

CHRISTOPH SCHNERR

*Dilett O*

*[Ich verstehe dieses Programm nicht]*

Schriftlicher Teil der Abschlussarbeit

Visuelle Kommunikation, 06.07.2020

Prüfende: Johanna Schaffer & Bjørn Melhus

[eine erste Begegnung] .....	3
[Word.exe] .....	3
[eine Dildofabrik] .....	4
[vorm MoMa] .....	6
[Küss mich.] .....	8
[de_dust] .....	9
[<3] .....	10

[eine erste Begegnung]

Huhu C7EOPATRA, wie geht's dir?

Hi Chris, ganz ok. Die Kids der Schule schreien im Hintergrund und ich sitze unbequem auf dem Sofa.

Oh, ändere das doch. Also das sitzen :D

K, done.

Cool, wo sind wir hier?

In dem schriftlichen Teil meines Abschlusses.

Oof.

Ez Brudi. Zurücklehnen und Genießen.

*JOY5T1CK5 ist ein Game im institutionellen White Cube Ausstellungskontext, ein Spiel und eine partizipative Performance. Der Kontext der Arbeit ist eine Auseinandersetzung mit Regeln und der ihnen inhärenten Autorität, ein queerer Blickwinkel auf die traditionelle Ästhetik von Dildos und einem Verständnis von Sex als ein intimes, kooperatives Spielen mit Körpern. Die Regeln orientieren sich hier an den Bedürfnissen der Spielenden.*

[Word.exe]

Wieso heißt das hier Dilett O?

Ich bin mir gar nicht sicher, ob ich das erklären will. Aber ich kanns ja nachher noch löschen, oder?

Klar.

Es gibt einen Diskurs über die Etymologie des Wortes Dildo, in dem bis heute Uneinigkeiten die eindeutige Bestimmung verhindern. Das Oxford English Dictionary hat für sich entschieden, dass das Wort Dildo aus Balladen der Frühmoderne stammen soll. Eine andere, für mich schlüssigere Erklärung ist das italienische Wort *diletto*, das übersetzt so viel wie Vergnügen oder geliebt bedeutet.<sup>1</sup>

Ah, makes sense. Aber wieso dann das ,O' so isoliert? :sadFace

Das ist ein Bezug auf die Geschichte des Joysticks. Dieser wurde ursprünglich in Maschinen und Fahrzeugen verwendet, aber als Steuerungsmodul das erste Mal im zweiten Weltkrieg zur Kontrolle der *Luft-Luft-Rakete X* und der Bombe *Fritz X* genutzt. I am not a fan, aber fand es wichtig, diesen Teil der Geschichte des Joysticks nicht komplett auszuklammern, da diese heute ja fast ausschließlich als Controller bei Videospielen bekannt sind. *Fritz X* wurde nach der Form der Bombe benannt, welche wie ein X aussah. Und da die Dildos in meiner Arbeit wie Teller oder zumindest rund aussehen, fand ich das O passend.

[eine Dildofabrik]

Eskalation!

Isso.

Und wenn wir schon bei den Titeln sind, wieso *JOY5T1CK5*?

„Joysticks“ verweist zum einen auf Videospiele, d.h. bezeichnet die Hardware, die als Eingabe und Steuerung funktioniert, und weiter, zerlegt in *joy* und *sticks*, ermöglichen die Bestandteile des Begriffs eine lose Verknüpfung mit dem traditionellen Bild eines Dildos. Und Dildos funktionieren in meiner Abschlussarbeit, die auch ein Spiel ist, als Controller. Manche Buchstaben im Titel habe ich mit ähnlich aussehenden Zahlen ersetzt, da dies eine Brücke zur Wettkampfkultur in Videospielen schlägt. Buchstaben mit Zahlen zu kombinieren nennt sich *Leetspeak* und wurde mit *Counter-Strike* Ende der Neunziger populär. Ich persönlich wurde stark von dieser Zeit und diesem Spiel geprägt, und diese Prägung ist auch einer der Hauptgründe, weshalb sich meine künstlerische Praxis auf Videospiele und Wettkampfstrukturen verschoben hat.

Jetzt sehe ich in deiner Arbeit keine Spur von Videospielen und von Dildos auch nicht. Wie kommt das oder will ich das nicht sehen?

Ich glaub, du willst das nicht.

