

ZWEI DÜNNE SCHICHTEN

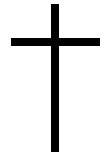
MY



JOURNEY

PHILIPP RÖDING

Wegen der anhaltenden Hitze hat sich über Nacht der Klebstoff von dem Kühlschrankmagneten gelöst, den ich aus **Dresden** mitgebracht habe. Der Magnet selbst ist noch am Kühlschrank, aber der Bildträger aus Keramik (oder ist es eine Art Kunststoff, die Keramik imitieren soll? - ich bin mir unsicher) ist heruntergefallen. Eingehende Betrachtung des Magneten: Der Magnet zeigt eine Ansicht der Augustusbrücke mit der Altstadt im Hintergrund. Zwischen den Türmen der **Hofkirche** und des Residenzschlosses hat sich eine Kumuluswolke gebildet, deren untere Ausläufer im Licht der Morgendämmerung zartrosa schimmern. In der offiziellen **Citadel** Farbpalette entspricht der Farbton der Wolke einem mit **Skull White** aufgehelltem **Carroburg Crimson**. Ausflugsdampfer fahren die Elbe hinauf oder liegen am Kai vertäut. Am anderen Ufer sind zwei winzige Staffagefiguren mit Sonnenhüten aus Stroh (**Lamentor's Yellow**) zu



sehen und auf der Brücke sind kleine, rote (**Khorne Red**) Straßenbahnen unterwegs.



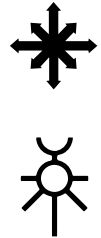
Vor einigen Wochen habe ich gemeinsam mit meiner Mutter Dresden besucht. Wir gingen im **Zwinger** spazieren. Wir besichtigten die in pastelligen Marshmallow-Farben ausgemalte **Frauenkirche**. Wir betrachteten lange den Fürstenzug, bestaunten den Detailgrad der insgesamt 23.000 Fliesen aus **Meißner Porzellan** und lachten über die Namen der Herzöge, Markgrafen und Kurfürsten. Es regnete ununterbrochen. Mal wurde der Regen stärker, so dass es notwendig wurde sich unterzustellen, mal wurde er schwächer. Aber ganz aufhören tat er nie.



Es gab eine Zeit, in der gefühlt alle die ich kannte Warhammer als Hobby hatten. Ich habe Space Marines vom Orden der **Black Templar** gespielt. Mein Bruder M spielte Eldar von der Craft-World **Biel-Tan**. J spielte



Tyraniden der Schwarmflotte
Leviathan und J's Schwester
hat irgendwann begonnen,
Adeptus Sororitas zu spielen, eine
Fraktion fanatischer, weißhaariger
Weltraumnonnen, über die wir uns
damals lustig machten, die ich aber
heute vermutlich selbst wählen würde.
Unser Freund T, der ein paar Häuser
weiter wohnte, spielte **Chaos Space
Marines**, bevor er zusammen mit
einem dritten Freund, M, begann,
eine **Necron**-Streitmacht aufzubauen,
gegen die bald niemand mehr
eine Chance hatte. Wir spielten in
zu Hobbyräumen hergerichteten
Kellern. Wir spielten auf dem Boden.
Wir spielten in einem geheimen, nur
über eine Wendeltreppe erreichbaren
Separee, das sich im Untergeschoss
eines Comicbuchladens in der
Konstanzer Altstadt befand. Die
dritte Edition förderte die Aufstellung
sehr großer Streitmächte, und so floss
alles Geld automatisch in Miniaturen.
Beinahe jede Partie endete
in Streit.¹ Wir verstanden die
Regeln nicht. Das komplizierte



¹ In der 1998 erschienenen dritten Edition, mit der auch wir damals spielten, begann Games Workshop damit, das byzantine Regelwerk schrittweise zu vereinfachen.

