

This way the museyroom

Der Strip *Im Museum* beginnt sofort mit einer paradoxen Umkehrung der musealen Gepflogenheiten, gemäß derer die Besucher in gebührendem Abstand und angemessenem Tempo an den Artefakten vorbei- und nach draußen geschleust werden, denn hier erweitert ein Museumswärter seinen Kompetenzrahmen über die zu schützenden Kunstwerke hinaus auf das Museum und die Idee des Museums an sich, für deren Geschlossenheit er sich im doppelten Wortsinn verantwortlich fühlt, weshalb er das versehentlich eingeschlossene Geschwisterpaar daran hindert, die Räumlichkeiten wieder zu verlassen. Der Wärter beruft sich dabei auf Vorschriften, die er einseitig und mangelhaft auslegt, da er der eigene Entscheidungsgewalt in einer Welt, in der Putzfrauen in ihrem Arbeitseifer Kunstwerke von unschätzbarem Wert vernichten, misstraut. Dieses Misstrauen rührt dabei nicht zuletzt aus der Tatsache, dass die Mitglieder bildungsferner Schichten hinter dem undurchsichtigen und undurchdringbar erscheinenden musealen Wertesystem immer noch den Furor großbürgerlicher Sammlerwut und nicht die tatsächlich sich dort befindende kleinbürgerliche Abschreibungspolitik vermuten. Der Wärter verhält sich also seiner Zunft entsprechend als unbarmherziger Vollstrecker einer Ordnung, die er selbst nicht entworfen und von der er im nachhinein nichts gewusst haben wird, weshalb er auf der Osterinsel von den dort Heimischen in einer parodistischen Übernahme des kolonialistischen Gestus' ausgestellt wird, ohne dadurch tatsächlich überwunden zu sein, da der Virus der Verwestlichung das Wilde Denken - ohnehin schon nach Feierabend im Sudoku zivilisiert - nur noch als Spielart der Touristenüberlistung gestattet.

Die Geschwister machen sich also auf den Weg durch den geschlossenen Raum des Museums, dessen Exponate sie mit einem Mal wie neu sehen und auf eine ganz besondere Art und Weise wahrnehmen, nämlich utilitaristisch und in direkter Verbindung zu ihrer eigenen Situation. Sie sind nicht Flaneure, die sich mehr oder weniger desinteressiert an den willkürlich ausgewählten Merkmalen der Epochen vorbeibewegen, vielmehr

spüren sie durch den Gewaltakt der Gefangennahme eine Regung in sich erwachen, die sich jeder Museumspädagoge von seinem Publikum vergeblich erhofft; es ist das Bedürfnis, einen tief existentiellen Zugang zu dem Gezeigten herzustellen, es nicht länger einer rein geschmacklichen Bewertung zu unterwerfen, sondern vielmehr danach zu befragen, was es einem in höchster Not zu liefern bereit ist, sei es als Nahrung oder Ort zur Verrichtung der Notdurft, sei es, um einem Orakel gleich einen Hinweis zu liefern in Richtung eines anderen Lebens jenseits des Museums, kurz, den Ausgang zu weisen aus dem selbstverschuldeten Gefängnis der eigenen Unmündigkeit. Dieser Ausgang wird in den Folgen des Strips jedoch nicht nur immer wieder vom Museumswärter versperrt, sondern gleichermaßen von den Suchenden selbst von jedem ihm inne wohnenden aufklärerischen oder metaphysischen Symbolgehalt befreit, nicht in dem man diesen etwa leugnen würde, sondern gerade in dem man ihn in der wiederholten Vorführung säkularisiert und banalisiert. Dass der Museumswärter sich aber umgekehrt noch nicht einmal durch den extremen Vandalismus, mit dem sich das Geschwisterpaar der Exponate bemächtigt, sie beschädigt oder sogar vernichtet, dazu bringen lässt, die beiden aus den Räumlichkeiten zu entfernen, verweist auf das Gefangen-Sein sämtlicher Figuren in dem von ihnen selbst einmal konstituierten und damit festgeschriebenen Setting des Strips.