<sup>1</sup> [https://www.etymonline.com/word/dildo#etymonline\\_v\\_8574](https://www.etymonline.com/word/dildo#etymonline_v_8574) (abgerufen am 05.07.20)

Aber sag mal 4 real, wo sind da Dildos?

Die Keramiken, die in ihrer Erscheinung sehr eigen sind, nenne ich Dildos. Das ist wichtig, damit diese Form, die mein jetziger Stand einer langen Auseinandersetzung mit der phallischen Form des traditionellen Dildos ist, auch als Teil dieses Diskurses verstanden werden kann. Ich eigne mir diesen Begriff an und versuche damit, ein Penetration-zentriertes Verständnis von Sex aufzulockern.

Und wie sah diese Auseinandersetzung aus, wieso sehen die Dildos in *JOY5T1CK5* so aus, wie sie aussehen?

Die runde und leicht sperrige Gestaltung hat sich durch jene anderen Körperregionen ergeben, die ich und andere Befragte als sinnlich und erregbar empfinden. Dabei waren Körperöffnungen aufgrund ihrer populären sexuellen Konnotation ausgeschlossen. Die weitere Abstraktion bemüht sich um eine Stärkung der Anwendungsvielfalt und Reduzierung einer gestalterischen Vorbestimmtheit und Autorität. Gleichzeitig ist sie Ausdruck der Materialität des Porzellans, welches sich im Gegensatz zu anderen Tonarten nochmal expliziter verhält und einen anderen Umgang fordert. Bei der Gestaltung war es mir daher wichtig, nicht um diese Eigenheiten herumzubauen, sondern sie als integralen Bestandteil der Arbeit zu verstehen. Die Noppen, Stacheln und Glätte betonen zusätzlich die Diversität sexueller Praktiken und Wünsche.

Sind Dildos nicht eigentlich aus Silikon?

Die Dildos in *JOY5T1CK5* sind aus Porzellan, da dem Material sowohl eine hohe Fragilität nachgesagt wird als es auch ein etabliertes Material in der Produktion von Dildos ist. Die Zerbrechlichkeit, die mit Porzellan verbunden wird, erklärt sich durch die Tradition, Porzellan sehr dünn zu verwenden, um den im hohen Quarzanteil begründeten transluzenten Effekt zu bekommen. Das Material an sich ist jedoch sehr feinporig und stabil, und das sind wichtige Eigenschaften für ein Sex-Toy. Aber nicht nur die Nähe zur bewährten Produktion von Dildos war mir wichtig, auch die Möglichkeit des Zerbrechens. Da die Dildos in *JOY5T1CK5* auch als Controller zwischen den Spielenden funktionieren, ist es wichtig, dass diese brechen können, um den Spielenden ein Feedback für ihre Bewegungen zu bieten.

Und wieso sieht jeder Dildo anders aus?

In einem Treffen zum Testen des Spielsystems hat sich herausgestellt, dass die Verarbeitungsprozesse der Porzellanarbeiten schwer ersichtlich sind. Sowohl mit der Färbung des Porzellans durch Farbkörper, als auch durch das Herstellen einzigartiger Glasuren bemühe ich mich um eine Betonung der Einzigartigkeit der Objekte und damit um ein Erhöhen ihrer Wertigkeit. Einerseits soll damit den ökologischen Kosten einer solchen Produktion Beachtung gegeben werden, andererseits ist es ein Versuch, den vorsichtigen und bewussten Umgang mit den Dildos und Mitspielenden zu fördern.

Das klingt für mich fast so, als würden die Spielenden später mehr auf den Zustand der Keramiken achten als auf ihre Mitspielenden. Ist es denn wichtig, dass die Dildos in dem gleichen Zustand bleiben wie bei Spielstart?

Nein, gar nicht. Also einen kleinen Teil in mir schmerzt der Gedanke, dass die Objekte sich durch das Spielen verändern könnten. Aber es ist eben ein wichtiger Teil der Arbeit. Es ist nicht so, dass sie kaputtgehen müssen, aber dass dies ein Handlungsverlauf sein kann und dass dieser grundsätzlich wertfrei ist. Kaputtgehen ist eine negativ konnotierte und diesem Kontext falsche Formulierung, die davon ausgeht, dass der jetzige Zustand der Arbeit auch der finale ist. Der Fokus der Arbeit liegt im Spielen. Und die Dildos, die wie Skulpturen inszeniert sind und auch solche sind, sind gleichermaßen Spielcontroller und somit für den Gebrauch konzipiert.