Moralsystem überforderte uns. Wir gönnten einander den Sieg nicht. Wir verdächtigten die andere Kriegspartei heimlich, die Miniaturen auf dem Feld zu verschieben. Wir warfen W6, um Verletzungswerte zu berechnen, Trefferwahrscheinlichkeiten, die Streuung einer *Whirlwind*-Artilleriesalve. Wir konsultierten die in den Codizes abgedruckten Tabellen zu Geschützstärken, Schocktruppen und fraktionsspezifischen Sonderregelungen. Wir gingen raus auf die Terrasse, um an hässlichem Terrain zu werkeln: polygonale Hügel aus geschnitztem Schaumstoff, die wir mit Sprühkleber besprühten und mit Streugras bestreuten, bis sie aussahen wie die Schädel von Männern mit Haarausfall. Beim Malen trugen wir die Farbe unverdünnt und viel zu dick auf, anstatt, wie Duncan Rhodes nicht müde wird zu betonen, in mehreren dünnen Schichten zu arbeiten.² Dünnflüssige Washes wie **Nuln Oil**

² Duncan Rhodes ist so etwas wie der Bob Ross der Warhammer-Community. Er hat einen YouTube-Kanal, wo er nützliche Mal-Tipps gibt. Sein Rat, stets mit „two thin coats“ zu arbeiten, also im Zweifelsfall lieber zwei dünne, anstatt einer dicken Farbschicht aufzutragen, ist ein legendäres, unendlich abgewandeltes Meme, vergleichbar mit Ross' „happy accidents.“



benutzten wir gar nicht, obwohl der Umgang mit Nuln Oil sehr einfach ist und Miniaturen erst dadurch an Tiefe und Kontur gewinnen. Ich glaube, wir wussten nicht einmal, dass es so etwas wie Washes und Inks gab. Erst nach mehreren Monaten fiel mir auf, dass ich bei der Hälfte meiner Space Marines die Arme falsch angeklebt hatte, sodass ihre Handflächen nach oben zeigten. Statt martialischer Entschlossenheit strahlten Teile meiner Streitmacht eher ungeschickte Ratlosigkeit aus.

Einzig T brachte das zur Terrain-Gestaltung nötige handwerkliche Geschick mit. Auf einer 3x2m Sperrholz-Platte errichtete er über mehrere Monate hinweg ein Schlachtfeld, bei dem eine Armee sich eine Anhöhe heraufkämpfen musste, die von der anderen Seite gehalten wurde. Die Platte war ein kleines Kunstwerk. Es gab Bunkeranlagen mit Schmauchspuren über den Schießscharten, Gehölze, in denen die sich heranarbeitenden

Einheiten Deckung suchen konnten, sowie mit **Typhus Corrosion** bemalte Stacheldrahtverhaue und Panzersperren.³ T war damals der Einzige, der schon mit zwölf oder dreizehn die Hingabe aufbrachte, die zum Bemalen von Miniaturen notwendig ist, und die sich in meinem eigenen Leben erst viel später, mit Anfang, Mitte zwanzig einstellte. Während unsere Figuren albern und unbeholfen aussahen, schillerten seine Chaos Space Marines in **Caledor Sky** und **Teclis Blue**.

In der Nacht auf Sonntag träume ich, dass Teile der Welt von einem orangenen Glühen überzogen sind. An manchen Stellen scheint das Glühen verdichtet, gleißend, so wie unter einer Wärmebildkamera besonders heiße Bereiche hell aufscheinen. Ich befinde mich in einem mir unbekanntem Hotel. Die Aufzüge funktionieren nicht mehr. Auf den Fluren und in der Lobby sind panische Menschengruppen



3 Als Erwachsener habe ich mich hin und wieder gefragt, ob T mit seiner versessenen Arbeit an der Platte versuchte irgendeinem inneren Schmerz zu entkommen. Tatsächlich hatte T, mit dem ich auch heute noch gut befreundet bin, immer wieder Projekte, denen er sich mit an Selbstaufgabe grenzendem Ehrgeiz widmete. Einen Sommer lang werkelte er beispielsweise an einer Art Faltboot, das aus mit Epoxidharz verleimten Glasfaserplatten bestand. Manchmal glaube ich, dass handwerklich geschickten Menschen wie T, die Dinge reparieren und herstellen können, die Zukunft gehört.

Die Platte haben wir alles in allem vielleicht vier, fünfmal zum Spielen benutzt. Ob wir jemals eine Partie zu Ende gespielt haben, bezweifle ich. Entweder wir fingen an zu zanken oder mussten zum Abendessen wieder zu Hause sein.



unterwegs. Durch den Türspion kann ich sehen, wie sich das Gleißeln von den Ecken aus immer weiter auf den Flur ausbreitet.