Die Geschwister sind so den Exponaten ähnlich, Teil einer performativen Ausstellung ihres Umherirrens, vom Leser betrachtet und vom Museumswärter bewacht, sodass ihr Versuch, dem Museum zu entkommen, dem Versuch gleichkommt gegen die lineare Begrenzung der drei, vier Kästchen anzurennen, die ihren Strip umschließt. Die scheinbare Dialektik des Strips, der These und Antithese präsentiert, um dann in der Pointe die Synthese zu verweigern, muss umgekehrt immer auch selbst gegen ein Zuviel an Einkapslung und Einschränkung ankämpfen, damit Bewegung und Erzählstruktur nicht kurzatmig in den ersten Anfängen verebben. Da die Prämissen nie wirklich aufgehoben werden und sich die Ausgangslage gerade durch die nur vorgetäuschte Aufhebung in der Pointe immer wieder

perpetuiert und in eine Wiederholung des ewig Gleichen eintritt, ahnen wir schon bald, dass die Geschwister ihrem Gefängnis genauso wenig entkommen werden wie wir unserer eigenen Realität. Infiziert vom seriellen Effekt der Gewöhnung vergessen wir die Prämisse, da wir uns in einer Welt bewegen, die das ständige Schüren von Hoffnung der Hoffnungslosigkeit wirkungsvoll entgegenstellt und unserer eigenen Welt dadurch nicht unähnlich ist.

Die Figuren sind sich dabei von Anfang an ihrer Natur als Figuren einer spezifischen Realität - der des Comics - bewusst und wissen, dass diese Realität auf keine andere wirklichere Realität verweist, sondern allein in dem geschlossenen Museumsprinzip mit der Aura der Referenz überstrahlt scheint, so dass die Exponate, mögen sie, wie etwa beim Betrachten der Steinsammlung, auch als „stumme Zeugen des ewigen Kampfes der Elemente“ beschrieben werden, tatsächlich auf einen ganz anderen Kampf verweisen, nämlich den innerhalb der Comic-Welt geführten, denn es ist nicht irgendein Stein, der dort steht, sondern der Hinkelstein von Obelix und wenn Niffi einen Backstein gegen Gustavs Hinterkopf wirft, dann wird dieser spätestens im Wurf zum Backstein von Ignatz, während der Museumswächter zumindest für den folgenden Strip zu Wachtmeista Klepf mutiert, der den ewig von Ignatz' Geschossen Heimgesuchten auf ein Podest erhebt. Die Aura der Referenz erscheint also gleichermaßen allein in ihrem Verglimmen, dann nämlich wenn die Exponate aus ihrem Exponatsein enthoben und wieder der Benutzung zugeführt und damit gleichzeitig vernichtet werden, denn Unversehrtheit ist nur im Bereich des Leblosen, des Überlebten und Toten, des Mumifizierten und Bewachten zu erlangen, und dies natürlich auf Kosten von Freiheit, Beweglichkeit, letztlich dem Leben selbst.

Die Hauptakteure sind dabei comic-untypisch. Bruder und Schwester, schon das erscheint in einem Medium ungewöhnlich, das sich gemeinlich dem eher weitläufigen Verwandtschaftsverhältnis der Veronkelung bedient, da sich dort nicht nur in der teilweisen Suspension gegenseitiger Verantwortlichkeit, sondern auch umgekehrt in den Möglichkeiten intime-

rer Begegnungen eine größere Spielart des Miteinander ermöglicht, die in der Folge jedoch umgehend wieder durch die Gleichgeschlechtlichkeit der Personen neutralisiert wird, damit die Weltordnung von Entenhausen und Grünwald bzw. Fuxholzen unangetastet bleibt. Bruder und Schwester sind dem Märchen entlehnt, elternlos im Museum zurückgelassen, müssen sie dem Reflex des Wunsches nach Rückkehr in die Geborgenheit des Elternhauses folgen, der sich in der Folge genau als dessen Gegenbewegung, nämlich der Befreiung aus der elterlichen Bevormundung und Einengung, erweisen wird. Sie sind zeitweilige Waisen und ähneln so den Superhelden Superman oder Batman, auch wenn sie sonst natürlich deren Gegenentwürfe sind, allein in der Welt, um diese zu bekritteln, nicht um sie von den ewig lauernenden Schrecken zu befreien. Der Ausgangspunkt ist damit gleichzeitig Ziel, denn die Tiefen der unwägbareren Abenteuer dienen allein zur Annahme dessen, was einem schon zugestoßen ist, im Fall der Geschwister also der Waisenschaft, die sie als Voraussetzung der geglückten Individuation für sich zu erwerben haben.

