umgehen zu können: Wie lassen sich Wachleute ablenken oder Retina-Scanner überlisten? Wie können Kameras deaktiviert und Lichtschranken unbemerkt passiert werden? Das Gatekeeping-Wissen des Heistfilms ist also immer schon ein hochgradig *taktisches* Wissen, das nach Schlupflöchern und Schwachstellen im Regime des Gatekeepings Ausschau hält. Mit Bruno Latour gesprochen, bevorzugt der Heistfilm die Wissensform der *metis* gegenüber dem theoretisch-abstrakten Wissen der *episteme*. Die *metis* beschreibt die Kunst des listigen Umwegs und des trickreichen Ein-



Abb. 1: LE CLAN DES SICILIENS (1969, FR/IT), Timecode: 00:42:57



Abb. 2: LE CLAN DES SICILIENS (1969, FR/IT), Timecode: 00:43:12

falls (vgl. Latour 2006: 483), die stets nach dem richtigen »Kniff« sucht, um einer vertrackten Situation einen überraschenden »Dreh« (Latour 2014: 318) zu geben. Für den *polymetis*, den Listenreichen, sind Gatekeeper nicht länger »unüberwindlich, allgegenwärtig, überlegen« (Latour 2006: 485), sondern können mit den geeigneten Kunstgriffen ausgehebelt werden: »It's impossible, but doable« (01:01:35) formuliert es MacDougal im Film ENTRAPMENT (1999, USA). Unmöglich ist der Einbruch nur, solange er nicht *gemacht* wird.

Deshalb bringt der Heistfilm den konkreten Praktiken und Aktivitäten der Einbrecher\*innen besonderes Interesse entgegen. Aufmerksam beobachtet er die virtuosen Gesten und Operationen, mit denen sich Einbrecher\*innen ihren Weg durch den Parcours des Gatekeepings bahnen (vgl. Hanich 2020: 307): Schlösser knacken, Alarindrähte kappen, Glas schneiden, durch Lichtschranken balancieren. Weil Heistfilme ein ganzes Repertoire solcher »Praktiken des Umwegs« (Schabacher 2017: XIV) vorführen, entfalten sie – so ließe sich sagen – ein reichhaltiges *Gegenwissen* vom Gatekeeping, das nicht auf die Regulierung von Zugängen gerichtet ist, sondern auf die kunstvolle Umgehung von Zugangsschranken. Schon

der Architekturtheoretiker Geoff Manaugh hat Einbrecher\*innen in seiner originalen Studie *A Burglar's Guide to the City* ein besonderes Talent zum Missbrauch räumlicher Strukturen und zur Umnutzung technischer Objekte zugeschrieben. Für Manaugh praktizieren Einbrecher\*innen ein regelrechtes »counterdesign« (Manaugh 2016: 272), das die gegebenen räumlichen Verhältnisse gegen den Strich liest und tote Winkel des Raums zu seinen Gunsten ausnutzt. Damit, so Manaugh, werden sie zu Trägern eines spezifischen Gegenwissens.

Es ist dieses Gegenwissen, das im Folgenden anhand ausgewählter Heistfilme herauspräpariert werden soll. Aus zweierlei Gründen scheint ein solches Gegenwissen für die Erforschung des Gatekeepings wertvoll, wenn nicht sogar unabdingbar. Zum einen muss gerade der Missbrauch von Zugängen, wie ihn Einbrecher\*innen praktizieren, als wesentliche Triebkraft des Gatekeepings ernst genommen werden. Denn erst die Übertretung von Gates fordert Sicherheitsregime zu immer neuen Innovationen heraus und »ruft stets neue Verteidigungsmittel ins Leben«, wie bereits Karl Marx bemerkt hat (Marx 1973: 363 f., zit. n.: Hainich 2020: 313): Indem Einbrecher\*innen die Schwachstellen von Schlössern offenlegen, so Marx, tragen sie indirekt zur Verfeinerung der Gatekeeper selbst bei.<sup>2</sup> Jeder Gatekeeper ist demnach die sedimentierte Geschichte aller Versuche, ihn zu überwinden. Verallgemeinernd ließe sich sagen, dass jeder Gatekeeper konstitutiv durch das geformt wird, was er ausschließt: der Grenzposten durch die Schmuggler\*innen, die Firewall durch den Hackerangriff, Kontrolleur\*innen durch Schwarzfahrer\*innen. Um das Gatekeeping zu verstehen, muss man also zunächst beim *Missbrauch* der Gates ansetzen: »Der Mißbrauch erscheint noch vor dem Brauch [...]« (Serres 1981: 17).

Doch noch ein zweiter Grund macht den Heistfilm für die Erforschung des Gatekeepings attraktiv. Wie oben bereits angedeutet, entziehen sich Prozesse und Akteure des Gatekeepings im Alltag oftmals der bewussten Wahrnehmung: Überwachungskameras kreisen lautlos über unseren Köpfen, Passwörter werden automatisch vervollständigt, Sensoren operieren unter unserer Aufmerksamkeitsschwelle (vgl. Hansen 2011: 372). Eben diese Unsichtbarkeit des Gatekeepings vermag der Heistfilm umzukehren. Dank seiner Sensibilität für kleinste Zugangsschwellen lenkt er den Blick auf die zahllosen, übersehenden »checkpoints«, »thresholds or gateways« (Massumi 2015: 26), die die Zutrittsrechte und Bewegungsmöglichkeiten von Subjekten in alltäglichen Umgebungen regulieren: Metalldetektoren, Kartenleser, Überwachungskameras, Retina-Scanner, Bewegungssensoren, Passwortabfragen. Damit macht der Heistfilm das alltägliche »gatekeeping« (ebd.: 25) als eine ubiquitäre, zeitgenössische Machtform sichtbar,

---

2 Dieser Aspekt tritt besonders deutlich in Heistfilmen hervor, in denen die Einbrecher als Dienstleister für Banken und Unternehmen Test-Einbrüche durchführen, die die Sicherheitsarchitektur auf mögliche Schwachstellen überprüfen, wie z. B. in *SNEAKERS* (1992, USA).

die sich durch die beiläufige Regulierung von Zugängen vollzieht. Dieser Machtform sind die Akteure im Heistfilm allerdings gerade *nicht* passiv ausgeliefert, sondern sie finden allerhand raffinierte Mittel und Wege, um sich ihr zu entziehen und zu widersetzen. Genau in diesen heimlichen Strategien könnte womöglich die eigentliche Faszination, vielleicht sogar eine wichtige Lektion des Heistfilms für heutige Medienkulturen liegen: Heistfilme enthalten ein Gegenwissen, das die Lücken und Spielräume zeitgenössischer Kontrollregime offenlegt.

Um diese Gedanken zu plausibilisieren, sollen im Folgenden insgesamt drei verschiedene Dimensionen beleuchtet werden, in denen der Heistfilm ein Gegenwissen vom Gatekeeping produziert. Erstens die Erforschung architektonischer Räume: Jeder Heist setzt ein intimes Wissen vom gebauten Raum voraus, um alternative Zugänge abseits der Gatekeeper ausfindig zu machen. Zweitens widmen sich Heistfilme der geduldigen Erforschung von Dingen: In speziellen Versuchsanordnungen und Testreihen werden die Blackboxes von Alarmsystemen geöffnet und auf Schwachstellen untersucht. Und drittens schließlich benötigt jeder Heist ein exaktes Wissen von Zeitverhältnissen: Erfolg oder Misserfolg des Einbruchs hängen nicht nur von der kreativen Nutzung des Raums oder der virtuosen Handhabung von Dingen ab, sondern vom präzisen Timing, von der exakten Synchronisation von Handlungsketten und von der Ausnutzung von zeitlichen Intervallen. Räumlichkeit, Dinglichkeit, Zeitlichkeit – am Schnittpunkt dieser drei Achsen, so die These, situiert sich das Gegenwissen des Gatekeepings, das im Heistfilm erkundet wird.

## Gewundene Wege

»What is the toughest thing about a job like that?« (01:22:33), fragt der Gangster Cody in WHITE HEAT (1949, USA) bei der Planung eines Einbruchs: »Getting in!«, lautet die lakonische Antwort. Was im alltäglichen Gebrauch von Gebäuden unproblematisch erscheint – das Eintreten durch den Haupteingang –, wird im Heistfilm durch eine Vielzahl von zwischengeschalteten Gatekeepern verkompliziert.<sup>3</sup> Mit Bruno Latour gesprochen ist der »schnurgerade Weg« (Latour 2002: 213) für die Einbrecher\*innen stets blockiert. Sie sind gezwungen, »von der geraden Linie ab[zuweichen]« (Latour 2006: 483) und allerlei Umwege in Kauf zu nehmen. Offenbar sind die ›krummen Dinger‹ des Einbruchs nur auf krummen Wegen erreichbar.