[vorm MoMa]

Wieso muss es denn ein Spiel sein? Hätte im Grunde nicht auch eine Ausstellung gereicht, die über die Auseinandersetzung mit den Dildos spricht?

Würde es in *JOY5T1CK5* nur um Dildos gehen, schon. Aber es ist ein Spiel, das sich mit der Hoheit von Regeln beschäftigt. Sowohl um Regeln im Kontext des kooperativen und intimen, körperlichen Spielens als auch im Kontext des institutionellen White Cube Ausstellungsraumes.

Und was macht das Spiel mit den Regeln, hat es selbst denn keine Regeln?

*JOY5T1CK5* bedient sich in dieser Hinsicht eines Scores, dem englischen Begriff für Partitur. Dieser wurde im Kunstkontext für Performances angeeignet und für die Anleitung der Performenden genutzt. Spiele sind für mich nah verwandt mit Performances, im Speziellen partizipativen Performances. Deshalb liegt für mich die Nutzung des Begriffs ‚Score‘ nahe, gleichzeitig wird so die Verbindung zu einem in der bildenden Kunst etablierten Genre hergestellt. Da *JOY5T1CK5* aber auch ein Spiel im Kontext von Sex und Intimität ist, verstehe ich Score hier weniger als Anleitung und vielmehr als Vorschlag oder Perspektive mit der Arbeit umzugehen. Dies wird sowohl schriftlich als auch skulptural kommuniziert. Der Fokus liegt hier auf der Emanzipation weg von der Vorstellung einer Regelhierarchie hin zu einem Aneignen der Regeln und Anpassen an die eigenen Bedürfnisse und an die der Mitspielenden.

Das wirkt gar nicht verspielt, wieso nennst du es ein Spiel?

Ein Spiel ist für mich ein System, das sich durch Interaktion verändert. Es hat keine lineare Struktur und bietet mehrere Handlungsstränge. Die Konsensfindung, die am Anfang der Arbeit steht, ist weniger als lustvolles Spielen und vielmehr als Spielvorbereitung zu verstehen. Sie ist notwendig, um den Weg für eine intime Spielerfahrung zu ebnen, bei der sich alle Spielenden ihrer eigenen Grenzen und die der Anderen bewusst sind.

Wie schafft *JOY5T1CK5* diese Konsensfindung?

In der Installation befindet sich ein Objekt aus Silikon und Porzellan, das einen menschlichen Körper zeigt und ähnlich einem Puzzle in verschiedene Teile zerlegt

werden kann. Zu Beginn des Spiels können die Spielenden nun mit Hilfe der Körperteile entscheiden, welche Regionen ihrer Körper im Spiel erlaubt sein sollen und welche nicht. Mit dem Angebot eines undurchsichtigen Latex-Beutels ergibt sich der Gruppe die Möglichkeit, die Reihenfolge der Körperteile später zu randomisieren.

Und dann?

Fängt das Spiel an. Für den Fall, dass die Spielenden sich entscheiden sollten, den Vorschlag des Scores komplett zu übernehmen, würden sie sich als Nächstes mit dem Beutel der erlaubten Körperteile und den Dildos ihrer Wahl auf das Spielfeld begeben. Nun wird ein Dildo nach dem anderen einem Körperteil aus dem Beutel zugelost. Das Ziel des Spieles ist es, alle Spielenden über die Dildos zu verbinden, wobei diese nur die Körperstellen berühren sollen, die ihnen zugelost wurden.

Klingt wie *Twister* mit Dildos.



Und wie gehst du mit Zuschauenden um? Durch den Kontext des sexuellen Spielens bekommt das Zusehen einen anderen Beigeschmack.

Gut, dass du das ansprichst. Das wird sich in jeder Ausstellung anders ergeben und eine Auseinandersetzung mit den gegebenen Räumlichkeiten fordern. Wichtig ist jedoch, dass ein Raum geschaffen wird, der die Spielenden darin unterstützt, intime Beziehungen einzugehen.

Da verlangst du aber viel.