Warhammer40k Miniaturen bestehen aus Polyurethan und werden in Gussformen geliefert. Mit einem Seitenschneider, der aussieht wie eine winzige Greifzange, löst man die Einzelteile aus der Form und setzt die Miniatur dann mit Plastikleber zusammen. Ich benutze dafür den Modellbaukleber Plast „Special“ der Marke **UHU**. Den Kleber den habe ich in einem Geschäft gegenüber der **University of Applied Sciences** gekauft, das hauptsächlich Bastelbedarf für Architekturmodelle führt. Ich bin immer wieder in den Laden gegangen, weil ich etwas vergessen hatte. So habe ich zuerst den Seitenschneider gekauft und danach den Kleber. Der älteren Frau, die den Laden betreibt, erzähle ich, dass ich **Revell**-Modelle zusammenbaue. Den Abrams-Panzer. Die Tirpitz. Ich cosplaye einen



Revell-Modellbauer, während ich der Frau beschreibe, was ich suche. Kein Wort über Warhammer40k. Nicht hier.

Das Herausschneiden der Einzelteile aus der Gussform erinnert an Nägel schneiden. Ich versuche, behutsam vorzugehen, und nicht zu eng an der Miniatur zu arbeiten. Überschüssiges Material und Reste des Gießvorgangs können im Anschluss mit einem scharfen Messer entfernt werden, aber hat man einmal in das Bauteil selbst geschnitten, ist nichts mehr zu retten. Für einige Sekunden lassen die im Klebstoff enthaltenen Lösungsmittel die Welt auf die winzigen Kontaktflächen zusammenschrumpfen an denen ich Torso, Arme, Beine und Kopf der Miniatur zusammenfüge.

Nach langem Überlegen habe ich in einem Hobby-Shop in **Bremen eine Einheit Pathfinder bestellt, die ich gemäß des Farbschemas der **Vior'la** Sippe bemalen will.**



Als Vorhut der Hauptstreitmacht besteht die Aufgabe der Pathfinder vor allem darin, die Einheiten des Gegners mit ihren Markerlights zu markieren. Vior'la ist ein Planet am östlichen Rand des Imperiums der Tau. Wegen seiner Nähe zu einem Doppelsternsystem herrschen extreme Temperaturen. Was mich in meiner Entscheidung geleitet hat, weiß ich nicht. Geld war sicherlich ein Faktor. Schon häufig hat Warhammer40k mich dazu verführt, sehr viel mehr auszugeben, als ich mir ursprünglich vorgenommen habe. Außerdem wollte ich auf keinen Fall Space Marines bestellen. 2021 sind Space Marines keine Option mehr für mich.



Die Tau sind ein ungewöhnliches Volk. Mit ihrer optimistischen, auf Diplomatie und Konsens fußenden Weltanschauung und der herbivoren Lebensweise (die Tau stammen von genmanipulierten, pflanzenfressenden Huftieren ab) stehen sie in Widerspruch

zu den faschistoiden Armeen des restlichen Warhammer40k Universums. Ihr Erscheinen in der dritten Edition löste entsprechende Kontroversen aus. Fans schätzen düstere Atmosphäre, Brutalität und Hoffnungslosigkeit. Vom Warhammer40k Universum geht der Reiz einer sterbenden Welt aus. Die Tau stehen indes für Aufbruch und Erneuerung. Irgendwann gab **Games Workshop** dem Druck der Fans nach. In der zweiten Ausgabe des Codex liegt der Fokus weniger auf der Idee des Kollektivs selbst, sondern stärker auf den latenten, auf Pheromonen beruhenden Kontrollmechanismen, die die Geschlossenheit des Kollektivs sicherstellen.



In der ersten Hälfte des Spiels **Deutschland** vs. **Portugal** finde ich heraus, was das Problem mit dem Weißton war. Bisher habe ich zuerst eine Lage Matt-Weiß aufgetragen, und dann eine Schicht **Celestral Grey** hinzugefügt. Was viel besser funktioniert, ist Grau und Weiß



im Verhältnis 2:1 auf der Palette anzumischen, und dann leicht mit Wasser verdünnt auf die Miniatur aufzutragen. So erreicht man diesen an Haferflocken erinnernden Ton, der für Vior'la charakteristisch ist.