Der Ort, an dem diese krummen Wege zusammenlaufen, ist typischerweise der Plan: ein auf Tischen, Schautafeln, Diaprojektoren oder Pinnwänden

3 Geoff Manaugh formuliert das Leitproblem der Einbrecher\*innen folgendermaßen: »How could you get into that building without using the front door?« (Manaugh 2016: 86).

ausgebreiteter Grundriss des ausgewählten Gebäudes: »It's as if the heist genre had been invented for no other reason than to dramatize the unveiling of floor plans«, hat Geoff Manaugh treffend bemerkt (Manaugh 2016: 27). Der ausgebreitete Plan bildet den Brennpunkt der Aufmerksamkeit, um den sich die Einbrecher\*innen erstmals zusammenfinden und als handelndes Kollektiv konstituieren. Hier wird entschieden, wer ›in or out‹ ist – wer also am geplanten Coup teilnimmt und wer nicht – und was für wen ›drin‹, das heißt, welche Beute zu erwarten ist. Vor allem aber bietet der Plan eine operative Oberfläche, um das Problem des ›getting in‹ zu lösen: Er dient als graphisches oder diagrammatisches Medium, um die verschiedenen Gates und Gatekeeper des Gebäudes im Vorhinein sichtbar zu machen und mögliche (Um)Wege ins Innere zu identifizieren.

Dieser Such- und Findungsprozess lässt sich exemplarisch an einer Szene aus ENTRAPMENT beobachten, in der sich die Meisterdiebe Mac und Virginia über den Plan eines Schlossmuseums beugen. Verschiedene mögliche Einstiegspunkte werden mit Filzstift-Strichen markiert, eingekreist und sogleich wieder durchgestrichen, bis Mac schließlich eine rote Filzstift-Linie vom weißen Umraum des Schlosses ins Innere zieht: »That's our way in!«. »That's the lake!« (00:24:23), erwidert Virginia verwundert (vgl. Abb. 3). In diesem kurzen Wortwechsel kollidieren zwei verschiedene Raumauflassungen, die sich wie zwei Aspekte eines Kippbildes zueinander verhalten. Wo Virginia ein geographisches Hindernis sieht – den See, der das Schloss wie ein Wassergraben umgibt –, sieht Mac einen klandestinen Weg ins Innere: Unterhalb des Wasserspiegels, erläutert er, verläuft ein alter Tunnel ins Kellergewölbe des Schlosses. Was zunächst als Hindernis erschien, hat sich kurzerhand in einen Eintrittspunkt verwandelt.

In dieser Umkehrung kommt eine Raumauflassung zum Vorschein, die Manaugh als charakteristisch für den Einbrecher beschrieben hat. Er neige dazu, sämtliche architektonische Elemente als potenzielle Eingänge zu betrachten: »For the burglar, doors are everywhere« (ebd.: 14). Dabei rücken vor allem die sonst übersehenden, infrastrukturellen Zwischenräume, die ›dark matter‹ (ebd.: 84) der Architektur, in den Vordergrund: Kanalisationen, Kellergewölbe, Luft- und Fahrstuhlschächte, Feuertreppen, Dienstbotenaufgänge und Dachluken ermöglichen unvorhergesehene Verbindungen quer zur gewohnten Geometrie des Gebäudes. Manaugh beschreibt den Einbrecher daher als einen ›three-dimensional actor‹ (ebd.: 76.), der neue topologische Beziehungen im gebauten Raum herstellt. Bedingung dieser dreidimensionalen Bewegung jedoch ist – wie das Beispiel aus ENTRAPMENT zeigt – der zweidimensionale Raum des Plans. Erst in der *Verflachung* des Plans treten die neuen Möglichkeiten des ›topologisch Verknüpfbaren [her-vor]‹ (Krämer 2009: 99) und erst durch das graphische Ziehen der Linie – diesem ›Elementarmedium‹ der Diagrammatik (ebd.: 100) – werden neue Raumrelationen gestiftet: ›[...] [I]f two rooms aren't connected now, they will be soon‹ (Manaugh 2016: 14). In gleich doppelter Hinsicht kommt also dem Plan das Vermögen



Abb. 3: ENTRAPMENT (1999, USA/UK/GER), Timecode: 00:24:13

zu, neuartige Relationen herzustellen: einerseits zwischen den Kompliz\*innen des Heists, die sich um den Plan herum zu einer eingeschworenen Gemeinschaft formieren, andererseits zwischen den bislang getrennten räumlichen Segmenten des Gebäudes. Für diese Arbeit der Relationierung ist der Plan als diagrammatisches Medium geradezu prädestiniert. Zum einen reduziert er das zeitliche Nacheinander von Handlungsketten auf die Gleichzeitigkeit räumlicher Relationen (vgl. Krämer 2009: 98). Zum anderen reduziert er die dritte Dimension der Dinge auf eine zweidimensionale Darstellung, die Wände und andere dingliche Barrieren graphisch einebnen und damit gleichsam bereits deren Überwindung durch den Einbrecher vorwegnimmt. Durch diese doppelte Abstraktion schafft der Plan einen Raum der Relationen, der durch graphische Eingriffe rekonfiguriert werden kann, um neue Erkenntnisse über Raumverhältnisse und neue Beziehungen zwischen den räumlichen Elementen hervorzubringen.<sup>4</sup>

Eine der wesentlichen relationalen Funktionen des Plans besteht darin, die Mitglieder des Einbruchskollektivs mit dem Kartenraum in Beziehung zu setzen, ihnen also Positionen auf dem Plan zuzuweisen. Solche Platzierungen werden meist durch deiktische Gesten mit Zeigestäben oder Fingerspitzen vorgenommen: »Du wirst hier stehen,« »Ihr kommt von dort.« Dabei werden die Akteure mitunter regelrecht in den dargestellten Raum hineinversetzt: »Alors, tu y es sur ascenseur?« (»Bist du auf dem Fahrstuhl?«) (01:07:34), fragt Charles in MÉLODIE EN SOUS-SOL (1963, FR/IT) seinen Komplizen während der Planungsbesprechung. »Oui, je suis.« In diesem Augenblick ist der Angesprochene an zwei Orten zugleich. Neben seiner physischen Präsenz im Salon befindet er sich imaginär zugleich im Fahrstuhlschacht des skizzierten Gebäudes. Seine Verankerung im *Ich-Hier-Jetzt*, also dem subjektiven Referenz- und Orientierungssystem im Sinne Karl Bühlers

4 Man könnte den Plan des Heistfilms daher auch als funktionales Äquivalent zur Pinnwand in der Ermittlerserie begreifen, die ebenfalls als flache, synchrone Oberfläche neuartige Verknüpfungen zwischen heterogenen Elementen stiftet (vgl. Engell et al. 2017).

(vgl. Bühler 1982: 102–120), hat sich verdoppelt und in einen »abwesenden Raum« (Cuntz 2015: 59) verschoben, der durch das Medium des Plans anwesend gemacht wird. Über den Umweg des Plans kann sich der Einbrecher also bereits in jenen Raum hineinversetzen, in den er später einzubrechen gedenkt. Nur, weil er sich bereits im Voraus in den Plan *versetzt* hat, kann er sich später über Tore, Türen und andere Gatekeeper *hinwegsetzen*. Die imaginäre *Ver-setzung* wird so zur *Voraus-setzung* des Einbruchs.<sup>5</sup>

Der Prozess der imaginären Versetzung wird in einer anderen Szene aus MÉLODIE EN SOUS-SOL eindrücklich sichtbar: Zur Erläuterung des Plans breitet der Meisterdieb Charles ein weißes Blatt vor seinen Komplizen aus und beginnt, die Konturen des Zielobjekts – eines Casinos an der französischen Mittelmeerküste – zu zeichnen. Noch während er mit groben Zügen die Strandpromenade von Cannes skizziert, überblendet das Bild zur filmischen Ansicht desselben Strandes, die sich einige Momente lang mit der Skizze überlagert, um sich schließlich ganz im Bild des realen Ortes aufzulösen. Durch eine kunstvolle, kinematographische Operation vollzieht der gezeichnete Plan hier eine räumliche Versetzung, die von den Einbrechern wie von den Zuschauer\*innen mit- und nachvollzogen wird (vgl. Abb. 4 und Abb. 5). Der Plan erscheint nicht länger nur als deskriptive Abbildung eines bereits bestehenden Raums, vielmehr ruft er diesen Raum überhaupt erst hervor, indem er ihn *vorzeichnet*. Es ist, als ob der Einbrecher hier die Arbeit des *Storyboards*, also der graphischen Visualisierung filmischer Einstellungen, selbst übernommen hätte.

