

8. Digitaler Dandyismus II

8.1 Das Futteral: Ästhetik smarter Umgebungen

»Das Haus ist vergangen.«¹

»Der Dandy trägt wechselnde Masken.«²

Dandyismus wurde in den vorherigen Kapiteln durch heterogene Faktoren bestimmt, die nicht nur einem historischen Phänomen entsprechen, sondern einer Medienästhetik und ihren Technologien und Umgebungen.

Prämissen dabei war, dass diese Faktoren sich über die Diskurse der Interieurs des 19. Jahrhunderts in Beziehung stellen lassen zu den *environments* des 21. Jahrhunderts, wie sie unter anderem durch Diskurse des *ubiquitous computings*, des Internets der Dinge und der *calm technology* vermittelt werden. Dieser Zusammenhang war Gegenstand im Kapitel *Digitaler Dandyismus I*. Hier soll eine abschließende Bündelung und nochmaliger Aufgriff dessen vorgenommen werden. Die in den vorherigen Kapiteln ausgeführten Faktoren des Dandyismus, wie die Subjektivierungsstrategien des eingeschlossenen Ausgeschlossenen, die Frage nach Auflösung in der Umgebung als Mimese der Maske, Tarnung und Täuschung, als Akt der Selbst-erhebung, das Wechselspiel aus zersetzendem *Ennui* und produktiver Blasiertheit sowie die Frage des ›Erstaunen machen und niemals Erstaunt zu sein‹ werden im Folgenden unter den Bedingungen einer Ästhetik des *smart home* betrachtet.

»Der Dandy ist schlagfertig in Worten, er ist aber auch reaktions schnell in Blicken. Insofern geht die Vorstellung der Erstarrung, des Mechanischen, Maschinenhaften an der Tatsache der Wandlungsfähigkeit des Typus vorbei, dem es im Umgang mit dem anderen darauf ankommt, die jeweils angemessene Reaktionsform zu finden, um seine Überlegenheit zu beweisen.«³

1 Adorno: Minima, 57.

2 Erbe: Moderner Dandy, 38.

3 Ebenda.

Da in diesem Zitat lediglich von einem starren archimedisch-instrumentalen Technikbild ausgegangen wird, muss es notwendigerweise an der Beschreibung des Dandys vorbeigehen. Es verfehlt aber ebenso die Bestimmung von Technik. Denn die der Struktur des Dandyismus entsprechende Relation zur Technik ist keine bloß Arbeit verrichtende, sondern eine informationsverarbeitende: Die Attribute der Schlagfertigkeit und Reaktionsschnelligkeit adressieren akzelerierte Informationsverarbeitung. Die durch hohe blasierte Produktivität projizierte *calmness* kann auf einen ersten Blick als Starre oder Mechanik missverstanden werden, insofern man der Maske, der Tarnung und der Täuschung unterliegt. Versteht man in diesem Sinne die ubiquitären, eingebetteten Technologien als Produktionsumgebungen einer auf ihre humanen Agenten gerichtete *calmness*, Glätte und Unmerklichkeit, welche durch eine immense Leistung an Informationsverarbeitung in hoch produktiver *messiness* erst gewährleistet wird, sind diese als dandyistische Technologien gekennzeichnet.

Wie setzt sich Dandyismus in *environments* fort? Welche Rolle spielt der humane, welche der non-humaner Agent, welche die Umgebung? Walter Benjamin konstatierte: »Das neunzehnte Jahrhundert war wie kein anderes wohnsüchtig. Es begriff die Wohnung als Futteral des Menschen [...]. [...] Das zwanzigste Jahrhundert machte mit seiner Porösität, Transparenz, seinem Freilicht- und Freiluftwesen dem Wohnen im alten Sinne ein Ende.«⁴ So stellt sich die Frage, ob sich in den Entwicklungen der Umgebungstechnologien, der smarten Wohnungen, der Assistenzsysteme und ubiquitärer Computerisierung die *Futteralisierung* des Wohnens unter neuen technologischen Bedingungen des 21. Jahrhunderts wiederholt? Also ob, im Sinne Benjamins aufgefasst, wieder im ›alten Sinne‹ gewohnt wird, nur unter technologischen Bedingungen.

So oberflächlich

Diese Futteralisierung des Wohnens fasst Benjamin als »Transitivum – im Begriff des ›gewohnten Lebens‹ [...]. Es besteht darin, ein Gehäuse uns zu prägen.«⁵ Der Mensch erscheint darin zum einen als Sammler und Einrichter seines Wohnens im Sinne eines ›Spuren-Hinterlassens‹, aber ebenso als das Objekt des Wohnens, durch das der humane Agent eingefasst, geprägt wird. Diese Perspektive auf Wohnprozesse als Eingebettet-, Umfangen- oder Mit-Sein lässt sich angesichts von Assistenzsystemen (AAL) in Räumen sowie der Technologisierung unter dem Etikett der *smartness* in Umgebungen auch für das Wohnen im 21. Jahrhundert akzentuieren.

Fragt man nach der Aushandlung von Ästhetik und Technologie in Umgebungen tritt man in eine Diskussion über Oberflächen und ihr Design ein. »Das Mas-

4 Benjamin: Passagen 1, 292.

5 Ebenda.

kentreiben der Stile, das sich durch das 19te Jahrhundert dahinzieht, ist eine Folge davon, daß die Herrschaftsverhältnisse unsichtig werden. [...] Der Stil ihrer Wohnungen ist ihre falsche Unmittelbarkeit.⁶ Die Maskierung der Technologie in den Umgebungen der *smart homes* wird, wie es sich hier mit der Aussage Benjamins zum bourgeois Interieur des 19. Jahrhunderts wieder aufgreifen lässt, zum einen mit einem Unmittelbarkeits- und Unmerklichkeitsversprechen der *calmen* oder auch nahtlosen⁷ Technologie versehen und zum anderen ist es nach wie vor eine nicht nur in den Hintergrund tretende, sondern im Hintergrund operierende Herrschaftstechnik.⁸