Der Junge, Gustav, ist ein Otaku, der die Hände so gut wie nie aus den Hosentaschen bekommt und die Welt, selbst eigene körperliche Verletzungen, mit derselben Gefühlsdistanz betrachtet wie seine Comic-Helden und Rollenspiel-Personae. Er ist der straight-man, der sein enzyklopädisches Wissen roboterhaft und lebensfremd abspult, ein nicht nur dem Äußeren nach Charlie Brown ähnlicher Halbwüchsiger, im wahrsten Sinne des Wortes, der durch seine Physiognomie alterslos wirkt, aber gleichzeitig nie so alt, als dass seinen Kommentaren der Beigeschmack des Altklugen fehlen könnte. Der von den Eltern vermeintlich aufgezwungene Museumsbesuch hat ihn nicht aus Desinteresse gelangweilt, sondern weil er schon alles weiß und besser weiß, ohne dass ihm dieses Wissen bislang auch nur ein Stück an Lebenstüchtigkeit bescherte. Im Gegenteil, es ist zu vermuten, dass er sich in der Hoffnung, die eigene Problematik der erst entstehenden und von seiner Schwester in einer Mischung aus inzestiöser Eifersucht und genereller Stutenbissigkeit schon in ihrem zaghaften Aufblühen beständig verhinderten sexuellen Ausdifferenzierung zu umgehen, ein um-

fangreiches theoretisches Wissen aneignete, dass auch die verschiedensten Perversionen nicht ausschließt. Würde er selbst auch bestimmt so argumentieren, dass die Perversion gerade die binären Grenzen einer sozialen Ordnung durchbricht, indem sie nicht länger Essen von Ausscheidung (Koprophilie), Mensch von Tier (Sodomie), Leben von Tod (Nekrophilie) oder Lust von Schmerz (Masochismus) trennt, so sind ihm diese Ordnungsprinzipien wie die meisten seiner Argumentationsstränge allein als Wissen verfügbar, mit dem er sein eigenes Defizit verschleiert, während er sich selbst weiter außerhalb jeglicher Praxis befindet, in der allein Erfahrung stattfindet. Das Museum ist für Gustav der natürliche Lebensraum, wobei sein Name nicht nur an die Reihe schwedischer Könige erinnert, sondern auch an eine gleichnamige ungarische Trickfilmfigur der Sechziger Jahre, die die Alltagsprobleme eines alleinstehenden Büroangestellten exemplarisch durchdeklinierte. Auch dieser Gustav stand dem Leben mit einem ganzen Katalog narzistischer Vorstellungen gegenüber, so dass ihm der Computer der Ehevermittlung am Ende und nach strapaziösem Überlegen nur ein Bild seiner selbst als Idealpartner ausspuckt.

Gustavs Schwester, Niffi, hingegen verweigert sich den Erfahrungen viel unmittelbarer, da sie ihren kleineren Bruder ohnehin allein durch herausposaunende Direktheit übertrumpfen kann. Sie ist ohne Unterlass aufgeregt und nörgelnd, ihre Hände, im Gegensatz zu denen in den Hosentaschen vergrabenen ihres Bruders, beständig in Abwehrposition erhoben. Sie hat keinerlei spezifische Interessen und wird nur von dem Willen getrieben, immer gerade dort sein zu wollen, wo sie nicht ist. Aus ihren in der fünften Staffel thematisierten Essstörungen wird sie übrigens durch den Genuss von Drogen befreit. Diese Drogen stimmen Niffi (miffy und nifty klingen hier gleichermaßen an) für einige Strips freundlich und gelöst, da die Metamorphose zum Schmetterling vollzogen scheint. Doch mit den Flügeln verliert sie schon bald wieder ihre gute Laune und stakst verzogen und auf der Suche nach dem Haar in der Suppe durch die sich ihr anbietende Welt der Pracht.