Mit intimen Beziehungen meine ich hier genug Vertrauen, sodass persönliche Grenzen, die Verletzbarkeiten aufzeigen, kommuniziert werden können. Das ist tatsächlich eine Einstiegshürde, aber für die Arbeit von wichtiger Bedeutung, sodass in dem später entstehenden Miteinander darauf geachtet werden kann, dass Grenzen nicht überschritten werden. Prinzipiell finde ich eine separate Räumlichkeit hierfür gut, oder aber, wenn dies nicht möglich ist, eine Separation innerhalb desselben Ausstellungsraumes. Wichtig ist hier, dass ein privater Raum entsteht, die Spielenden aber nicht komplett isoliert werden. Zum Beispiel waren eine mit Sichtschutz versehene Tür oder ein mit einem undurchsichtigen, klangdämpfenden Vorhang gezogenes Spielfeld Überlegungen. Ziel ist eine Trennung, die bei Grenzüberschreitungen kein Hindernis für Hilfe darstellt und dennoch eine gewisse Privatsphäre schafft.

Du hast jetzt mehrfach ein Spielfeld erwähnt, sind das diese Steine dort auf dem Boden?

Das sind Steinplatten. Sie funktionieren als Orientierungshilfe und garantieren mit ihrer Härte gleichzeitig die Zerbrechlichkeit der Dildos. Sie sind aber nur eine Zwischenlösung. Zudem habe ich mich eigentlich für das Spielfeld mit der Ästhetik von Spielfeldzeichnungen und deren Abhängigkeit zur Messbarkeit auseinandergesetzt und möchte das auch noch weiterführen. Aber mit dem Ausbruch der Pandemie hat *JOY571CK5* an anderen Stellen Aufmerksamkeit verlangt, sodass die grundsätzliche Aufführbarkeit gewährleistet werden kann.

[Küss mich.]

Coroni. Wenn ich so drüber nachdenke, macht es keinen Sinn, *JOY5T1CK5* in dieser Zeit auszustellen. Vermutlich gibt es kaum andere Arbeiten, die ich noch weniger ausstellen würde als diese. Wie gehst du damit um?

T\_T

Wie es mir scheint, hast du eine Lösung gefunden.

Ja, einen Kompromiss, durch den allerdings die eigentliche Arbeit auch an Klarheit verlor. Ich bin mir bewusst, dass dies nicht anders geht, dennoch drückt der Schuh. Gleichzeitig hat die Ebene der Nähe und des körperlichen Spielens in *JOY5T1CK5* durch die Pandemie eine ganz andere zeitgenössische Relevanz. Inwiefern lässt sich diese Exklusivität der Nähe nach außen öffnen, hin zur Frage danach, wie etwas plötzlich so selten Gewordenes mehr Menschen zugänglich gemacht werden kann? Vor dem Ausbruch der Pandemie war es mir für die Arbeit wichtig, eine Logik zu erfinden, die nach einem privaten Raum verlangt und sich von voyeuristischen Elementen distanziert. Aber vielleicht lassen sich aus dem Szenario der Prüfungssituation neue Perspektiven gewinnen, die ein Weiterdenken der Arbeit im Kontext der Pandemie ermöglichen.

Wie sieht die Arbeit denn in der Prüfungssituation aus?

Im Gegensatz zu dem Anspruch, einen intimen Raum für die Spielenden zu schaffen, muss es in der Prüfungssituation Zuschauende geben. Dies ist ein großer Einschnitt und bricht wie gesagt mit der Logik der Arbeit. Weiterhin ist durch die Notwendigkeit der Vorkehrungen zum Schutz vor Corona eine Präsenzprüfung nicht zu empfehlen und auch ein dem ursprünglichen Konzept entsprechendes Spielen nicht möglich. Um ein Spielen überhaupt gewährleisten zu können, habe ich ein spezielles Hygienekonzept entworfen, bei dem die Spielenden medizinisch-geprüfte Einwegschutanzüge, Handschuhe, Schuhe und Masken tragen. Sie werden sich als Gruppe allein in dem Raum befinden und ihre Spielsituation wird via Video-Stream übertragen. Um dem Peepshow-nahen Machtgefälle entgegenzuwirken, sind alle Zuschauenden dazu verpflichtet, ihre Kamera während des Zuschauens zu aktivieren, sodass die Kamerabilder an die Wand des Spielraumes übertragen werden können.