Die Technologie des *smart home*, in Kopplung mit den Diskursen um das Internet der Dinge, der *calm technology* und dem *ubiquitous computing*, können als Erben und Folgen der Kybernetisierung,⁹ der Regelungs- und Kontrolldispositive, verstanden werden, die »die Möglichkeiten rückgekoppelter Regelkreise auf die Wohnraumbewirtschaftung« übertragen und erweitern mit »Vernetzungs- und Steuerungsmodellen«.¹⁰ Die Frage der Assistenzsysteme in Wohnumgebungen erfordert eine andere Perspektive auf die Delegation von Entscheidungsgewalt. Aus diesem Grund werden hier *AAL* und Technologien des *smart home* voneinander unterschieden.¹¹ Die Frage der *agency* wandert in beiden Konglomeraten von Umgebungstechnologien, denjenigen des *AAL* und denen des *smart home*, in die Dinge und Umgebungen ab und verschwimmt darin. Dieser Sachverhalt hat nichts mit bewusster oder gar böswilliger Maskierung, Tarnung und Täuschung zu tun, doch Glätte und *Désinvolture* sind als strukturelle und originäre Bedingungen dieser *calmen* Unmerklichkeits-Technologie zu verstehen. »Generell gelten Phänomene, bei denen lediglich eine bekannte Oberfläche simuliert wird, ohne die dieser Oberfläche zugrunde liegenden Bedingungen mit zu produzieren, als inauthentisch und ideologisch verdächtig.«¹² Der Vorwurf, dass diese nachahmenden *Interfaces* tarnen, maskieren oder täuschen und zwar nicht nur ihre Arbeitsabläufe, sondern

6 Ebenda, 288f.

7 Vgl. zum Begriff der *seamless technology*, der artverwandt ist zur *calm technology*: Rieger: Enden, 2 und passim.

8 Vgl. Rieger: Enden, 169.

9 Vgl. zum Diskurs um Kybernetisierung und Kontrolldispositive: Michael Hagner, Erich Hörl (Hg.): *Die Transformation des Humanen. Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik*. Frankfurt a.M. 2008. Vgl. auch Erich Hörl (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin 2011. Vgl. auch: Tiqqun: *Kybernetik und Revolte*. Zürich. 2011, 2. Aufl.

10 Rieger: Enden, 169.

11 Vgl. dazu auch: Rieger: Enden, 169. *AAL* als Assistenztechnik, die eingesetzt werden soll, wenn der humane Agent partiell oder im Fall von etwa Demenzerkrankungen progressiv nicht in der Lage ist, allein zu handeln, setzt dementsprechend einen anderen Blickwinkel auf *agency* voraus, als etwa Technologien des *smart home* und des Internets der Dinge im Hinblick auf »smarte Kühlschränke« oder Lichtsensoren zum moodmanagement.

12 Schrey, 115.

dass diese mehr oder anders prozessieren, als es ihr Oberflächendesign suggeriert, ist eine Problematik angesichts der Rhetorik ubiquitärer Verbreitung der technologischen Interfaces in smarten Umgebungen. Durch eine Retrosierung oder Nostalgisierung der technologischen Erweiterungen der Umgebung soll eine erfolgreichere Suggestion des Heimischen und zugleich des *calmen* erreicht werden. Der humane Agent soll in einem weichen (vermeintlich analogen) Futteral eingebettet sein und nicht von harten (digitalen) Kanten eingepfercht werden. In dieser Form »[a]naloger Nostalgie« der Oberflächenschnittstellen geht es nicht um »eine notwendige Gegenmaßnahme der Entschleunigung in einer Zeit der digitalen Entfremdung und Perfektionierung«¹³, sondern im Gegenteil um eine Akzeleration der Zugangsgeschwindigkeit und Steigerung der Funktionalität der Umgebungen. Es ist keine Subversion, sondern eine Sublimierung der Agentenschaft. »Allerorten brechen sich Redeweisen Bahn, die neben der behaupteten Leichtigkeit von Ergänzung, Support, Collaboration und Assistenz handeln und deren weitere Bemühungen auch von Personifizierungen unter Verwendung positiv besetzter Sozialbeziehungen nicht haltmachen.«¹⁴

Das Narrativ einer reibungslosen, nahtlosen und störungsfreien Technologie ist in dieser Hinsicht ein so notwendiges wie gefälliges Topos zur Akzeptanzsteigerung für die stückweise verlaufende Abtretung oder Symmetrisierung von Handlungs- und Entscheidungsgewalt, wie sie in technologischen Umgebungen vonstatten geht. Die Akzeptanzsteigerung angesichts der zunehmenden Re-Futteralisierung der Wohnumgebungen verläuft über eine Ästhetik, die sich durch Relationierung zum Dandyismus im Weiteren beschreiben lässt.

Die Frage von technologischen Operationen und ihrer Ästhetik in der Umgebung provoziert eine Betrachtung von Oberflächenschnittstellen.

»Die Oberflächen von Geräten [oder von Umgebungen (F.H.)] ist nämlich keineswegs allein der Ort eines trügerischen Erscheinenlassens, das im Gegensatz oder Widerspruch zu ihrem technischen Funktionssinn steht. Mit ›schönen‹, aber falschen bzw. gefälschten Oberflächen soll nicht nur die Aufmerksamkeit von zahlungskräftigen Kunden gelockt werden, die von der Komplexität der in der black box versteckten technischen Prozesse bloß abgeschreckt würden.«¹⁵

Es sollen dagegen ebenso Unmerklichkeit und *calmness* suggeriert werden, um zum einen die zwangsläufige *messiness* der Prozesse zu tarnen und zum anderen ein Narrativ eines heimeligen Eingenistet-Seins im technologischen Futteral der Umgebung zu unterstützen. Im Vorherigen ist auf die Mimesis als Aushandlung und Proliferation des Dandyismus abgehoben worden: Begreift man die *Interface*- und

13 Ebenda, 223.

14 Rieger: Enden, 170.

15 Balke: Mimesis, 199.

Oberflächendiskussion in Folge dessen als eine mimetische Relation, als Nachahmungsaushandlung, die »sich nicht nur zwischen Personen, sondern auch zwischen Objekten [vollzieht], von denen das eine das andere ›nachahmt‹,«¹⁶ hinterfragt man somit die technologische Oberfläche unter der verschärfteren Variante nicht nur der Mimesis, sondern einer Mimese in der aufgezeigten Form der Maskierung, Tarnung und Täuschung und ruft damit auch dandyistische Topoi ab.