Zugleich zeigt sich hier, dass es für die erfolgreiche Durchführung des Heists notwendig ist, vom zweidimensionalen Raum des Plans zum dreidimensionalen, gebauten Raum überzugehen. Solche Übergänge können im Heistfilm an vielerlei Stellen und mit zahlreichen Zwischenschritten beobachtet werden: Im Genreklassiker BOB LE FLAMBEUR (1956, FR) beginnt die Planung von Bobs großem Casino-Raub zunächst am zweidimensionalen Plan des Reißbretts mit Zeigestab, wird aber sogleich auf ein verlassenes, freies Feld am Stadtrand verlegt, auf dem der Grundriss des Casinos in deutlich vergrößertem Maßstab schematisch aufgemalt

---

5 Dies gilt keineswegs nur für die Einbrecher\*innen im Film, sondern mindestens ebenso sehr für die Zuschauer\*innen des Einbruchsfilms selbst: Denn nur, wenn sich die Zuschauer\*innen imaginär in die Räume des Heistfilms hineinversetzen, sich also vom »Ich-Hier-Jetzt« im Kinosessel in die Fiktion des Heistfilms hinein verschieben und imaginär an den Geschehnissen auf der Leinwand teilnehmen, kann der Heistfilm als fiktionale Erzählung erfolgreich gelingen. Das Gelingen der Fiktion setzt stets – wie Bruno Latour neben vielen anderen immer wieder betont hat – eine imaginäre Versetzung oder »Auskupplung« der Rezipient\*innen voraus, die sich »bewegen [...] lassen, ohne [sich] zu bewegen« (Latour 2006: 495) und damit mehrere Orte zugleich besetzen. Es ist genau diese imaginäre Versetzung, die der Plan im Heistfilm für die diegetischen Einbrecher\*innen wie für die extradiegetischen Zuschauer\*innen leistet: Er transportiert Einbrecher\*innen wie Zuschauer\*innen imaginär an den Ort des Geschehens.

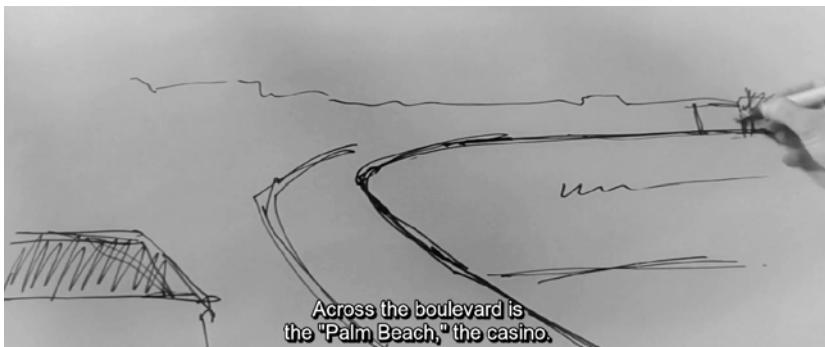


Abb. 4 : Kartenraum in MÉLODIE EN SOUS-SOL



Abb. 5: Überblendung vom Kartenraum zum Stadtraum in MÉLODIE EN SOUS-SOL

ist. Die zuvor nur deiktisch angezeigten Positionen können hier von den Körpern der Einbrecher tatsächlich probeweise eingenommen werden, um mögliche Wege in und aus dem Casino zu erproben (vgl. Abb. 6 und Abb. 7). Die Körper haben sich hier gleichsam selbst in diagrammatische Elemente verwandelt, die ihre Relationen zueinander neu konfigurieren.

Von diesem begehbarer Plan ist es nur noch ein kleiner Schritt zu tatsächlichen, dreidimensionalen Räumen, wie ihn Heistfilme immer wieder in Gestalt nachgebildeter Modelle demonstrieren. Im bereits erwähnten Film ENTRAPMENT studieren die Meisterdiebe Mac und Virginia zunächst das digitale Modell eines Lasernetzes am Bildschirm, um mögliche Wege zu seiner Überwindung durchzuspielen. In der darauffolgenden Szene bewegt sich dann Virginia selbst mit grazilen Bewegungen durch ein Geflecht aus straff gespannten, roten Fäden, die – mit kleinen Glöckchen versehen – das empfindliche Lasernetz im Raum simulieren (vgl. Abb. 8). Das zweidimensionale, diagrammatische Liniensystem des Bildschirms hat sich hier also in einen dreidimensionalen Parcours aus Fäden verwandelt.



Abb. 6 und 7: Übergang von der Planung zur Probe in BOB LE FLAMBEUR



Abb. 8: ENTRAPMENT (1999, USA/UK/GER), Timecode: 00:36:38

Wie das Diagramm macht auch das Fadennetz unsichtbare Zusammenhänge sinnlich fassbar (vgl. Krämer 2009: 105) und erlaubt es damit, neue, zuvor nicht bekannte Relationen zu entdecken. Gleichwohl unterscheidet sich das Netz deutlich vom diagrammatischen Medium des Plans: Hier werden neue Relationen nicht nur graphisch durchgespielt, sondern gehen in konkrete, physische Bewegungsabläufe über. Um durch das verwickelte Netz zu gelangen, muss sich Virginias Körper vielfach biegen und beugen, krümmen und balancieren, also allerlei topologische Operationen im dreidimensionalen Raum vollziehen. Jeder Abschnitt des Netzes verlangt nach einer neuen, subtilen Beugung des Körpers – nach einer eigenen »Prä-position [...]« (Serres 1995: 127), wie sich mit Michel Serres sagen ließe: *unter, über, zwischen, durch, um, herum, neben*.<sup>6</sup> In dieser Abfolge von

6 Michel Serres bezieht diesen Gedanken auf die Bewegungsfiguren des Körpers beim Tanzen: »Solcherart disponiert oder besser: prä-poniert, lässt sich der Körper in alle verlangten Positionen biegen und beugen, deklinieren und konjugieren. Könnte man sagen, vor jeder Bewegung sei er in der Präposition? Eine Grammatik entschlüsselt den Tanz und umgekehrt.« (Ebd.: 128)

Präpositionen hat sich das Ausgangsproblem der Einbrecher\*innen – das »getting in« – auf interessante Weise verschoben. Um *hinein* zu gelangen, kann man nicht den direkten, linearen Weg einschlagen, sondern muss in einer Art Zick-Zack-Kurs um die Hindernisse *herum*, über die Gatekeeper *drüber* und zwischen ihnen *hindurch* manövriren: »They can go around it, through it, under it [...]« (Manaugh 2016: 184). Damit dieser Parcours aus Präpositionen gelingt – so zeigt die Szene aus *ENTRAPMENT* – muss man die Diagrammatik des Plans schrittweise in eine Grammatik des Körpers übersetzen: eine Deklination von Beugungen, Biegungen, die sich ihren Weg durch das Geflecht der Dinge bahnt. Damit jedoch stehen wir bereits mit einem Bein in der zweiten Dimension, in der der Heistfilm ein Gegenwissen des Gatekeepings entwirft: der Dimension der *Dinglichkeit*.

## Offene Objekte

»Sans ça!« (»Ohne das hier!«) (00:17:57), befiehlt der Einbrecher in *DU RIFIFI CHEZ LES HOMMES* (1955, FR) seinen Komplizen und deutet auf eine gezückte Pistole. Mit dem Verbot der Schusswaffe formuliert er geradezu eine Leitmaxime des Einbruchsfilms. Ganz im Gegensatz etwa zum klassischen Gangsterfilm sind Schusswaffen beim Einbruch weitgehend tabuisiert. Wenn sie überhaupt auftauchen, dann entweder in Gestalt von Attrappen<sup>7</sup> oder aber als Vorboten des Scheiterns. Der Gebrauch einer scharfen Waffe führt nicht selten zum Fehlschlag des gesamten Plans oder zum gegenseitigen Verrat der Einbrecher\*innen.<sup>8</sup> Doch ist der Verzicht auf Waffengewalt nicht so sehr einer pazifistischen Tendenz des Genres geschuldet, vielmehr seiner Präferenz für *indirekte Wege*. Nur wenn das direkte Mittel der Waffengewalt ausgeschlossen ist, nur wenn die direkte Schusslinie unterbrochen wird, können die Einbrecher\*innen raffiniertere Mittel zum Einsatz bringen, die ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Die Negation der Waffe – »sans ça!« – ist somit Bedingung für die Affirmation allerlei anderer Mittel und Wege.