Und wie finden die Spielenden zum Raum? Und wie ich den Stream?

Die am Spiel Partizipierenden habe ich über einen Open Call und gezieltem Suchen gefunden. Wichtig war hier, dass die Spielenden keine gemeinsamen Vorgeschichten haben, in denen eine vorherige Auseinandersetzung über persönliche Grenzen stattfand. Dies ist wichtig, um eine möglichst ausgewogene Ausgangssituation bei der Konsensfindung zu schaffen, in der keine bereits existierenden Kompromisse eine klare Grenzziehung stören. Da ich nun einen schwerwiegenden Einfluss auf die Konstellation der Gruppe an Spielenden hatte und ich deren Beziehungen untereinander schwer beurteilen kann, wird es auch ein Vortreffen geben, bei dem sich alle Spielenden untereinander und das Spiel an sich kennenlernen können. Diese *low-pressure* Situation soll helfen, unabhängig vom Druck einer Prüfungssituation aus der Arbeit auszusteigen und weiterhin die Intimität der Gruppe zu fördern.



Zum Stream wird über öffentliche Kanäle eingeladen. Leider gibt es durch *Discord*, der Plattform zur Übertragung, eine technisch begrenzte maximale Zahl an Teilnehmenden von 25.

Ganz schön viel. Weiß gerade gar nicht, was ich noch Fragen will.

Hm, mir auch nicht. Aber hey, schau doch nochmal durch meine Aufzeichnungen, vielleicht findest du was.

[de\_dust]

Uiuiui, hab' gerade in deinen bisherigen Schreibversuchen gelesen. Dort kommen noch Themen auf, wie *Open-Source*, deine Auseinandersetzung mit dem institutionellen White Cube des Ausstellungsraumes im Kontext deiner bisherigen künstlerischen Praxis und dem ironischen Beigeschmack, den du da mitbringst.

*Open-source*. Ja tatsächlich, aber ist somehow nicht mehr relevant. Anfangs hatte ich die Überlegung, die Controller aus gefundenem Wildholz zusammenzustellen, um eine Reproduzierbarkeit für Laien zu ermöglichen und somit das Spiel auch außerhalb des Ausstellungsraumes verfügbar zu machen. Dies hat sich aber sowohl mit dem Element der Zerbrechlichkeit als auch mit dem Kontext der Regeln im institutionellen White Cube Ausstellungsraumes nicht mehr vereinbaren lassen.

Wildholz wäre wohl auch aus ökologischer Sicht ein bedeutender Schritt gewesen. Wie siehst du das mit Porzellan?

Das ist ein Punkt, den ich auch in Zukunft beim Weiterentwickeln von *JOY5T1CK5* für besonders wichtig halte. In erster Linie möchte ich mich dabei auf die Produktionswege und Arbeitsbedingungen konzentrieren und sehen, inwiefern sich dort ein Handlungsspielraum öffnet. Zuletzt war ich an dem Punkt, mein eigenes Porzellanrezept zu mischen und mich beim Kauf auf die Grundstoffe wie Kaolin, Feldspat und Quarz zu reduzieren. Die bisherigen Keramiken sind allerdings aus fertigen Mischungen entstanden, wobei ich mich hier auf die bereits etablierten Lieferwege der Keramikwerkstatt in der Kunsthochschule verlassen habe. Gleiches gilt für die Glasuren, aber hier sammelte ich bereits Erfahrung in der eigenen Zusammenstellung. Deswegen haben manche der Dildos bereits von mir selbst hergestellte Glasuren.

Swoosh, Topic-change 5000. Dein Zugang zum White Cube, wie kam das, wieso?

Einerseits hatte ich Lust und Neugierde, mich als Künstler in diese Art von Ausstellungsräumen zu wagen und meine Arbeiten dort entlangzudenken. Als Besucher genieße ich solche Räume sehr und ich sehe dort auch viel Potenzial für interaktive Arbeiten. Meine eigenen Arbeiten habe ich jedoch bisher immer erst im Nachhinein in einen solchen Ausstellungsraum reinzupressen versucht. Der Raum, den ich in der Konzeption einer Arbeit bisher primär mitdachte, war fast