Anthropophiler Skeuomorphismus

Dinge, die Dinge nachahmen, sogenannte Skeuomorphismen, sind bereits im Intérieur des 19. Jahrhunderts zu finden. So zum Beispiel, wie im Kapitel 3 zur *Ästhetik der Räume um 1900* angeführt, die verdeckte Implementierung der Gasbeleuchtung in die Wohnungen, in der die Lampen geformt sind wie Kerzenleuchter. Ebenso können Gegenstände, wie sie heute unter der Bezeichnung *retro* oder *vintage* firmieren, angeführt werden. Unter dem Terminus des *shabby chic* kursiert zudem eine Form des Designs von Dingen, Möbeln sowie auch Oberflächen, indem etwa künstlich beigebrachte, sichtbare Alterungs- und Gebrauchsspuren zum Konzept gehören. Dinge, die durch künstliche Alterung etc. Dinge nachahmen, wie beispielsweise bereits eine antike römische Vase eine ältere griechische imitieren sollte, hat es immer schon gegeben.¹⁷

Kontextualisiert man diesen Aspekt für den Diskurs um *smart homes* und *ubiquitous computing* jedoch, wird deutlich: Retro-Produkte, »die den Stil der Vergangenheit nur imitieren und so gleichsam eine Art ›Ersatzheimat‹ entwerfen«¹⁸, tragen zur Frage nach Interface und Oberfläche bei, da dieses Design letztlich die ersehnte Unmerklichkeit und Akzeptanzsteigerung von technologischen Umgebungen zu leisten hat.

Skeuomorphes Design taucht im Zusammenhang von *smart homes* und *AAL* auch in Gestaltung sogenannter ›anthropophiler‹ *Interfaces* auf. »Im Zuge dieser Anthropophilie machen sich Gesten breit, die Belange des Designs in Anlehnung an bestimmte Materialien verhandeln, [...]. [...] Dabei soll Akzeptanz und Familiarität über den Anschluss an gewohnte und vertraute Gegenstände und Materialien hergestellt werden.«¹⁹ Diese vermeintliche Anthropophilie durch skeuomorphes Design wird an dieser Stelle als gefällige Oberflächengestaltung verstanden. Es soll damit eine Symmetrisierung und eine Sympathisierung von humanem Agent und Interface durch die Mimesis bereits akzeptierten Designs erreicht werden. Es soll

16 Ebenda, 198.

17 *Retro* bezeichnet ältere und auch gealterte Dinge nachahmende zeitgenössische Gegenstände, während dagegen der aus dem Weinanbau entlehnte Begriff des *Vintage* Dinge bezeichnet, die der jeweiligen Zeit entstammen, also realiter gealtert sind. Vgl. Schrey, 113ff. Vgl. auch: Balke: *Mimesis*, 195ff.

18 Schrey, 114.

19 Rieger: *Enden*, 59.

sich eine Einbettungsleistung von Umgebenes durch Umgebendes bilden. »In diesem Kontext ließe sich anstatt von Design vielleicht besser von Interface sprechen, da es häufig darum geht, eine neue Technik über die Benutzerschnittstelle einer älteren Technik zu adressieren und zu steuern.«²⁰ Es wird in diesem Zusammenhang von einer vermeintlichen Intimität zwischen Technologie und humanem Agenten ausgegangen, die strukturell, bezieht man sie auf die bloß physische Nähe, zwar zutrifft, jedoch auf der anderen Seite, durch diese Rhetorik eine Hermeneutik der Technologie im Sinne eines Verständnisses der Maschine für den Menschen suggeriert. Aufgrund dessen ist die Frage zu stellen, ob diese Anthropophilie wirklich so zutrifft. Denn ein hohes Maß an Unmerklichkeit, Glätte und Funktionalität setzt nicht unbedingt ein, wie auch immer geartetes, Verständnis für menschliches Verhalten voraus, sondern lediglich eine umfassendere statistische Erfassung der humanen Agenten.

Hier wird dieser anthropophilen Betrachtung der Umgebungstechnologie die Form einer Mimese der *calmness*, Glätte und positiv konnotierten Maske, Tarnung und Täuschung gegenübergestellt. Denn nimmt man davon Abstand, die Umgebungstechnologie zu dezidiert als ›menschenfreundlich‹ zu betrachten, da im Zuge dieses Diskurses anthropomorphisierendes Schreiben etwa einer »Scham« der Technologie oder »Mitleid der Maschinen«²¹ auftritt, werden auch die Aushandlungsschwierigkeiten zwischen humanem und non-humanem Agenten in ihrer jeweiligen ästhetischen, d.h. Wahrnehmungs-, Problematik und ihrer jeweiligen Kälte und Glätte deutlicher.²²

Aus diesem Grund wird in der hier entwickelten Perspektive einer *l'art technique pour l'art technique*, als einer dandyistischen Oberflächen- und Umgebungsdiskussion, diese Anthropophilie nicht angenommen. Mittels dieser Abstandnahme klärt sich die Akzentverschiebung und operative sowie ästhetische Notwendigkeit von Glätte, Kälte und *calmness* in der hier vorgenommenen Beobachtung sowie in der Umgebungstechnologie als solcher. Denn die Frage der Futteralisierung durch technologische Umgebungen stellt sich nicht primär in Fragen der Assistenz. Es geht vielmehr zum einen um die adäquate Eingefasstheit humaner Agenten als eines zu dokumentierenden, aufzuzeichnenden, schlicht: zu verdatenden Dinges neben weiteren kommunizierenden und verdatenden Dingen sowie zum anderen um die Maskierung der wimmelnden Prozesse in Form einer Glätte und Unmerklichkeit zu Gunsten eines glatten und *calmen moodmanagements* deren Gegenstand wiederum die humanen Agenten sind.

²⁰ Schrey, 115.

²¹ Vgl. ebenda, 70. Vgl. auch den Schwerpunkt: *ZfM. Zeitschrift für Medienwissenschaft*. 15 Technik/Intimität. 02/2016.

²² Dieses Spannungsverhältnis wird in Kapitel 8.2 näher betrachtet.