Zu den dinglichen Medien des Einbruchs zählen einerseits natürlich die vielfältigen »burglary tool[s]« (Manaugh 2016: 171), mit denen sich Einbrecher\*innen heimlich Zugang zu Gebäuden verschaffen, Schlosser knacken, Alarmanlagen deaktivieren oder Tresore öffnen: Stethoskope, Glasschneider, Trapeze, Lötkolben, endoskopische Kameras, aber auch allerlei Alltagsgegenstände wie Kaugummis, Haarklammern oder Skateboards, die in den Händen der Einbrecher\*innen zu kreativen Tatwerkzeugen umfunktioniert werden (ebd.: 159): »[...] [T]he heist heroes demonstrate the variabilities of what one can do with things« (Hanich

7 So zum Beispiel in den Filmen *OCEAN'S ELEVEN* oder *INSIDE MAN* (2006, USA).

8 Beispielsweise im Film *THE SCORE* (2001, GER/CAN/USA).

2020: 309). Allerdings haben die Einbruchswerkzeuge ihre Daseinsberechtigung nur dank eines zweiten Typs von Dingen, denen der Heistfilm mindestens ebenso viel Aufmerksamkeit entgegenbringt: Tresore, Alarmsysteme, Lichtschranken, Sensoren. Diese dinglichen Gatekeeper, die die Einbrecher\*innen überhaupt erst zur Verfeinerung ihrer Werkzeuge motivieren, unterscheiden sich von den erstgenannten Dingen. Während die Werkzeuge der Einbrecher\*innen eher als »technische Objekte« im Sinne Hans-Jörg Rheinbergers fungieren – das heißt als stabile, handhabbare Instrumente, die kalkulierten Zwecken und Zielsetzungen folgen – treten die Alarmsysteme oftmals eher als »epistemische Dinge« auf, also rätselhafte und problematische Entitäten, deren genaue Eigenschaften anfangs noch *nicht* feststehen (Rheinberger 1994: 408 f.). Die Beschaffenheit von Tresortüren und das Innenleben von Alarmanlagen müssen von den Einbrecher\*innen erst noch eingehend erforscht werden.

Besonders anschaulich lässt sich eine solche Objektforschung im kanonischen Heistfilm RIFIFI beobachten. Beim ersten Auskundschaften des Juwelierladens entdecken die Einbrecher an der Wand ein schwarzes verschlossenes Metallgehäuse mit der mysteriösen Aufschrift *Suralarm*, das per Großaufnahme ostentativ ins Bild gerückt wird (vgl. Abb. 9). In der nächsten Einstellung ist ein baugleiches Gehäuse im Kellerraum der Gangster zu sehen. Durch diesen *match cut* vollzieht der Film eine räumliche Operation der Versetzung, die den Metallkasten von seiner bisherigen Umgebung ablöst und in einen neuen Kontext verschiebt. Diese *Versetzung* folgt allerdings genau der entgegengesetzten Richtung wie jene, die wir am Beispiel des Raumplans kennengelernt hatten. Während sich die Einbrecher\*innen mit Hilfe des Plans in einen anderen, abwesenden Raum *hineinversetzen*, wird der Alarmkasten – umgekehrt – aus einem abwesenden Raum *hierherversetzt* (vgl. Cuntz 2015: 59). Das Ding wird aus seinen bisherigen Raumverhältnissen abgelöst, gleichsam freigestellt, und damit für neue, experimentelle Zugriffe geöffnet.

Hatte sich der Blechkasten im Juwelierladen noch unauffällig in die Umgebung eingefügt – als Blackbox im Sinne der Akteur-Netzwerk-Theorie (vgl. Latour 2002: 223), verwandelt er sich im Kellergewölbe in ein offenes Untersuchungsobjekt, das – wie ein sezierter Körper – von allerlei interessierten Akteuren umringt und auf vielfache Weise modifiziert wird (vgl. Abb. 10): Drähte werden probeweise durchtrennt, die Stromzufuhr unterbrochen, Sicherheitsschlüssel umgedreht. Auf alle Eingriffe, die die Gangster am Gerät vornehmen, reagiert der Kasten mit einem schrillen Alarmton. Parallel zu diesen manuellen Eingriffen wird das Gerät jedoch auch verbal zum *Sprechen* gebracht: Einer der Komplizen trägt Abschnitte aus dem Handbuch des Alarmsystems vor und macht so das stumme »Skript« oder Handlungsprogramm des Objekts explizit (Akrich 2006). Das *Suralarm*-System sei in der Lage – so das Handbuch – kleinste Vibrationen an Türen, Fenstern, Decken und Böden zu registrieren und bei der geringsten Erschütterung



Abb. 9 und 10: Übergang vom geschlossenen Gehäuse zum offenen Objekt in RIFIFI

Alarm zu schlagen. Damit erscheint der Kasten als geradezu unbezwingbarer Gatekeeper, der jeden unerlaubten Zugriff bemerkte: »c'est l'ennemi mortel« (»Das ist der Todfeind«) (00:36:55), wie die Gangster entsetzt feststellen.

Eben diese Unüberwindlichkeit wird jedoch im Laufe der Untersuchung auf die Probe gestellt. Indem sie die Gebrauchsanleitung als Anleitung zum *Missbrauch* lesen, explorieren die Einbrecher mögliche Schwachstellen und Schlupflöcher des Systems. Behutsam klopft einer der Gangster mit einem Hammer in die Nähe des empfindlichen Geräts. Als der Alarm ausbleibt, steigert er mit jedem Schlag die Intensität und tastet sich so an den Grenzwert des Sensors heran, um schließlich knapp unterhalb der Reaktionsschwelle zu verharren: »Y'a quand même un peu de marge!« (»Es gibt doch noch einen kleinen Spielraum!«) (00:38:34) stellen die Gangster zuversichtlich fest. Was zunächst wie ein absolut *undurchlässiger* Gatekeeper erschien, der jeden Umgehungsversuch kategorisch ausschließt, hat sich im Laufe vorsichtiger Annäherungen in einen *relativ nachgiebigen* Gatekeeper mit gewissen Spielräumen oder Margen verwandelt, die die Gangster taktisch ausnutzen können. Solange sich die Einbrecher *gerade so* im Toleranzbereich des Sensors bewegen, bleiben sie unentdeckt.

Diese Taktik lässt sich vom Spezialfall des Suralarm-Systems durchaus auch auf andere Gatekeeper – neben Sensoren etwa Wachposten und Videokameras – übertragen. Jeder Gatekeeper hat, was Gustav Theodor Fechner eine »Schwelle« der »Merklichkeit« nennt, die darüber entscheidet, ob ein auftretender Reiz einen »merklichen Empfindungsunterschied begründet« oder nicht (Fechner 1860: 238). Nur Ereignisse, die für den Gatekeeper einen merklichen Unterschied machen, also von ihm *registriert* werden, können auch von ihm *reguliert* werden. Die *Effektivität* eines Gatekeepers hängt also – kurz gesagt – von der *Sensibilität* seines Wahrnehmungsapparats ab: von der Empfindlichkeit der Sensoren, der Feinkörnigkeit der Kamerabilder, der Wachsamkeit von Augen und Ohren. Alles, was sich außerhalb des erfassten Spektrums bewegt, ist für den Gatekeeper schlicht nicht existent. Genau diesen Umstand nutzen seine Gegenspieler\*innen aus, wenn sie im subliminalen Bereich des Gatekeepers operieren. Dazu rüsten sich Einbrecher\*innen in Heistfilmen oftmals selbst mit allerlei sensorischen

Instrumenten wie Thermometern, Dezibelmetern oder Seismometern aus, um den Einfluss ihrer Aktivitäten auf die Umgebung in Echtzeit zu kontrollieren.<sup>9</sup> Nur, wenn sie sensibler sind als der Gatekeeper selbst, können sie dessen Sensorium unterlaufen.