Die Reise der Helden, die bei Tintin noch tatsächlich stattfand und in die Sowjetunion, den Kongo, nach Amerika und Ägypten führte, wird im Museum gar nicht mehr erst angetreten. Dass kein Held anfänglich hinaus in das Abenteuer will und durch widrige Umstände und höhere Mächte dazu gezwungen werden muss, gehört noch zum archetypischen Rohmaterial. Setzt er sich allerdings erst einmal in Bewegung, ist er gemeinhin mit Voraussetzungen ausgestattet, die ihm ein Erleben des Fremden und Unbekannten, sowie eine Integration in die eigene Erfahrungswelt ermöglichen, seien dies auch so unterschiedliche Charaktermerkmale wie Naivität bei Parzival oder Don Quixote, Verschlagenheit und Machtwille bei Odysseus oder der Gedanke an einen höheren Sinnzusammenhang bei Candide. Doch was sollen Gustav und Niffi noch erfahren? Gustav kennt bereits alles, Niffi will nichts kennen. So wird das Museum Symbol einer Selbstvergessenheit, in der sich die Figuren nur scheinbar zueinander in Beziehung setzen.

Als André Malraux Ende der Vierziger Jahre des letzten Jahrhunderts seine Theorie des Musée Imaginaire formulierte, ging es ihm vor allem um den Umstand, das sich im Museum Gegenstände ihres ursprünglichen Zweckes beraubt, wahllos nebeneinander wiederfinden. Das Vernachlässigen der Werteordnung zu Gunsten einer Katalogisierung erschafft dabei eine neue Art der Kunstbetrachtung und damit auch der Kunstwerke selbst. Zu Ende gedacht entsteht also durch das Museum ein Pop-Diskurs *avant la lettre*, in dem jedes Werk von seinem Zweck und damit seinem Subjekt befreit etwas aus einem Bezugsrahmen wiedergibt, der sich selbst auf nichts mehr bezieht.

Der Comic, wie jedes Genre der Pop-Kultur, verdankt sich damit ebenfalls dem Museum, denn erst in dem Moment, in dem eine bürgerliche Kultur in ununterscheidbarer Sammlergier Gegenstände und Artefakte aus der realen Welt entnahm und in ein Gebäude einlagerte, um sie dort als Exemplare einer Epoche, eines Werkes, einer Gegend oder gar einer Person zu präsentieren, wurde die Möglichkeit entworfen, alles miteinander zu vergleichen und jedes in Zusammenhang mit dem anderen zu se-

hen, denn das, was sich aus reinen Platzgründen nebeneinander fand, kommentierte sich dennoch unwillkürlich und veränderte sich durch diesen Kommentar. Das, was sich im Museum befindet, ist dabei insofern tot, als es nicht mehr zur realen Welt des Entstehens und Vergehens gehört, erstet aber im Zitatrahmen der Pop-Kultur neu. Pop-Kultur als solche existiert demnach nicht als erneute Ideologie, sondern ist lediglich falsches Bewusstsein über den eigenen Status. Der Versuch einiger Fans, aus Pop-songs eine Botschaft herauszuhören, mit Tricks, indem man die Platten langsamer oder rückwärts abspielt, geht von der naiven Vorstellung aus, es könnte innerhalb der Pop-Kultur noch so etwas wie eine, wenn auch versteckte, Botschaft geben. Natürlich gibt es nichts dergleichen. Doch wenn dieser Versuch auch scheitert, so wird er nicht bewertet, sondern dem ewigen Zirkel der pop-kulturellen Selbstreferentialität als Zitat einverleibt. Die urtümliche Eigenart des Musealen, die André Malraux entdeckte als er den Begriff des Imaginären Museums prägte, war die Geburtsstunde des Pop, nicht erst die Campbell-Dosen Wahrhols.

Das Museum gebar deshalb schon kurze Zeit nach seinem Entstehen ganze Zweige der so genannten Trivilliteratur, sodass das Museum nur auf den ersten Blick ungewöhnlich als Handlungsraum für einen Comic erscheinen mag. Jene Geschichten, die sich zum Beispiel um das Genre der Mumien ranken, sind dabei auf den Umstand zurückzuführen, dass das Museale schon immer vom Tod fasziniert war und diesen nicht allein in sich verwirklichte, indem es das von ihm Ausgestellte dem Leben entzog, sondern auch indem es selbst vor der Schändung der Totenruhe nicht halt machte. Deshalb trägt das Museum in sich auch immer den Beigeschmack des Mausoleums und setzt diesen auch oft ganz pragmatisch um, etwa wenn Paul Getty sich zwei Jahre nach Öffnung seines Museums in Malibu dort selbst bestatten lässt. Allein einige Autoren des neunzehnten Jahrhunderts ahnten in ihren Phantasien, was den besessenen Sammlern und Archäologen ihrer Zeit verschlossen schien, dass der Fluch der Mumie mehr ist als ein Ammenmärchen und sich eines Tages in dem Fluch der aufgeklärten Dialektik wieder finden wird. Dieser Fluch beschränkt sich

aber nicht allein darauf, seine Schänder zur Strecke zu bringen, sondern lässt einen Kult wiedererstehen, der in den einst geplünderten Grabkammern Zeichen und Hoffnung eines neuen Jenseits entdeckt.