Futteral, Gehäuse und Ge-stell

Die Beobachtung der *calmness*, die eine *messiness* der Technologie verberge, bringt nicht nur die Diskurse des Interface-Designs auf das Tapet der Auseinandersetzung, sondern ebenso stellt sich die Frage inwieweit die Zusammenhänge von Gehäusen und Ummantelungen innerhalb dieser Oberflächendiskussion revitalisiert werden, da es um Prozesse des Einbettens, d.h. des Futteralisierens des humanen Agenten geht.

Gehäuse bezeichnen landläufig eine Ummantelung, Einbettung oder auch Einkapselung technischer Geräte bzw. allgemein von Objekten. Sie spielen eine Rolle in Architektur, Technik- und Objektdesign. Gehäuse werden, nicht nur im Zusammenhang von *Black-Box*-Diskursen²³, als verdächtige Medien des Verbergens angesehen. »Im Alltagsverständnis sind mit Gehäusen in erster Linie spezifische Hölle gemeint, für die eine besondere ›Verhärtung‹ kennzeichnend ist. Sie prägen die materielle Welt als gebaute Einheiten in Form von Häuserfassaden oder als Umhüllungen von Technik.«²⁴

Es stellt sich in der Auseinandersetzung mit Gehäusen stets die Frage, ob sich hinter diesem nicht die Essenz des jeweiligen Dinges oder der jeweiligen Umgebung befindet.²⁵ Dass die Computer und andere technischen Objekte, dem Verbergungsverdacht entsprechend, für eine adäquate (medien-)wissenschaftliche Auseinandersetzung von ihren »störenden« Gehäusen befreit werden müssten, ist ein Forschungstopos seit Friedrich Kittler.²⁶ Im Gegensatz zu dieser medienarchäologischen Forschungstradition, wird das Gehäuse hier, ausgehend von Benjamins Auseinandersetzungen mit dem Gehäuse und Wohnen im 19. Jahrhunderts als ein Futteral, als »Dazwischen-Sein«²⁷ verstanden. Die Frage des Oberflächendesigns setzt bereits mit der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts ein. Ornamentalisierungen mit »Neostile[n] wie Neoromantik, Neobarock, Neorenaissance [...] verlei-

²³ Vgl. Alexander R. Galloway: Black Box, Schwarzer Block. In: Erich Hörl (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin 2011, 267-280.

²⁴ Christina Bartz, Timo Kaerlein, Monique Miggelbrink, Christoph Neuberg: Zur Medialität von Gehäusen. Einleitung. In: Dies. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 9-32, 11.

²⁵ Vgl. Till A. Heilmann: Worin haust ein Computer? Über Seinsweisen und Gehäuse universaler diskreter Maschinen In: Christina Bartz, Timo Kaerlein et al. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 35-51, 40.

²⁶ Vgl. ebenda, 38. Vgl. auch: Friedrich Kittler: *Grammophon Film Typewriter*. Berlin 1986, 5ff. Vgl. Ders.: *Optische Medien. Berliner Vorlesungen 1999*, Berlin 2002.

²⁷ Claudia Mareis: Unsichtbares Design und post-optimale Objekte. Interfacedesign und Entmaterialisierungsdiskurse seit circa 1960 In: Christina Bartz, Timo Kaerlein et al. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 93-114, 107.

hen den Produkten ihr Aussehen und verdecken so deren industrielle Fertigung.«²⁸ Aber, wie im Zusammenhang mit Simmels *Bildrahmen* angedeutet, übernimmt das Ornament ebenso die Vermittlerfunktion zwischen den Dingen der Umgebung und den humanen Agenten und schottet dementsprechend keineswegs einfach nur ab.

Das Gehäuse, und dies ist der Grund für die Auseinandersetzung an dieser Stelle, hat eine produktive Stellung zwischen Infrastruktur und Interface. Es kann somit »als objektgewordenes Resultat eines komplexen Wechselspiels« verstanden werden, »das sich zwischen ästhetisch-materialen Strategien der Repräsentation von technischem Wissen einerseits und der Einbindung gestalterischer Artefakte in sinnstiftende diskursive Narrative andererseits vollzieht.«²⁹

Die technologischen Umgebungen des *smart homes*, geprägt durch die »für Ubicomp postulierten Tendenzen der Ubiquitisierung, Miniaturisierung und Autonomisierung von Technik und ihre konklidierte Unsichtbarkeit«,³⁰ heben die Auseinandersetzung des Gehäuses auf eine Frageebene nach künstlichen Umgebungen und ihrer Ästhetik und lässt nicht nur nach eingekapselten Einzeldingen fragen. Das Gehäuse wird somit zu einer »Grenzfläche«³¹ einer Oberflächenschichtung (*Layering*) von Umgebungstechnologien und ihrer Ästhetik, welche die Aushandlungsfläche zur Futteralisierung von humanen und non-humanen Agenten bereitzustellen hat. Das Gehäuse als Dazwischen-Sein zu betrachten, hat den Vorteil, eine erweiterte Perspektive auf (Umgebungs-)Technologie zu liefern und eben nicht nur einem Eigentlichkeitsversprechen oder Täuschungsverbrechen der Technologie nachzujagen. Denn die Prämissen der Auseinandersetzung mit der Futteralisierung der Umgebung ist: »Autonome und adaptive Technologien können nicht mehr als losgelöst von ihren Umgebungen beschrieben werden, weil sie auf der Grundlage der Relationen zu den technischen oder nicht-technischen Objekten in ihren *environments* operieren.«³²

Maskierung kann und muss in diesem Zusammenhang als Interface begriffen werden, um letztlich auch einer technikpessimistischen Verselbstständigungsthe-

28 Christina Bartz, Timo Kaelein, Monique Miggelbrink, Christoph Neuberg: Zur Medialität von Gehäusen. Einleitung. In: Dies. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 9-32, 15.

29 Claudia Mareis: Unsichtbares Design und post-optimale Objekte. Interfacedesign und Entmaterialisierungsdiskurse seit circa 1960 In: Christina Bartz, Timo Kaelein et al. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 93-114, 94.

30 Léa Perraudin: Where have all the cases gone? Die offenen Behausungen des experimentellen Interfacedesigns In: Christina Bartz, Timo Kaelein et al. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 271-290, 275.