Gleichwohl verbleibt diese Strategie noch weitgehend an der Oberfläche der Apparate. Sie greift nicht in das Handlungsprogramm des Gatekeepers selbst ein, sondern nutzt nur dessen vordefinierte Grenzwerte aus. Anders verhält es sich, wenn die Eigenschaften des Gatekeepers selbst manipuliert werden, wie es die Gangster aus RIFIFI in einem zweiten Anlauf unternehmen. Dazu genügt es nicht länger, das Skript des *Suralarm*-Systems auszulesen, vielmehr muss die Blackbox selbst geöffnet werden. Im Inneren des Blechkastens kommt ein komplexes Geflecht aus Drähten, Spulen und Klöppeln zum Vorschein, das völlig neue Eingriffsmöglichkeiten bietet, allen voran die Möglichkeit zur Manipulation der Alarmglocke. Nachdem erste Versuche mit schalldämpfenden Materialien – Stofftaschentücher und Wachstropfen – nicht den gewünschten Erfolg bringen, streift der Gangster Tony suchend durch den Kellerraum. Erst greift er nach einer Champagnerflasche, dann nach einem Feuerlöscher. Als er den weißen Löschschaum in den Kasten spritzt, wird der Alarmton zunächst merklich leiser und verstummt schließlich ganz.

Wenn Tony eine Reihe von Dingen probeweise miteinander kombiniert, bis schließlich die überraschende Assoziation von Feuerlöscher und Alarmkasten hervorspringt, dann vollführt er genau jene Bewegung, die Latour einmal »den Kniff finden« (Latour 2014: 309) genannt hat: Technische Innovationen entstehen für Latour nicht auf geradlinigen Wegen – etwa durch die bloße Anwendung theoretischen Wissens –, sondern im »Zickzack-Parcours«, in der unvorhergesehenen Kreuzung heterogener Materialien (vgl. ebd.: 308; Löffler 2017: 140). Ein Akteur weicht vom geraden Pfad ab – Tony entfernt sich vom *Suralarm*-Kasten und streift durch den Keller –, »ergreift« plötzlich einen »anderen« Akteur und kehrt verändert zum Handlungsziel zurück (Latour 2006: 490). Bei alldem folgt er keiner genialen, inneren Eingebung, vielmehr sind es bei näherem Hinsehen die Dinge selbst, die ihn zu seinen Handlungen animieren. Nicht nur stellt ihm der Kellerraum allerlei Objekte zur Verfügung, die sich zur Manipulation des Alarmkastens anbieten; auch der Alarmkasten selbst scheint, wenn auch ohne Absicht, an seiner eigenen Manipulation mitzuwirken: Es ist, als hätte der schrille Alarmton – einem Feueralarm nicht unähnlich – Tony auf die Assoziation des Feuerlöschers gebracht und damit einen Weg zu seiner eigenen Abschaltung eröffnet.

---

<sup>9</sup> Besonders auffällig werden solche sensorischen Hilfsmittel in der berühmten Einbruchsequenz aus *MISSION IMPOSSIBLE* (1996, USA) ins Bild gesetzt, in der Agent Ethan Hunt (Tom Cruise) seinen Temperatur- und Lautstärkepegel kontrollieren muss, während er im hochsensiblen Rechenzentrum des CIA-Hauptquartiers am seidenen Faden hängt.

Am Ende dieses verwickelten Parcours, dieser Zick-Zack-Bewegung, sind alle beteiligten Akteure zu *anderen* geworden. Der *Suralarm*-Kasten ist keine geschlossene Blackbox mehr, sondern ein offenes Objekt mit Spielräumen und Schwachstellen. Der Feuerlöscher steht nicht länger als stumme Requisite im Hintergrund des Bildes, sondern wird zum aktiven Bestandteil des Einbrecher-Kollektivs. Und die Einbrecher selbst stehen nicht länger ratlos vor einem übermächtigen Gegner, sondern haben sich in kompetente, sensible Akteure verwandelt, die zur Überlistung des Gatekeepers fähig sind. Voraussetzung für all diese Transformationen ist allerdings eine spezifische Versuchsanordnung, die Menschen und Dingen neue, unvorhergesehene Handlungsspielräume eröffnet. Diese Anordnung entsteht – so zeigt sich im Rückblick auf RIFIFI – durch zwei verschiedene Operationen. Zum einen durch eine Versetzung im Raum: Nur, wenn die Dinge aus ihrem bisherigen Umfeld herausgelöst und als offene Objekte freigestellt werden, können sie neue Eigenschaften hinzugewinnen.

Zum anderen muss jedoch auch noch eine Versetzung in der Zeit hinzutreten (vgl. Engell 2017: 90). Normalerweise würde die Auslösung des Alarms sofort zum irreversiblen Ende des Einbruchs führen; im Experimentalsetting der Gangster hingegen ist die Zeit gleichsam *reversibel* geworden: Aktionen können beliebig oft wiederholt, Handlungsketten immer wieder von neuem aufgenommen, schrille Alarmtöne jederzeit rückgängig gemacht werden, ohne einen definitiven Abbruch befürchten zu müssen. An die Stelle einer linearen, unidirektionalen Zeit, in der jede Aktion irreversible Konsequenzen nach sich zieht, tritt eine iterative, schleifenförmige Zeit ständiger Wiederaufnahmen und Wiederholungen, die es erlaubt, »es noch einmal, immer wieder und anders zu versuchen« (Löffler 2017: 139). Es ist diese Versetzung der Zeit, die es ermöglicht, den Kniff, den Trick, den Umweg des Gatekeepers zu finden. Damit jedoch haben wir uns bereits in die dritte Dimension versetzt, in der der Heistfilm sein Gegenwissen des Gatekeepings produziert: die *Zeitdimension*.

## Gestohlene Zeit

»The bangs must come with the chimes of the clock!« (00:32:44), schärft Meisterdieb Mac seiner Komplizin Virginia im Film ENTRAPMENT während eines Probendurchlaufs des Einbruchs ein. Um die Knallgeräusche der Sprengladungen zu überdecken, mit denen die Einbrecher\*innen ein Loch in den Museumsboden brechen wollen, müssen die Zündungen exakt mit den Mitternachtsschlägen der Schlossuhr zusammenfallen. Die Uhr gibt hier also buchstäblich den Takt für die Einbruchsaktion vor. Damit macht die Szene ein wesentliches, wenngleich selten bemerktes Hauptmerkmal des Heistfilms explizit: die elementare Bedeutung von Zeit und Timing. Ausgerechnet das Genre, das sich ganz über die Infiltration von

Räumen zu definieren scheint und mithin als »most architectural genre of all« (Manaugh 2016: 228) bezeichnet wurde, ist ein eminent zeitgebundenes und zeitkritisches.

Dabei tritt die Zeit in einer eigentümlichen Doppelrolle auf. Einerseits bildet sie – in Gestalt des *Zeitdrucks* – den limitierenden Faktor des Einbruchs: »On a six minutes pour operer, pas une seconde plus« (»Wir haben sechs Minuten für die Operation, nicht eine Sekunde mehr«) (00:56:23), heißt es etwa in *BOB LE FLAMBEUR*. In diesem Sinne müssen die Einbrecher\*innen unablässig gegen das Verrinnen der Zeit anarbeiten, das durch das unaufhaltsame Ablaufen des Films selbst – dem »endlichen Bild« *par excellence* (Engell 2005: 11) – noch zusätzlich dramatisiert wird. Motivisch wird der Imperativ der Zeit durch die Allgegenwart von Uhren und anderen Medien der Zeitmessung ins Bild gesetzt, die permanent konsultiert und synchronisiert werden.<sup>10</sup> Sämtliche Abläufe des Einbruchs – jede Geste, jeder Handgriff, jede Wegstrecke – werden sekundengenau vermessen, um Zeitverluste zu minimieren.

Doch auch die Handlungsabläufe des Gatekeepers werden im Heistfilm auf eminente Weise verzeitlicht. Der Heistfilm präsentiert den Gatekeeper nicht so sehr als statische Entität im Raum, sondern als ein fortlaufendes Geschehen des *Gatekeepings*, eine zeitliche Abfolge mit je eigenen Rhythmen, Zyklen und Intervallen: Nachtwächter:innen drehen ihre Runde, machen Pausen oder vollziehen Wachwechsel, Suchscheinwerfer wandern zyklisch um ihre eigene Achse und wechseln zwischen hell und dunkel, Kameras schwenken in regelmäßigen Intervallen hin und her, Türen alterieren zwischen offen und geschlossen. In ihren zyklischen Umdrehungen und Pendelbewegungen verwandeln sich die Gatekeeper gleichsam selbst in menschliche und nicht-menschliche Uhren, die ein spezifisches Zeitregime hervorbringen. Dieses Zeitregime folgt gerade keiner ununterbrochenen Dauer, sondern besteht aus chronisch wiederkehrenden Phasen, die ständig zwischen anwesend/abwesend, offen/geschlossen, hell/dunkel oszillieren und so die spezifische Taktung des *Gatekeepings* konstituieren.