Die Tau sind eine Fernkampfarmee. Die meisten Strategien, so lese ich in den entsprechenden subreddits, bauen darauf auf, den Gegner auf Distanz zu halten, und vorrückenden Einheiten beständig Feuerschutz zu geben, oder sich am besten überhaupt nicht zu bewegen. Ich habe nicht vor, eine tatsächlich spielbare Armee aufzubauen. Trotzdem lese ich mit Interesse, dass kompetitive Tau Spieler*innen Drohnen nutzen, um ihre Kommandoeinheiten zu schützen und gleichzeitig versuchen, die gegnerischen Einheiten mit Markerlights zu markieren. Superschwere, Mecha-artige Kampfanzüge und die eleganten Hammerhead-Antigravpanzer geben der Feindarmee den Rest.

Mit der Zeit wird meine Pinselführung sicherer. Auch gewinne ich an Selbstvertrauen. Es ist leicht, sich während dem Bemalen zu verzetteln, und ewig an einer Fehlstelle herumzukorrigieren. Dabei geht es gerade beim Basecoating darum, zügig zu arbeiten. Bei Details wie der Gürtelschnalle, den Linsen und Highlights, kann man sich wiederum Zeit lassen.

Kurz vor dem Training gelingt mir die bis jetzt beste Figur, ein knieender Pathfinder, der seine Railgun durchlädt. Zum ersten Mal mache ich auch beim Shaden keine Fehler, sodass die Konturen gut durchkommen. Selbst bei der Akzentuierung des Faltenwurfs mit einer Mischung aus **Matt Black und **Field Grey** geht nichts daneben. Als ich zwei Stunden später völlig erschöpft und mit verstauchtem Daumen nach Hause komme, ist die Miniatur trocken. Mit vor Anstrengung zitternden Händen begutachte ich die Figur noch einmal**



von allen Seiten, registriere einige wenige Korrekturstellen, und gehe schlafen.

Sich mit Warhammer40k zu beschäftigen, ist wie auf einer abschüssigen Ebene unterwegs zu sein. Ohne es zu merken, bewegt man sich immer tiefer in das Universum hinein. Am Horizont sehe ich die Spitze des **Frankfurter Doms** und denke an die Schlachtschiffe des **Astra Militarum**. Auf meinem Handrücken sind noch Tage nach Malsessions Farbrete zu sehen, dort, wo ich den Rothaarmarderpinsel gedreht habe, um eine gute Spitze zu bekommen.

Während dem Spiel Deutschland gegen **England** bemale ich weitere Miniaturen. Ich denke darüber nach, ob Fußballschauen, beziehungsweise allgemein das Dasein als Fan, bei den Menschen im Stadion und zuhause ein ähnliches Gefühl auslöst wie bei mir Warhammer 40k. Auch die Nationalmannschaften (und die



**Nationalstaaten, die sie vertreten)
besitzen *Lore*, zu dem Trikotfarben,
Symbole und Hymnen genauso
gehören wie Farbpaletten und
Highlights.**

**Statt Lore spricht man in der
Warhammer-Community von
Fluff. Fluff bezeichnet all jene
Informationen, die über die zum
Spielen unmittelbar notwendigen
Regeln hinausgehen. Die Bilder
in den Codizes sind Fluff. Die
Hintergrundgeschichten. Dass
die Rüstungen der Vior'la Sippe
weiß sind, damit sie die extreme
Hitze ihres Heimatplaneten
besser reflektieren, ist Fluff.
Dass es im Imperium Planeten
gibt, deren Bewohner das
Schießpulver noch nicht erfunden
haben, während anderswo
kathedralenförmige Schlachtkreuzer
in der Schwerelosigkeit aufeinander
treffen, ist Fluff. Dass die
sogenannten *Penitent Engines*
der Schwesternschaft durch das
Verlangen nach Abbitte angetrieben**

werden, ist Fluff.⁴ Dass Ork-Spieler*innen rote Streifen auf ihre Fahrzeuge malen, weil rote Streifen bewirken, dass die Fahrzeuge schneller sind, ist nur teilweise Fluff, weil es sich wirklich aufs Spiel auswirkt. Die Namen der sächsischen Markgrafen, Könige und Kurfürsten auf den 23.000 Platten Meissner Porzellans in der Dresdner Augustusstraße sind Fluff. Die geflochtene Mähne des Pferdes von Dietrich dem Bedrängten. Der entrückt himmelwärts gerichtete Blick von Friedrich dem Sanftmütigen, der sich links und rechts bei seinen Knechten anhalten muss, um nicht vom Pferd zu fallen. Der Regen der 1748 lautlos in die Elbe fällt, die Geometrie des Zwingers, die Augenfarbe der in den Anleitungen der Corona Tests abgedruckten Menschen.⁵ Ich klebe die Recon-Drohne zusammen und denke darüber nach, dass ich in meinem Leben nie wirklich über das Fluff hinausgekommen bin. Ich stelle mir vor, wie es Teile meines Zimmers