31 Till A. Heilmann: Worin haust ein Computer? Über Seinsweisen und Gehäuse universaler diskreter Maschinen In: Christina Bartz, Timo Kaelein et al. (Hg.): *Gehäuse: Mediale Einkapselungen*. Paderborn 2017, 35-51, 40.

32 Sprenger: Epistemologie, 482.

se³³ zu entgehen. Wendet man die Maske als Produktionsebene des Dandyismus auf den Zusammenhang von Futteral, Dazwischen-Sein und Gehäuse an, implementiert man folgendes in die Diskussion um Interfaces:

»Der Dandy maskiert sich nicht. Er ist die Maske. Was den anderen als Maskenhaftigkeit erscheint, ist für den Dandy die notwendige Erscheinungsform seiner innersten Bestrebungen.«³⁴ Dandyistische Oberfläche und Tiefe fallen zusammen, genauso wie Umgebenes und Umgebendes in *environments*. Die Maskierung legt gleichzeitig den Finger auf die sprichwörtliche Wunde, denn sie legt, so wie sie verbirgt, zugleich auch frei mit wieviel Produktivität diese aufrechterhalten werden muss. Auf technologische Umgebungen umformuliert, heißt das: *messiness* und *calmness* bedingen einander. Es gibt in der Futteralisierung damit keine Trennung von Umgebenem und Umgebung. *Smart home* prozessiert nur mit humanem Agenten und der humane Agent entäußert sich nur in Umgebung. Die Grenzen sind durch die aisthetischen (wahrnehmenden und schönen) Oberflächen fluid. Agentenstatus lässt sich nicht in einfacher Trennung von smarter Oberfläche, den dahinter liegenden verborgenen Technologien, und dem humanen Agenten verorten. Denn humane und non-humanen Agenten stehen immer schon qua Befinden in der Umgebung und mit dieser in Relation. Diese Relationen sind ästhetisch, technologisch, biologisch, epistemisch und politisch, kurz: Es sind heterogene Aushandlungsformen der produzierten Subjektivität von Umgebung und humanen wie non-humanen Agenten. »Auf unterschiedliche Weise werden dabei Umgebungsrelationen nutzbar gemacht, um technische Objekte im Raum, d.h. in Relation zu anderen Objekten sowie möglichen Einflussfaktoren in ihrer Umgebung zu orientieren und zu mobilisieren.«³⁵

Die Warnung vor einer Verselbständigungsthese der Technik wurde weiter oben bereits angedeutet. Diese soll kurz durch eine Abgrenzung der weiteren Ausführungen zum Futteral und Gehäuse vom Ge-stell geleistet werden.

Technik und Gestell

Im Begriff des Gehäuses können Assoziationen anklingen, die in aller Problematik an Thesen Martin Heideggers zum »Wesen der Technik«, dem »Ge-stell«, in dem der ›Mensch als Bestand bestellt‹ werde, erinnern, welche der Philosoph in seinen Bremer und Freiburger Vorträgen 1949 und 1957 sowie in seinem Text *Die Frage nach der Technik* (1956) ausgeführt hat. Aus diesem Grund wird an dieser Stelle ein kurzer

³³ Mit diesem Begriff ist eine technikpessimistische Perspektive angesprochen, die davon ausgeht, dass die Technologie als eigenständiger Akteur »dem Menschen« davonlaufe und ihn überhole. Das ist eine Perspektive, die von Ernst und Friedrich Georg Jünger, Arnold Gehlen, Martin Heidegger, verschiedenen Kybernetikern bis Friedrich Kittler und anderen reicht.

³⁴ Erbe: Moderner Dandy, 38f.

³⁵ Sprenger: Epistemologie, 482.

Einschub zu Heideggers Technikphilosophie vorgenommen, um die Unterschiede, Abgrenzungen und auch Gemeinsamkeiten für die weitere Betrachtung zu klären.

Heidegger setzt in *Die Frage nach der Technik* zum Versuch an, das Wesen der modernen Technik im Gegensatz zur als handwerklich-archimedischen bzw. als instrumental charakterisierten Technik zu definieren. Zu Beginn wird die »instrumentale und anthropologische Bestimmung der Technik«³⁶ umrissen. Diese bezeichnet Technik auf der einen Seite als Mittel zum Zweck und auf der anderen Seite als menschliche Exteriorisierung. Die Bestimmung der Technik als instrumental und anthropologisch ist für Heidegger deckungsgleich.³⁷ Technik sei aber vielmehr, nicht nur ein Instrument, sondern zudem eine Weise des Her-vor-bringen.

Dieses Hervorbringen (*poiesis*) steht in Beziehung zu Heideggers Wahrheitsbegriff: So bringt dieses Her-vor-bringen aus der Verborgenheit das Wahrheitsgeschehen, in die Unverborgenheit, *aletheia*: »Her-vor-bringen ereignet sich nur, insofern Verborgenes ins Unverborgene kommt. Dieses Kommen beruht und schwingt in dem, was wir das Entbergen nennen.«³⁸ Heidegger stellt die Beziehung von Technik und Entbergen her. »Was hat das Wesen der Technik mit dem Entbergen zu tun? Antwort: Alles. Denn im Entbergen gründet jedes Her-vor-bringen.«³⁹ Demnach, so folgert er, sei Technik eine Weise des Entbergens: »Achten wir darauf, dann öffnet sich uns ein ganz anderer Bereich für das Wesen der Technik. Es ist der Bereich der Entbergung, d.h. der Wahrheit.«⁴⁰ Sie entstamme nicht mehr allein der *poiesis*, dem Machen oder Herstellen der mechanisch archimedischen Technik, sondern der *praxis*, als einem Herausfordern. Damit tritt im Übergang von der archimedisch-klassischen Maschine, die noch von einer *poiesis* her kommt, zur trans-klassischen Maschine, eine neuer Modus hervor, der in einer neuen Perspektive von Arbeit und Denken als Herausfordern fußt.