Der Strip zeigt uns, dass es kein Entkommen aus dieser kulturellen Einrichtung gibt, die nicht nur die Träume, sondern das gesamte Leben zu infizieren scheint. Der Schlachtruf der spanischen Faschisten, Viva la muerte!, gehört als wahres Signet an die Stelle des Wahren, Schönen, Guten über die Pforten der Museen eingemeißelt, denn die Stärke des Toten, das sich in den Museen angehäuft findet, ist ja eben die, nicht mehr sterben zu müssen. So hat der Tod, der Gustav und Niffi begegnet auch seinen Stachel verloren, und wenn er grimmig lachend auf seiner Barke zu den Geschwistern sagt, dass die Zeit keine Rolle mehr spiele, wo er hinfährt, so meint er damit nicht die neun Ringe von Dantes Hölle, sondern die frisch gestrichenen Stellwände der Dauerausstellung. Dass sie innerhalb derer dann doch noch für zwei Strips auf Dantes Spuren wandeln, ist nicht weiter verwunderlich, genauso wenig, dass nach der Hölle nicht der Berg der Läuterung folgt, sondern eben nur der nächste Raum mit den Folterwerkzeugen der Inquisition, so wie wenig später der mit den Halluzinogenen.

Das Museum des Pop hat sich längst auf real existierende Personen selbst ausgeweitet, so dass Wachsfiguren unglaublich naiv erscheinen in ihrer Legoland-Anmutung und spätestens mit Peter Blakes Cover von Sergeant Pepper ihre einstige raison d'être vollständig eingebüßt haben. Seltener fast, dass es immer noch naive Gemüter gibt, die sich gemüßigt fühlen, einem Wachs-Hitler den Kopf abzureißen, ganz zu schweigen von dem schlicht gestrickten Geist mancher Politiker, die diese Aktion entsprechend lobend kommentieren. In einer Art Zeitreise fühlt man sich an Berichte aus den Anfängen des Films erinnert, als Menschen vor den Aufnahmen einer Lokomotive davonliefen. Feuilleton und Fernsehen haben den Museumsgedanken mitgeholfen zu erweitern, und so ist die wirkliche Heimat von Sloterdijk nicht länger die Universität, sondern der Comic. Und auch Ernst Jünger und Charles Manson begegnen sich in dieser Welt auf ihrem

gemeinsamen Nenner, der am Ende doch so klein nicht zu sein scheint, da sie sich beide Drogen bedienten, sich mit dem Hakenkreuz schmückten und mehr oder minder direkt mit der Vernichtung von Menschen zu tun hatten.

Gefährlich ist im Museum und im Feuilleton nichts mehr, weil jeder nur Exponat ist. Die Rollen sind austauschbar, die Verweise willkürlich, und so kann Manson auch das Hohelied zitieren und die Krokodile, die dabei aus dem Fluss schauen Castaneda in einer grotesken Eindeutigkeit zum Besten geben. Es ist egal, wer was sagt, denn es ist ohnehin nur Zitat. Auf die museal verwaltete Kultur trifft damit zu, was Kierkegaard von der Hegelschen Philosophie meinte, dass sich in ihr alles so findet wie in einem Trödlerladen, sich entsprechend derjenige lächerlich macht, der das dort hängende Schild mit der Aufschrift „Hier wird Wäsche zum Mangeln angenommen“ als Aufforderung versteht, seine schmutzigen Kleider anzubringen. Hegel selbst, so Kierkegaard, wohne neben seinem gigantischen Gebäude im Pförtnerstübchen, womit wir wieder beim Museum wären und es wahrscheinlich nur noch das Pförtnerstübchen ist, das dem Museum den Geist verleiht, da sich hier ein Wächter der Kultur befindet und auf Dienstvorschriften verweist. Deshalb muss die vorgetäuschte Reise - ähnlich der *Voyage autour de ma chambre*, die Xavier de Maistre vor über zweihundert Jahren beschrieb, oder Cortázar's Reise um den Tag in achtzig Welten - zwangsläufig immer wieder dort Zwischenstation nehmen, da sonst die willkürliche Verwandlung und Vertauschung der Figuren ins Leere liefe.