4 Überhaupt, die Schwesternschaft mit dieser irren Mischung aus Johanna von Orleans und *horny Catholicism*. Der Exorcist-Kampfpfanzter, der statt Geschützrohren Orgelpfeifen montiert hat, die nur mit Schriftrollen bekleidet sind und mit Kettensägen bewaffneten *Sisters Repentia* etc. etc.


5 Anders als zum Beispiel das Star-Wars-Franchise, mit seinem krampfigen Bemühen die Entwicklungen des Universums über die Holocron-Continuity-Datenbank zu verfolgen, versucht Games Workshop erst gar nicht, Teile des Fluffs zu kanonisieren, also eine bestimmte Lesart vor einer anderen auszuzeichnen beziehungsweise die unzähligen Lesarten kohärent zu machen. Diesen lockeren (und wie ich finde einigermaßen weisen) Umgang mit dem eigenen Lore hat Marc Gascogne, Chefredakteur der *Black Library*, einmal mit Verweis auf den Sci-Fi-Roman *Lobgesang auf Leibowitz*, in dem es um Mönche geht, die in einer Zeit nach der atomaren Apokalypse versuchen, die Erinnerungen an die Welt davor aufrechtzuerhalten, wie folgt ausgedrückt:

„Here's our standard line: Yes it's all official, but remember that we're reporting back from a time where stories aren't always true, or at least 100% accurate. If it has the 40K logo on it, it exists in the 40K universe. Or it was a legend that may well have happened. Or a rumor that may or may not have any truth behind it. [...] It's a decaying universe without GPS and galaxy-wide communication, where precious facts are clung to long after they have been changed out of all recognition.“

Natürlich wacht auch Games Workshop wie ein eifersüchtiger Gargoyle über die Integrität der eigenen Marke. Sexuelle Inhalte kommen in den Buchreihen der *Black Library* so gut wie gar nicht vor, was nicht bedeutet, dass es nicht unzählige Adult-Fanfiction-Texte gibt, in denen Eldar-Aspekt-Kriegerinnen Liebeleien mit Sturmgardistinnen des *Astra Militarum* eingehen etc. etc.

auffüllt. Wie es sich, während ich male, von den Ecken her ausbreitet. Wie es mich beim Zufahren umgibt, wenn ich mich durch die Einträge des *Lexicanum* klicke. Ein zuckerwattigeartiger Schaum in **Fulgrim Pink**, der die Geräusche von draußen dämpft. Wo hört es auf? Welche Informationen gehen *über die zum Spielen unmittelbar notwendigen Regeln hinaus*?

In der Nacht träume ich, dass ein alter Bekannter, L, mich in der Stadt besucht, in der ich wohne. Er ist hier um seinen Eldar-Codex⁶ zurückzuverlangen, den ich mir vor über fünfzehn Jahren von ihm ausgeliehen habe. Es sei sehr wichtig, sagt L, der nervös wirkt, dass ich ihm jetzt diesen Codex zurückgebe. Ich frage M, meinen Bruder, ob er wisse, wo der Codex abgeblieben sei. Das sei nicht sein Problem, entgegnet er kühl. Seine Tonlage signalisiert eindeutig, dass er es satt hat, meine Probleme zu lösen. In meinem Traum prüfe ich mit dem Smartphone,



⁶ Die Regelbücher der einzelnen Fraktionen des Warhammer-40k Universums heißen Codizes. Es gibt einen Eldar-Codex, einen Tau-Codex, einen für Space Marines etc. Neben den Statuswerten der Einheiten und etwaigen Sonderregeln enthalten die Codizes auch tonenweise Fluff.