Was diese beiden Arten von Technik unterscheide, ist für Heidegger der Modus, wie mit Natur bzw. Umgebung verfahren wird. Auf der einen Seite füge die Technik sich, wie eine Holzbrücke⁴¹ gänzlich ein und auf der anderen Seite mache die moderne Technik die Natur lediglich für sich nutzbar. »Das Wasserkraftwerk ist nicht in den Rheinstrom gebaut wie die alte Holzbrücke, die seit Jahrhunderten Ufer mit Ufer verbindet. Vielmehr ist der Strom in das Kraftwerk verbaut.«⁴² Das Technik die Art und Weise ist, wie die Umgebung gestaltet, mobilisiert und eingefasst wird, entwickelt Heidegger aus einer dezidierten Lektüre von Ernst Jüngers

³⁶ Martin Heidegger: *Die Frage nach der Technik*. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart 2009, 11. Aufl., 9-40, 6.

³⁷ Ebenda.

³⁸ Ebenda, 11.

³⁹ Ebenda, 12.

⁴⁰ Ebenda.

⁴¹ Vgl. ebenda, 15.

⁴² Vgl. ebenda.

Arbeiter, was nochmals auf die Aneignungsperspektive hinweist, die Heidegger der Technik zuspricht.⁴³

Diese Aneignungsgeste der modernen Technik, die Heidegger, insofern er ihr einen Wahrheitsmodus zuspricht, ontologisch fasst, als das herausfordernde Entbergen, bezeichnet er als *Stellen*. Dieses Stellen ist intentional, nimmt immer Bezug auf etwas, das bestellt wird: »Das so Bestellte hat seinen eigenen Stand. Wir nennen ihn den Bestand. [...] Er kennzeichnet nichts Geringeres als die Weise, wie alles anwest, was vom herausfordernden Entbergen betroffen wird.«⁴⁴ Der Mensch vollzieht das herausfordernde Stellen in Form seiner technischen Exteriorisierungen, wenngleich Heidegger selbst diese Aussage als anthropologisch verwerfen würde.⁴⁵ Diese herausfordernde Aneignung, die den Menschen dazu bringt »das Sichentbergende als Bestand zu bestellen«⁴⁶, bezeichnet Heidegger als ›das Ge-stell‹:

»Es ist nichts Technisches, nichts Maschinenartiges. Es ist die Weise, nach der sich das Wirkliche als Bestand entbirgt.«⁴⁷

Was bei Ernst Jünger und anderen nach 1918 versucht wird, die Technik wiederum als Medium der Mobilisierung und Re-Subjektivierung zu nutzen, schließt Heidegger in einer nahezu post-humanistischen Geste aus.⁴⁸ Der Philosoph ist sich in diesem Sinne der ubiquitären Proliferation der Technik in die Umgebung in ihrer unhintergehbaren Konsequenz bewusster als Jünger. Dadurch, dass der Mensch nach dem Wesen der Technik fragt und so die Zweideutigkeit, also die Gefahr und das Rettende der Technik erfahre und sich vom irreführenden Instrumentalcharakter der Technik löse, könne eine freie Beziehung zur Technik vorbereitet werden.⁴⁹ Heidegger hat dies vor allem in den weiteren Bremer und Freiburger Vorträgen aufzuzeigen versucht, in denen er den Menschen in Beziehung setzt zum Geviert aus Göttlichem, Sterblichen, Himmel und Erde. Heidegger versucht den Menschen in eine neue Verbindung des ›Wohnens⁵⁰ in der Welt zu bringen, durch das Hö-

43 Vgl. Martin Heidegger: *Zu Ernst Jünger. Gesamtausgabe. IV. Abteilung Hinweise und Aufzeichnungen*. Band 90, Frankfurt a.M. 2004. Vgl auch: Friedrich Balke: *Ernst Jünger. Kontroversen über den Nihilismus*. In: Diether Thomä (Hg.): *Heidegger Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart 2013, 2. Aufl., 381-387.

44 Vgl. Martin Heidegger: Die Frage nach der Technik. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart 2009, 11. Aufl., 9-40, 16.

45 Vgl. ebenda, 17.

46 Vgl. ebenda, 19.

47 Vgl. ebenda, 23.

48 Vgl. dazu auch: Martin Heidegger: Brief über den Humanismus. In: Ders.: *Wegmarken*. Frankfurt a.M. 2004, 313-364.

49 Vgl. Martin Heidegger: Die Frage nach der Technik. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart 2009, 5.

50 »Im Retten der Erde, im Empfangen des Himmels, im Erwarten der Göttlichen, im Geleiten der Sterblichen ereignet sich das Wohnen als das vielfältige Schonen des Gevierts. Schonen heißt: das Geviert in seinem Wesen hüten.« Martin Heidegger: *Bauen Wohnen Denken*. In: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart 2009, 139-156, 145.

ren auf die Unverborgenheit des Seins und insofern der Mensch die Ankunft des gewährenden Gottes zu erwarten habe.

In diesem Sinne bergen diese Perspektiven auf Technik, Wohnen und Umgebung einige ontologisch, metaphysische und letztlich theologisch (katholische) Implikationen, die an dieser Stelle nicht weiter einbezogen werden können.⁵¹ Von Interesse sind Heideggers Thesen im Hinblick auf Dinge und Umgebungen, die letztlich die Proliferation des »Ge-stells«, der Technik, fundieren. So wird hier im Weiteren sein implizites Prozessdenken für die weitere Betrachtung von smarter Technologie und Umgebungen gegen den heideggerianischen Strich gelesen.

Gestell und Umgebung

Den Prozess, der für Heidegger ein Kern der Relation zu den Dingen ist – und der ebenso als ein Charakteristikum künstlicher Umgebungen angesehen werden kann – nennt er das Abstandlose. »Wenn das Anwesende zum Gegenständigen des Vorstellens wird, richtet sich bereits, wenngleich noch unauffällig, die Herrschaft des Abstandlosen ein.«⁵² Die mit Menschen in ihrer Umgebung in Relation stehenden Gegenstände, so könnte man Heideggers These umformulieren, werden angesichts von Beschleunigung und Technisierung nicht nur ubiquitär, sondern abstandlos im Sinne einer Symmetrisierung von Mensch und Umgebung. Dabei ist dennoch zu pointieren: »[W]enn also nicht jeder Raum ein *environment* ist, sondern es Bedingungen gibt, unter denen er dazu wird, dann resultieren adaptive Umgebungstechnologien in einer massiven Ausweitung technischer *environments*, die dennoch nicht allumfassend und ubiquitär sind.«⁵³

In diesem Sinne, um den Sachverhalt des Gehäuses nochmals aufzugreifen, ist das Gehäuse, die Umgebungsoberfläche, eben keine reine Grenzfläche der Abschottung, der *blackbox*, sondern in seinem Dazwischen-Sein in der Umgebung abstandlos. Abstandlosigkeit erweist sich in diesem Sinne als ein Relationalitätskoeffizient.