Dabei sind die inszenierten Diskurse, die die Kulturwelt am Laufen halten in eine bedenkliche Krise geraten, weil Austauschbarkeit den Nachteil mit sich bringt, doch nicht die Sehnsucht nach wirklichen Werten, besser nach wirklicher Aufregung und Ablenkung vom Gleichlauf des Lebens, nachhaltig löschen zu können. Doch auch die Gegenentwürfe, etwa die mittlerweile in einer befremdlichen Eindeutigkeit erscheinenden Figuren aus *Alice im Wunderland*, verlieren sich schon bald in Verteidigungsreden, die sie selbst um Kopf und Kragen bringen. Eigentlich zufällig durch einen

Zettel auf einen Prozess aufmerksam gemacht, findet sich der Hase in bewährter kafkaesker Manier auf der Anklagebank wieder. Die verletzene Zeugenaussage entspricht einem tatsächlichen Leserbrief an die Frankfurter Rundschau, eingesandt nachdem der Hase seinem natürlichen Erzfeind, dem Igel, den Kopf gespalten hatte. Die Herangehensweise an Welterfassung, die sich einerseits über gespaltene Igel-Köpfe in einem Strip erregt, andererseits den Abriss eines Hitler-Kopfes aus Wachs rechtfertigt, scheint sich aus derselben Quelle naiver Moralität zu speisen. In einer Welt der fehlenden Bezugspunkte, wo einer nur noch das Simulakrum des anderen Simulakrums ist, entsteht leicht der Wunsch nach haptischer Orientierung, um sich hindurchzutasten durch die museale Welt, denn Museum ist natürlich längst auch unser Festland, das von mannigfaltigen Fernsehsendern überwacht, jeglichen Versuch der Individualisierung, sei es nun abzunehmen oder nach Australien auszuwandern, begleitet, ausstellt, kommentiert und damit verunmöglicht. Es scheint daher letztlich nur noch die Flucht nach vorn zu bleiben, etwa indem man Kai Pflaume einschaltet, wenn die Beziehung den Bach runtergeht, oder indem man Medienwissenschaftler wird, oder einen Comic zeichnet. Der Hase wird in seiner Verteidigung deshalb auch nicht über sich reden, sondern über das Problem der Vergangenheitsbewältigung an sich, ein durchaus geschickter und wirksamer Schachzug, der alle überzeugt, nichts aber an dem schon vorher feststehenden Urteil der Hinrichtung ändert.

Sympathisch wirken da fast die beiden als Osterinselnköpfe verkörpert 68er. Vielleicht weil sie sich gar nicht mehr weiterbewegen wollen, obgleich sie es könnten. Weil ihr Horizont um die kleinen Alltagsprobleme kreist und die Erinnerung an schönere Zeiten, und weil sie zufrieden damit scheinen, sich immer wieder gegenseitig ein paar Zeilen aus *Stairway to Heaven* zu zitieren, immer gerade bekifft genug, um den Tag ruhig vergehen lassen zu können. Die anderen Figuren hingegen multiplizieren sich exponential, da sie mit ihrer Existenz auch gleichzeitig immer die Möglichkeit erschaffen, dass andere sie zitieren oder als sie selbst auftauchen, so wie sie selbst als jederman erscheinen. Eine Entwicklung, die James Joyce

in Finnegans Wake erahnte, denn nicht nur sein Protagonist gibt die Rolle des Individuums auf und wird zum mehrdeutigen Akronym HCE (Here Comes Everybody), sondern natürlich taucht auch ein Museum auf, ein museyroom. Zu Beginn der entsprechenden Passage bei Joyce, in der die Exponate ebenso leben wie im Museums-Comic, heißt es: Mind your hats goan in. Und an deren Ende: Mind your boots goan out. Und wer wollte dem noch etwas hinzuzufügen?