Eben diese Taktungen, diese »rhythms of vulnerability« (Manaugh 2016: 28), können die Einbrecher\*innen zu ihren Gunsten ausnutzen. Sie bewegen sich genau zeitversetzt – musikalisch gesprochen: im *off-beat* – zu den Rhythmen des *Gatekeepings*. Zeittheoretisch gesprochen, kontern sie das regelmäßige, chronische Zeitmaß des *Gatekeepings* mit der Zeitform des *kairos*, die auf die günstige Gelegenheit wartet (vgl. Lange 1999). Dass dazu ein ausgeprägtes Rhythmusgefühl erforderlich ist, unterstreicht die vielfach vorgeführte Nähe zwischen Einbruch und Tanz, etwa wenn Einbrecher\*innen mit Walzerschritten durch pulsierende

<sup>10</sup> Dieses Motiv teilt der Heistfilm mit der klassischen Agentenserie, wie sie Lorenz Engell eingehend untersucht hat. Auch dort muss oftmals »die ganze Operation ablaufen wie ein Uhrwerk« (Engell 2013: 312).

Lichtschranken schreiten (ENTRAPMENT) oder ein bewegliches Lasernetz mit Capoeira-Tanzschritten durchtänzeln (OCEAN'S THIRTEEN, 2007, USA). Nicht nur gleiten die Körper hier durch die Lücken des Raums – den »negative space« (Manaugh 2016: 18) zwischen den Laserstrahlen –, sondern nutzen auch die Lücken der Zeit.<sup>11</sup> Somit erscheint Zeit nicht mehr nur als restriktive Beschränkung des Einbruchs, als chronisches Zeitmaß, dem sich alles unterordnen muss, sondern zugleich als seine produktive Möglichkeitsbedingung, als günstige Gelegenheit des *kairos*. Der Heist arbeitet *mit* der Zeit *gegen* die Zeit (vgl. Lee: 35) – ganz ähnlich wie er auch mit dem Raum gegen den Raum arbeitet (vgl. Manaugh 2016: 14) und Technologien einsetzt »to overcome technology« (Hanich 2020: 313).

Doch genau wie der Raum und die Dinge ist auch die Zeit im Heistfilm nicht als unveränderliche Bedingung gegeben, sondern kann ihrerseits transformiert, gedehnt und verändert werden. Zum einen geschieht dies durch kinematographische Mittel, die auf die Geschwindigkeit der Zeit Einfluss nehmen. Wenn etwa – wie in zahlreichen Heistfilmen – ein sich schließendes Eingangstor durch eine zeitdehnende Montage verlangsam wird, sodass der Einbrecher noch knapp hindurch schlüpfen kann, dann ist es der Film selbst, der durch die Dehnung der Erzählzeit das Zeitfenster für den Einbruch eröffnet. Zum anderen jedoch sind es auch die Einbrecher\*innen selbst, die sich die nötige Zeit zum Einbruch verschaffen, indem sie die zeitlichen Rhythmen von Menschen und Dingen manipulieren: Wachleute werden hingehalten oder abgelenkt, Türschließungen verlangsamt, Weiterleitungen von Alarmmeldungen verzögert. In der Heistkomödie TOPKAPI (1964, USA) wird sogar die Umdrehungszeit eines Leuchtturm-Scheinwerfers mechanisch gebremst, um während der verlängerten Phase der Verdunkelung unbemerkt in das Fenster des Palasts einsteigen zu können, bevor der Lichtkegel wieder das Fenster streift. Die Verlangsamung der Zeit öffnet hier somit erst die Lücke im Raum, durch die der Einbrecher einsteigen kann.

Eine interessante Steigerung erfährt diese Strategie, wenn sie den phänomenologischen Zeitmaßstab verlässt und in die kleinsten Intervalle der »Mikrozeit« vordringt, die sich der menschlichen Wahrnehmung entziehen (Balke/Siegert/Vogl 2018: 5). Im bereits mehrfach erwähnten Film ENTRAPMENT verzögern die Einbrecher\*innen das Zeitsignal eines Bankcomputers minütlich um den Bruchteil einer Sekunde bis schließlich ein Vorsprung von zehn Sekunden gewonnen ist, der es ihnen ermöglicht, mehrere Milliarden Dollar zu ihren Gunsten umzubuchen. Durch unmerkliche Eingriffe stehlen sie hier also genau jene Zeit, die sie zum Stehlen benötigen. Dieser Zeitdiebstahl jedoch ist nur möglich, weil die Zeit nicht einfach *vorhanden* ist, sondern permanent als *Zeitsignal* von einer Atomuhr gesendet werden muss. Gerade weil es die synchronisierte Zeit des modernen

<sup>11</sup> Manaugh spricht in diesem Zusammenhang auch vom »counterevent« des Einbruchs (Manaugh 2016: 200).

Finanzhandels nicht unabhängig von medientechnischen Übertragungs- und Synchronisierungsprozessen einfach so *gibt* (vgl. Galison 2003: 92), sie vielmehr ständig *gegeben werden muss*, kann sie auf subtile Weise verschoben werden.

Doch gehen die medientechnischen Eingriffsmöglichkeiten noch weit über die bloße Signalverzögerung hinaus. Technische Medien, so hat Friedrich Kittler betont, erlauben vielfältige Formen der »Zeitachsenmanipulation«, also der Neuordnung von »zeitserielle[n] Datenströme[n]« (Kittler 1993: 183), die sich radikal von unserer alltäglichen Zeiterfahrung unterscheiden: Während Zeit für gewöhnlich als linear, irreversibel und gleichförmig vorgestellt wird, können technische Zeitsignale mühelos angehalten, umgekehrt oder verdoppelt werden. Im Heistfilm lassen sich solche Zeitachsenmanipulationen besonders anschaulich am Bildsignal des Monitors beobachten. Der Überwachungsmonitor bildet ein zentrales Medium des Gatekeepings, weil er Wachleuten erlaubt, Räume kontinuierlich zu beaufsichtigen und auf mögliche Eindringlinge hin zu beobachten. Dabei stellt der Monitor eine doppelte *Gleichzeitigkeit* her: zum einen die Gleichzeitigkeit zwischen dem Bild und den dargestellten Ereignissen, die auch als *Liveness* bekannt ist; zum anderen die Gleichzeitigkeit zwischen verschiedenen Perspektiven desselben Ereignisses, wenn mehrere Monitore im Kontrollzentrum miteinander verschaltet und synchronisiert werden. Durch diese doppelte Simultaneität suggeriert der Monitor konstante und umfassende Kontrolle: ein lückenloses Gatekeeping in der Form des *Monitoring* (vgl. Cavell 1982: 89).<sup>12</sup>

Doch gerade, weil das Monitorbild Gleichzeitigkeit zu garantieren scheint, ist es anfällig für Täuschungen, die unmerkliche *Ungleichzeitigkeiten* einführen. Besonders drei solcher Manöver kommen im Heistfilm vor und sollen hier abschließend Erwähnung finden: Der prototypische Eingriff in die Zeitlichkeit des Monitorbildes ist das eingefrorene Kamerabild. Dabei wird der aktuelle Zustand des Kamerabildes dauerhaft festgehalten und als andauernde Gegenwart ausgegeben, um das laufende Geschehen vor der Kamera unsichtbar zu machen: »[N]ow time stands still« (01:18:30), sagt Mac im Film ENTRAPMENT, bevor er einen videoüberwachten Fahrstuhl betritt, der jedoch auf dem Monitorbild im Kontrollzentrum weiterhin leer bleibt. Die Stillstellung des Kamerabildes entkoppelt also die Zeit des Monitors von der Ereigniszeit des Heistfilms selbst: Während die Überwachungskamera im Film angehalten und in einem ewigen Jetzt gefangen wird, läuft die Kamera des Heistfilms weiter und ermöglicht die erfolgreiche Durchführung des Heists. In gewissem Sinne spielen die Einbrecher\*innen also die Zeit des

---

<sup>12</sup> Stanley Cavell hat den Rezeptionsmodus des Monitoring interessanterweise am Beispiel der Zugangsregulierung von Gebäuden veranschaulicht: »The bank of monitors at which a door guard glances from time to time – one fixed, say, on each of the empty corridors leading from the otherwise unattended points of entry to the building – emblematises the mode of perception I am talking as the aesthetic access to television.« (Cavell 1982: 89)



Abb. 11 und 12: Kollision von Videozeit und Realzeit in HUDSON HAWK

Videobildes und die Zeit des Filmbildes gegeneinander aus: Die Pausierung des einen ermöglicht die fortgesetzte Bewegung des anderen.