Heideggers Schlüsselthese, dass das Wesen der Technik selbst nichts Technisches⁵⁴ sei, sondern vielmehr ein Wahrheitsmodus der Welt-, Lebens, und Umge-

⁵¹ Vgl. zu Heideggers Implikationen: Felix Hüttemann: »Sein ist exakt und nicht exakt. Von Metaphysik, Maschinen und Seinsgeschichten bei Martin Heidegger und Gotthard Günther. In: Julia Gruevska, Kevin Liggieri (Hg.): *Vom Wissen um den Menschen. Philosophie, Geschichte, Materialität*. Freiburg, München 2018, 374-389.

⁵² Martin Heidegger: Einblick in das was ist. Bremer Vorträge 1949. In: Ders.: *Gesamtausgabe III. Abteilung. Unveröffentlichte Abhandlungen. Vorträge – Gedachtes. Band 79. Bremer und Freiberger Vorträge*. Frankfurt a.M. 2005, 2. Aufl., 3-77, 25.

⁵³ Sprenger: Epistemologie, 483.

⁵⁴ Martin Heidegger: Einblick in das was ist. Bremer Vorträge 1949. In: Ders.: *Gesamtausgabe III. Abteilung. Unveröffentlichte Abhandlungen. Vorträge – Gedachtes. Band 79. Bremer und Freiberger Vorträge*. Frankfurt a.M. 2005, 2. Aufl., 3-77, 34.

bungsgestaltung in Form einer Herausforderung von Mensch und Umgebung, trifft auch auf die hier angesprochenen Technologien zu. Da diese (smarten) Technologien weder Instrumental- oder reinen Assistenzcharakter haben,⁵⁵ sondern hier bestimmt werden im Sinne von *techné*, Kunst und Technik in Zusammenhang mit *aisthesis*, Wahrnehmung und Schönheit, etwa in Form von Interface- und Oberflächendesign.

An dieser Stelle wird keineswegs in eine kulturpessimistische oder gar technikkritische Kerbe geschlagen, sondern im Gegenteil auf eine reziproke Perspektive auf Subjektivierung und Handlungsstatus abgehoben. Der weiter verfolgte Ansatz grenzt sich dementsprechend von Heideggers Wesen der Technik ab. Ein weiterer Faktor, den die Umgebungstechnologie jedoch mit Heideggers Ge-stell gemeinsam hat, ist derjenige einer Unhintergehrbarkeit der Umgebung, mit Mark Hansen könnte man dies als originäre Umwelt- (oder besser Umgebungs-)Bedingung der Technologie bezeichnen.⁵⁶

Es gibt in diesem Sinne kein Außerhalb des *environments* und zum anderen expliziert dieser Punkt eine Veränderung im technologischen Apriori von Umgebungen.⁵⁷ In jedem Falle, ob man von einer anthropophilen oder aber einer dandyistischen Perspektive ausgeht, kann von einem in Umgebungstechnologien und Assistenzsystemen neu auszuhandelndem Nähe-Distanzverhältnis von Technologie und humanem Agent gesprochen werden, das weniger in technikkritischen Reflexen eines Ge-stells, noch in zu schnellen diskursiven, anthropophilen Umarmungen eindeutig gekennzeichnet werden kann.

Kommt man nochmals auf die Ausgangsmetapher des Futterals zurück, zeigt sich, dass der Mensch in einem solchen, um exakt eingefasst werden zu können, notwendigerweise aufgezeichnet, vermessen, dokumentiert und überwacht wird. »Die Etuis, die Überzüge und Futterale, mit denen der bürgerliche Hausrat des vorrigen Jahrhunderts überzogen wurde, waren ebensoviiele Vorkehrungen, um Spuren aufzufangen und zu verwahren.«⁵⁸ Der Sachverhalt des Futterals als Sinnbild einer technologischen Eingefasstheit in Umgebungen, mit Benjamin ausgedrückt

55 Heidegger nennt dies »die anthropologische Bestimmung der Technik«. Vgl. Martin Heidegger: Die Frage nach der Technik. In: Ders.: *Vorträge und Aufsätze*. Stuttgart 2009, 11. Aufl., 9-40, 11.

56 Vgl. Mark B. N. Hansen: Medien des 21. Jahrhunderts, technisches Empfinden und unsere originäre Umweltbedingung. In: Erich Hörl (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin 2011, 365-409. Vgl. auch: Ders.: *Ubiquitous sensibility*. In: Jeremy Packer, Stephen B. Crofts Wiley (Hg.): *Communication Matters. Materialist Approaches to Media, Mobility and Networks*. London, New York 2012, 53-65.

57 Dieser Diskurs soll hier allerdings ohne weitere metaphysische Verkettungen, sondern aus einer Aushandlung von humanen und non-humanen Agenten und der Umgebung und ihren Oberflächen betrachtet werden.

58 Benjamin: *Passagen* 1, 298.

einer ›Spurenlese‹, bringt auch die Frage der Herrschaftstechnik im Spannungsverhältnis von *calmness* und *messiness* auf das analytische Tapet dieses Kapitels.