ausschließlich das Internet. Und wie bereits gesagt ist ein wichtiger Teil von *JOY5T1CK5* die Emanzipation von Regelhierarchien, die in meiner Wahrnehmung im institutionellen White Cube Ausstellungsraums vorliegen. Prinzipiell verstehe ich aber die Notwendigkeit dieser Regeln, weil eine öffentliche Einrichtung nicht die Erfahrung jedes Besuchenden kennen kann und es dann schwierig ist, diese einzuschätzen. Also wird vom Risikoärmsten ausgegangen, und das bedeutet: *Don't touch this*. Für mich als jemanden, der sich mit der Interaktion zwischen einer Arbeit und den Rezipierenden auseinandersetzt, ist das wenig förderlich. Des Weiteren sind die Betreibenden eines solchen Ausstellungsraums auch wirtschaftlich abhängig vom Erhalt der Arbeiten. Das kommentiere ich ironisch, indem die Keramiken als Teil der Arbeit auch zerstört werden dürfen. Ich versuche so, die Erfahrbarkeit der Arbeit zu betonen, aber auch die ökonomische Last der Betreibenden zu mindern.

7x7.

[<3]

Ist das eine Anspielung auf meinen Namen, den ich mit einer 7 statt einem L schreibe?

Vielleicht. Vielleicht auch nicht. Vielleicht ist es auch eine Anspielung auf die Kapitelanzahl. Viel eher aber ist es ein zu oft gemachter Mathewitz.

Wieso haben wir eigentlich Kapitel, wenn das doch ein Interview ist?

Die Kapitel sollen der Orientierung helfen, und ‚Interview‘ ist eben die hier gewählte literarische Form, die es erleichtert, eine Mehrzahl an Perspektiven auf eine Thematik und auch den Austausch zwischen diesen Perspektiven zu betonen. Das ist eine wichtige Praxis von uns, dir, mir: nicht nur in meiner Vergangenheit als Leistungssportler, in der ich ausschließlich in Teamsportarten unterwegs war, sondern auch als Autor, der seinen Fokus auf Mehrspielerspiele richtet. Andererseits finde ich es auch immer wieder erfrischend, so zu schreiben.

Wer bin jetzt eigentlich ich?

Und wer bist du?

*[Not possible without]*


An dieser Stelle möchte ich all jenen danken, die mir bei der Umsetzung der Arbeit geholfen haben.

Das ist ganz vorneweg *Johanna Schaffer*, die mich die letzten Jahre stetig begleitet und unterstützt hat, und auch *Bjørn Melhus*, den ich zwar nicht so lange kenne, aber dennoch schnell sehr schätzen gelernt habe. Nicht nur fachlich waren sie eine riesige Bereicherung, auch emotional haben sie mich immer wieder gestärkt.

Und vielen Dank an *Julia*, *Lissi* und *Otto*, die mich in meinem Vater-sein unterstützt haben, ohne sie wäre der Abschluss so nicht schaffbar gewesen.

Und ganz herzlichen Dank an *Gina Plantera* für ihre Unterstützung und den wunderbaren Beutel, den sie angefertigt hat.

Danke auch *Mario Strahl*, der mir eine große Last abgenommen hat, indem er die photographische Dokumentation quasi im Alleingang gestemmt hat.


Vielen Dank auch an *Helen Schneider*, *Robin Vehrs* und *Nicole Spiders*  für ihre ständige Aufmerksamkeit und spannenden Perspektivwechsel auf die Arbeit.

Ein großes Danke an *Jung Hong Park*, der sich immer wieder die extra Zeit genommen hat, mich außerhalb seiner Tätigkeit als Werkstatteleiter zu unterstützen.

Ein herzliches Danke an die *Tea-Time*, einer wunderschönen Gruppe an Abschlussmachenden, deren Erfahrungen und Zuspruch meine emotionale Bewältigung der Arbeit unterstützt hat.

Danke an *Corinna Seeger* sowohl für das Lektorieren dieser Arbeit als auch der Opferung ihrer Nähmaschine.

Danke auch an *Julia Allnoch* und *Robin Vehrs* für das Lektorieren dieser Arbeit.

Vielen Dank auch an die Spielenden in der Prüfungssituation *Michael Gärtner*, *Nicole Spiders* , *Joshua Graf*, *Felicitas Feig* und *Johanna Brummack*.

Und Danke an meine Therapeutin *Iris Nolte-Dierk*, wo wäre ich ohne sie.