Bei der zweiten Strategie der Zeitachsenmanipulation geht es nicht länger um die Perpetuierung einer angehaltenen Gegenwart, sondern um die Wiederholung der jüngsten Vergangenheit im Modus des *Replay*. Was in der Bildregie des Fernsehens zu den elementaren Operationen von Live-Übertragungen gehört (vgl. Engell 2019: 825 f.), findet im Heistfilm als zeitbasierte Täuschungstechnik Anwendung. In der Heistkomödie *HUDSON HAWK* (1991, USA) spulen die Einbrecher das Speicherband der Überwachungsmonitore einige Minuten zurück und spielen den Wachleuten ein Replay des eben erst Vergangenen vor. Dank der »Zeitmaschine« des Videorekorders (Zielinski 1986: 318), die den linearen Ereignisfluss umkehrbar macht, gewinnen sie genau jene zeitliche Marge, die für die Öffnung des Tresors erforderlich ist. Gleichwohl gerät die Wiederholungsschleife kurz darauf in Konflikt zur andauernden Gegenwart: Als die Wachleute sich selbst bei ihrer eigenen Patrouille auf dem Monitor beobachten, werden sie auf die Diskrepanz zwischen Monitorzeit und Realzeit aufmerksam (vgl. Abb. 11 und Abb. 12). Was im technischen Medium mühelos möglich ist – die Verdopplung von Personen an verschiedenen Zeit- und Raumstellen –, ist im Realen ausgeschlossen und daher untrüglicher Hinweis auf eine Zeitachsenmanipulation.

Die dritte Strategie schließlich zielt weder auf die eingefrorene Gegenwart noch auf eine wiederholte Vergangenheit, sondern auf die *vorweggenommene Zukunft*. Ihr vermutlich einziges Beispiel findet sich im Heistfilm *OCEAN'S ELEVEN*. Die Wachleute im Kontrollzentrum des Bellagio-Casinos beobachten auf ihren Monitoren einen Einbruch im Tresorraum, den sie sogleich bei der Polizei melden. Zur Ergreifung der Täter werden schwer bewaffnete Sondereinheiten in den Tresorraum geschickt, die sich jedoch – und darin liegt die Pointe des Heists – am Ende des Films als die *eigentlichen* Einbrecher erweisen. Die Einbruchsszene auf dem Monitor war bereits lange zuvor in einem duplizierten Tresor aufgezeichnet und nachträglich eingespeist worden, um die Entsendung der vermeintlichen Polizisten zu provozieren und Zugang zum Tresor zu gewinnen. Die Monitorbilder stellen hier also performativ genau jene Zukunft her, die sie als Gegenwart

präsentieren. Damit wird die Vorwegnahme des Einbruchs als filmische Simulation selbst zur Bedingung seiner Verwirklichung.

Man könnte durchaus sagen, dass der Heist hier nur gelingt, weil die Einbrecher selbst zu *Filmemachern* geworden sind. Oftmals wurde bemerkt, dass zwischen der Planung und Durchführung des Heists und der Produktion von Filmen vielfältige Parallelen bestehen: vom Casting eines Ensembles aus Spezialist\*innen, über die Zeichnung von detaillierten Plänen und Storyboards bis zur Choreographie von komplexen, kollektiven Handlungsabläufen und zur Ästhetisierung von körperlichen Gesten (vgl. Lee 2014: 30, 154). Diese Analogie wird in *OCEAN'S ELEVEN* ins Buchstäbliche gewendet: Nur weil die Einbrecher ihren Heist tatsächlich *als Film* (vor)produziert haben, kann er gelingen. Der echte Heist ist gleichsam nur noch die Wiederholung dessen, was im Film bereits stattgefunden hat. Es kann kein Zufall sein, dass diese Pointe ausgerechnet im Film *OCEAN'S ELEVEN* vorkommt, der bekanntlich selbst ein *Remake* des gleichnamigen Heist-Klassikers aus dem Jahr 1960 ist. Auch der Heistfilm selbst ist hier also – genau wie der Heist im Film – nur möglich, weil er bereits zuvor im Film stattgefunden hat. Der Heist ist immer schon sein eigenes Remake.

## Unabschließbar

»It's impossible, but doable« – diese Formel hatten wir zu Beginn als Leitmaxime des Heistfilms und seiner Protagonist\*innen eingeführt. Auf den ersten Blick könnte man darin eine maßlose Glorifizierung des genialen Einbrecher-Subjekts erkennen, das jedes nur denkbare Hindernis überwindet und das Unmögliche möglich macht. Demgegenüber hat sich auf den vergangenen Seiten gezeigt, dass die Fertigkeiten von Einbrecher\*innen erst in der konkreten Einlassung auf die Räume, Dinge und Zeitformen des Gatekeepings Gestalt annehmen: Mit Hilfe von Plänen, Karten und Diagrammen gewinnen die Einbrecher\*innen ein spezifisches *Raumwissen*, das überraschende (Um)wege sichtbar macht. Durch geduldige Manipulation von Objekten erwerben sie ein spezifisches *Dingwissen*, mit dem die Handlungsskripte von Gatekeepern umgeschrieben werden können. Dank Medien der *Zeitmessung* machen sie Lücken im Gatekeeping sichtbar und Zeitalüfe manipulierbar. Räume, Dinge, Zeiten – in diesen drei Dimensionen loten die Einbrecher\*innen des Heistfilms mögliche Spielräume oder *Margen* des Gatekeepings aus, um ein kleines Schlupfloch im Unmöglichen zu finden.

Indem sie Schlupflöcher in Räumen, Dingen und Zeiten aufdecken oder sogar überhaupt erst herstellen, demonstrieren die Einbrecher\*innen des Heistfilms etwas, was man die konstitutive *Unabschließbarkeit* des Gatekeepings nennen könnte. Erstens eine Unabschließbarkeit des *Raums*: Weil Türen und Tore notwendig geöffnet und geschlossen werden müssen, wenn sie sich nicht in Mauern

verwandeln sollen, können sie immer auch auf unlautere Weise passiert werden. Zweitens eine Unabschließbarkeit der *Dinge*: Weil technische Objekte stets für Reparaturen, Eingriffe und Wartungen offen bleiben müssen, um durchgehend funktionsfähig zu sein, können ihre Skripte und Handbücher immer auch gegen den Strich gelesen und heimlich modifiziert werden. Drittens schließlich eine Unabschließbarkeit der *Zeit*: Weil das Gatekeeping als ein Prozess der Zugangsregulierung fortlaufend aufrechterhalten werden und immer wieder von neuem aktualisiert werden muss, ergeben sich notwendig Zeitfenster, die einen unerlaubten Zutritt ermöglichen. Es ist diese dreifache Unabschließbarkeit von Raum, Ding und Zeit, die den Einbrecher\*innen Tür und Tor öffnet.

Doch von Zeit zu Zeit fallen auch die Einbrecher\*innen selbst dieser Unabschließbarkeit zum Opfer. Nicht wenige berühmte Film-Heists scheitern ausge rechnet daran, dass die Einbrecher\*innen ein bestimmtes Objekt – einen Koffer, eine Tür, ein Fenster – nicht richtig verschlossen haben. In *THE KILLING* (1956, USA) etwa öffnet sich am Ende versehentlich das Schloss eines Geldkoffers und verteilt die gesamte Beute der Einbrecher im Wind auf dem Rollfeld eines Flughafens. Am Ende von *MÉLODIE EN SOUS-SOL* quellen die Geldscheine aus einer schlecht verschlossenen Tasche, steigen an die Oberfläche eines Hotel pools und machen den mühsam errungenen Erfolg der Einbrecher zunichte. In *TOPKAPI* schließlich vergessen die Gangster, das Palastfenster hinter sich zu schließen, durch das sie mit einem wertvollen Dolch entkommen konnten. Ein kleiner Vogel nutzt die günstige Gelegenheit, flattert in die Palasthalle, lässt sich auf einem Gesims nieder und löst den Berührungsalarm aus, der letztlich zur Aufdeckung der Tat und zur Verhaftung der Einbrecher\*innen führt. Zumindest eine Lektion lässt sich damit vom Heistfilm lernen: Ein guter Einbrecher muss immer auch ein guter Gatekeeper sein.