was ein gebrauchter Eldar-Codex auf ebay kostet: über 400 Euro. Ich hole L vom Bahnhof ab. Wir reden über Farben, Pinsel und über das medizinische Start-Up, das L inzwischen betreibt. Immer wieder versucht er, das Gespräch auf den Codex zu bringen, und immer wieder weiche ich aus. Ich behaupte, dass ich kurz am Bahnhofskiosk einen Tiegel Nuln Oil kaufen will (in der Welt des Traums ist Warhammer40k ein universales Hobby, es gibt kaum noch jemanden, der sich *nicht* damit beschäftigt). In Wahrheit geht es mir nur darum, Zeit zu schinden. Als ich schließlich aufwache, fällt mir ein, dass L gar nicht Eldar gespielt hat. Wenn ich mich recht erinnere, hat L sich überhaupt nie für Warhammer40k interessiert. Kann es sein, dass L der Einzige von uns war, der bis zum Schluss Pen-und-Paper Rollenspiele wie **Shadowrun** oder **DnD** bevorzugt hat, oder endlose Runden **Unreal Tournament**?

Am Wochenende klebe und bemale



ich die letzten Figuren. Routiniert mische ich die Farben, trage die erste Schicht Basecoat auf, lasse trocknen, trage die zweite Schicht Basecoat auf, füge mit **Mephiston Red** und **Bright Gold** Details hinzu, lasse trocknen, versuche beim Shaden die Hand ruhig zu halten und mich durch verlaufende Farbe nicht aus der Ruhe bringen zu lassen, korrigiere an ein paar Stellen, bevor ich mit abgedunkeltem **Electric Blue** die Linsen ausmale. Ich habe das Gefühl, ein weiteres Mal Abschied von Warhammer40k zu nehmen.



Diese Phase, in der ich erneut anfang, in Codizes und Fanfiction zu blättern, mich mit Farbschemata, Fluff und Strategien zu beschäftigen, dauerte etwa ein Jahr lang an. Irgendwo in der Cloud geistern noch immer die Anfänge eines Romanprojekts herum, in dem es um eine Frau gehen sollte, die an einem internationalen Warhammer40K-Turnier teilnimmt. Das Turnier wird in einem Mittelalter-Themen-

Hotel an der **kroatischen** Adria
ausgetragen. Gleichzeitig findet
am selben Ort ein Seminar statt,
in dem angehende Pick-Up-Artists
Aufreiß-Strategien erlernen. Mir
schwebte eine Art Fabel vor, in
der alle Figuren felsenfest daran
glauben, dass es ihre persönlichen
Fähigkeiten sind, die über den
Ausgang der Situation bestimmen,
obwohl ganz offensichtlich der Zufall
regiert.⁷ Stilistisch sollte das Ganze
irgendwo zwischen Roberto Bolaños
Das Dritte Reich, William Gibsons
Neuromancer und *The Queen's
Gambit* von Scott Frank und Alan
Scott liegen. Passagen, in denen die
Frau sich durch den Wettbewerb
kämpft, sollten sich mit Ernst-
Jünger-mäßigen Schlachtenszenen
aus einem intergalaktischen Feldzug
und unbeholfenen Flirtmonologen
der PUA's abwechseln. Drei
eigenständige Texte sind aus
diesem Versuch entstanden: die
ursprünglich als Backstory der
Frau gedachte Erzählung **Garbage-
Mom**, die Science-Fiction-Geschichte



7 Irgendwie war das Ganze auch eine Reprise auf eine von Chris Kraus organisierte Konferenz zum Thema Zufall, die 1996 in Primm, Nevada stattfand und auf der unter anderem der Philosoph Jean Baudrillard einen denkwürdigen Liveauftritt hinlegte, in welchem er, weit über sechzig, bekleidet in einem Jackett aus goldenem Lametta die Bühne des Hotels betrat und, unterlegt von den psychedelischen Klängen der *Chance Band* auf französisch immer wieder darum bat, dass man ihn suizidieren möge.

GARBAGE
MOM

„Zwischenfall auf Lalande/Insofern es dich betrifft“ und dieser. Ich verräume meine zehnköpfige Vorhut, die Pinsel und Farbtiegel, in den Karton, in dem alles geliefert wurde. Den Karton stelle ich in den Keller. Zwischen all die anderen Projekte.

Der israelische Filmemacher David Perlov hat in seinem Video-Diary von 1973 einmal gesagt, dass im Leben irgendwann der Punkt kommt, an dem man sich entscheiden muss: Will man die Suppe *essen* oder will man die Suppe *filmen*. Ich denke meine Position in dieser Frage ist eindeutig.

Einige Tage später bestelle ich ein Set Tyraniden.