## Literatur

- Akrich, Madeleine (2006): »Die De-Skription technischer Objekte«, in: Andrea Belliger/David J. Krieger (Hg.), ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld: transcript, S. 399–406.
- Balke, Friedrich/Siegert, Bernhard/Vogl, Joseph (2018): »Editorial«, in: Archiv für Mediengeschichte 13, Schwerpunkt: Mikrozeit und Tiefenzeit, S. 5–8.
- Belliger, Andrea/Krieger, David J. (Hg.) (2006): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld: transcript.
- Bordwell, David (2017): »One Last Big Job: How Heist Movies Tell Their Stories«, in: bordwellblog, 12. Oktober 2017, URL: <http://www.davidbordwell.net/blog/2017/10/12/one-last-big-job-how-heist-movies-tell-their-stories/> (zuletzt aufgerufen 14.04.21).

- Bühler, Karl (1982 [1934]): Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache, Stuttgart/New York: Gustav Fischer Verlag.
- Cavell, Stanley (1982): »The Fact of Television«, in: *Daedulus* 111 (4), S. 75–96.
- Cuntz, Michael (2015): »Deixis«, in: Jörg Dünne/Andreas Mahler (Hg.), *Handbuch Literatur & Raum*, Berlin/Boston: de Gruyter, S. 57–70.
- Engell, Lorenz (2005): *Bilder der Endlichkeit*, Kromsdorf: VDG Weimar.
- Engell, Lorenz (2013): »Zeitagenten und Agentenzeiten. Uhrenhandeln in Christian Marcalys *The Clock*«, in: ders./Frank Hartmann/Christiane Voss (Hg.), *Körper des Denkens. Neue Positionen der Medienphilosophie*, Paderborn: Wilhelm Fink, S. 305–317.
- Engell, Lorenz (2017): »Versetzungen. Das Diorama als ontographische Apparatur«, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 8 (2), S. 79–94.
- Engell, Lorenz (2019): »Instant Replay. Zur Ontographie der Television«, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 67 (5), S. 811–832.
- Engell, Lorenz/Maeder, Dominik/Schröter, Jens/Wentz, Daniela (Hg.) (2017): *Bis auf Weiteres. Pinnwand und Serie*, Marburg: Schüren Verlag.
- Fechner, Gustav Theodor (1860): *Elemente der Psychophysik*, Leipzig: Breitkopf und Härtel.
- Galison, Peter (2003): *Einstiens Uhren, Poincarés Karten. Die Arbeit an der Ordnung der Zeit*, Frankfurt a. M.: Fischer Verlag.
- Hanich, Julian (2020): »On Pros and Cons and Bills and Gates. The Heist Film as Pleasure«, in: *Film-Philosophy* 24 (3), S. 304–320.
- Hansen, Mark B. N. (2011): »Medien des 21. Jahrhunderts, technisches Empfinden und unsere originäre Umweltbedingung«, in: Erich Hörl (Hg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp, S. 365–409.
- Kaminsky, Stuart M. (1974): *American Film Genres. Approaches to a Critical Theory of Popular Film*, Dayton: Plaum.
- Kittler, Friedrich (1993): »Real Time Analysis, Time Axis Manipulation«, in: ders.: *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig: Reclam Verlag, S. 182–207.
- Krämer, Sybille (2009): »Operative Bildlichkeit. Von der ›Grammatologie‹ zu einer ›Diagrammatologie‹? Reflexionen über erkennendes ›Sehen‹«, in: Martina Heßler/Dieter Mersch (Hg.), *Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft*, Bielefeld: transcript, S. 94–122.
- Lange, Christopher (1999): »Alles hat seine Zeit. Zur Geschichte des Begriffs kairos«, in: René Block/Barbara Heinrich (Hg.), *Chronos & Kairos. Die Zeit in der zeitgenössischen Kunst*, Kassel: Museum Fridericianum, S. 9–11.
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaften*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- Latour, Bruno (2006): »Über technische Vermittlung. Philosophie, Soziologie und Genealogie«, in: Andrea Belliger/David J. Krieger (Hg.), ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld: transcript, S. 483–528.
- Latour, Bruno (2014): Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen, Berlin: Suhrkamp.
- Lee, Daryl (2014): The Heist Film. Stealing with Style, London/New York: Wallflower.
- Löffler, Petra (2017): »Zick-Zack. Bruno Latours Umwege«, in: ilinx. Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft 4, Schwerpunkt: Workarounds, S. 138–143.
- Manaugh, Geoff (2016): A Burglar's Guide to the City, New York: Farrar, Straus, and Giroux.
- Marx, Karl (1973): »Abschweifung (Über produktive Arbeit)«, in: Marx-Engels-Werke (MEW), Bd. 26.1, Berlin: Dietz Verlag, S. 363–364.
- Massumi, Brian (2015): »Navigating Movements. Interview by Mary Zournazi«, in: ders., Politics of Affect, Cambridge/Malden: Polity Press, S. 1–46.
- Rheinberger, Hans-Jörg (1994): »Experimentalsysteme, Epistemische Dinge, Experimentalkulturen. Zu einer Epistemologie des Experiments«, in: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 42 (3), S. 405–417.
- Schabacher, Gabriele (2017): »Im Zwischenraum der Lösungen. Reparaturarbeit und Workarounds«, in: ilinx. Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft 4, Schwerpunkt: Workarounds, S. XIII–XXVIII.
- Serres, Michel (1981): Der Parasit, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Serres, Michel (1995): Die Legende der Engel, Frankfurt a.M./Leipzig: Insel Verlag.
- Truffaut, François (1985 [1966]): Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, München: Heyne Verlag.
- Zielinski, Siegfried (1986): Zur Geschichte des Videorekorders, Berlin: Wissenschaftsverlag Spiess.

## Filme

- BOB LE FLAMBEUR, FR 1956, Regie: Jean-Pierre Melville.
- DU RIFIFI CHEZ LES HOMMES, FR 1955, Regie: Jules Dassin.
- ENTRAPMENT, USA/UK/GER 1999, Regie: Jon Amiel.
- HUDSON HAWK, USA 1991, Regie: Michael Lehmann.
- INSIDE MAN, USA 2006, Regie: Spike Lee.
- LE CERCLE ROUGE, FR 1970, Regie: Jean-Pierre Melville.
- LE CLAN DES SICILIENS, FR/IT 1969, Regie: Henri Verneuil.
- MÉLODIE EN SOUS-SOL, FR/IT 1963, Regie: Henri Verneuil.
- MISSION IMPOSSIBLE, USA 1996, Regie: Brian de Palma.

OCEAN'S ELEVEN, USA 1960, Regie: Lewis Milestone.  
OCEAN'S ELEVEN, USA 2001, Regie: Steven Soderbergh.  
OCEAN'S THIRTEEN, USA 2007, Regie: Steven Soderbergh.  
SNEAKERS, USA 1992, Regie: Phil Alden Robinson.  
TOPKAPI, USA 1964, Regie: Jules Dassin.  
THE KILLING, USA 1956, Regie: Stanley Kubrick.  
THE SCORE, GER/CAN/USA 2001, Regie: Frank Oz.  
WHITE HEAT, USA 1949, Regie: Raoul Walsh.

## Abbildungen

- Abb. 1: LE CLAN DES SICILIENS (1969, FR/IT), Timecode: 00:42:57.  
Abb. 2: LE CLAN DES SICILIENS (1969, FR/IT), Timecode: 00:43:12.  
Abb. 3: ENTRAPMENT (1999, USA/UK/GER), Timecode: 00:24:13.  
Abb. 4 : MÉLODIE EN SOUS-SOL (1963, FR/IT), Timecode: 00:37:42.  
Abb. 5: MÉLODIE EN SOUS-SOL (1963, FR/IT), Timecode: 00:37:43.  
Abb. 6: BOB LE FLAMBEUR (1956, FR), Timecode: 00:55:27.  
Abb. 7: BOB LE FLAMBEUR (1956, FR), Timecode: 00:55:56.  
Abb. 8: ENTRAPMENT (1999, USA/UK/GER), Timecode: 00:36:38.  
Abb. 9: DU RIFIFI CHEZ LES HOMMES (1955, FR), Timecode: 00:34:55.  
Abb. 10: DU RIFIFI CHEZ LES HOMMES (1955, FR), Timecode: 00:39:19.  
Abb. 11: HUDSON HAWK (1991, USA), Timecode: 00:21:33.  
Abb. 12: HUDSON HAWK (1991, USA), Timecode: 00:21:34.