Dieses Dokumentieren, Suggerieren und Einfassen findet in smarten Umgebungen als andauernder, fortlaufender und vor allem hintergründiger Prozess statt. In Kapitel 2 wurde die von Bell und Dourish eingeführte Begriffsbeziehung von *messiness* und *myth* bzw. hier vorgeschlagener *calmness* für die weitere Analyse stark gemacht. Diese Perspektive wiederum wird hier präsupponiert durch den Ansatz des Wechselspiels von zersetzendem *Ennui* und produktiver Blasiertheit. Ein wesentlicher Punkt im Wechselspiel aus *messiness* und *calmness* ist dasjenige, das man als die technologische Mimese aus Maskerade, Tarnung und Täuschung bezeichnen kann, was Dourish und Bell als *technotales*⁵⁹ bestimmen, und ebenso im Narrativ der *calm technology* eine eminente Rolle spielt:

»For in our collective vision of ubicomp's proximate future, the messiness of our local laboratory infrastructures (the nest of cables hidden in the dropped ceiling or behind the closet door; the jumble of Perl, Java and Python code that precariously conspire to procedure results in demos) is replaced by a clean, gleaming infrastructure seamlessly providing well-understood services – the epitome of calm computing.«⁶⁰

Der Aspekt der Unmerklichkeit von Technologie im Zusammenhang des Wohnens richtet sich ebenso auf Infrastrukturen, verstanden als notwendiger organisatorischer Unterbau, der vor allem erst wahrgenommen werden soll, wenn er gestört ist. »The ›home‹ is also a site of such negotiations, a space with its own distinctive infrastructures [...].«⁶¹ So lässt die Ästhetik glatter Oberflächen als Faktor von Maskierung, Tarnung und Täuschung nicht nur nach Oberflächen und *Interfaces*, sondern auch nach demjenigen, was darunter liegt fragen, jedoch ohne die Kittlerianische Attitüde zu wiederholen, hinter dem Gehäuse einen Modus technischer Eigentlichkeit zu vermuten.

Die glatte Maske festzustellen, weckt immer das Interesse, nicht nur einer Normalisierungsmacht, zu wissen, was sich dahinter verbirgt. Man muss Umgebung, zumal künstliche, nicht nur als Schichtung von heterogenen Ensembles von Dingen, humanen und non-humanen Agenten, sondern auch als Komplex aus Infrastrukturen begreifen.⁶² So verstanden, sind Infrastrukturen Basisoperationen der Umgebungen: »fundamental elements of how we encounter spaces – infrastructures of naming, mobility, separation, interaction, and so on.«⁶³

59 Vgl. Bell, Dourish, 2.

60 Ebenda, 25.

61 Ebenda, 102.

62 Vgl. Ebenda, 99.

63 Ebenda, 99f.

Den Prozess, welchen technologische Infrastrukturen fundieren, ist als ein ständiges Neuentwerfen, als Reizaufnahme bei gleichzeitiger Reizabwehr verstehtbar. Somit kann man das Topos der produktiven Blasiertheit auf diesen Aushandlungsprozess technologischer Umgebungen übertragen.

Interieur 2.0?

Um das Eingebettet-Sein im *calmen* Futteral der Umgebung gegen die wimmelnde *messiness* hinter der Oberfläche zu gewährleisten, ist ein andauernder technologischer Prozess vonnöten. Dieser Prozess kann ebenso als Subjektivierungsstrategie aufgefasst werden, insofern sie über eine symmetrische *agency* zwischen humangen und non-humanen Agenten erreicht werden soll. »*Infrastructures must be actively maintained, and relationships to them must be continually negotiated.*«⁶⁴ Infrastrukturen, genauso wie Relationalität als solche, müssen beständig produziert werden.

Das technologische Futteral und dessen Infrastruktur im *smart home* wirft nochmals die Frage nach dem Interieur auf. Adorno bemerkt im Zusammenhang seiner *Kierkegaard*-Arbeit, dass der »Name der «Situation» als der ohnmächtig-momentanen Indifferenz von Subjekt und Objekt«⁶⁵ nicht etwa die Festung sei, sondern diese »in der Metaphorik des Wohnungsinneren«⁶⁶ liege. Die Frage der Agentenschaft adressiert so, in der Suche nach einer Metapher von Subjektivierungen, bereits den prä-technologischen Raum, insofern in dessen *messiness*, in dessen Verschwommenheitsästhetik, sich die Subjektivierungsstrategie zwischen humanem Agenten und Umgebung bereits als indifferent erweist: »Das Intérieur akzentuiert sich gegen den Horizont nicht bloß als endliches Selbst gegen die vorgeblich erotisch-ästhetische Unendlichkeit, sondern als objektloses Innen gegen den Raum.«⁶⁷ Zwischen den Dingen (dem Interieur) und dem Raum findet so ein Situierungsprozess statt, welcher den humanen Agenten miteinschließt und in dessen Aushandlungsprozess sich wiederum Narrative dandyistischer Couleur finden:

Denn das Interieur verbirgt. Es steht bei Adorno als Metapher für einen Komplex der Innerlichkeit, Abgeschlossenheit und letztlich des Verbergens. »Alle Raumgestalten des Intérieurs sind bloße Dekoration; fremd dem Zweck, den sie vorstellen, bar eigenen Gebrauchswertes, erzeugt allein aus der isolierten Wohnung, [...].«⁶⁸ Dekoration, als reine Ästhetik oder gar Ästhetizismus, ist für Adorno immer schon ideologisch verdächtig. Die Maske der vermeintlichen Wertfreiheit täusche

⁶⁴ Bell, Dourish, 26.

⁶⁵ Adorno: Kierkegaard, 75.

⁶⁶ Ebenda.

⁶⁷ Ebenda, 80.

⁶⁸ Ebenda, 81.

über Herrschaftszusammenhänge hinweg. »Dekoration. Ruft der Schein der Wohnung sich selber beim Namen, als wolle er erwachen. Aber im Intérieur träumt weiter der Affekt der Wehmut [...].«⁶⁹ Das futterale Interieur, als Umgebung bzw. Umgebendes,bettet den Menschen ein, wie die Decke einen Träumenden, ein Fakt den Adornos *Intérieur* mit Benjamins *grauem Tuch der Langeweile* teilt. Beide Akzentsetzungen sind Chiffren für einen auf Umgebungsdiskurse applizierten Melancholie- bzw. *Ennui*-Diskurs. Benjamins Metapher, die Langeweile als ein von außen graues, aber von innen mit buntstem Seidenfutter ausgeschlagenes Tuch zu betrachten, da sie die Grundlage allen Träumens, Kreativseins, also allen Produktionsprozessen darstellt, ist ebenso eine akkurate Metapher für das Narrativ der *calm technology* und weist damit auf einen eminenten Prozess des *ubiquitous computings* hin: auf das Eingestimmt-Sein, ein *being-attuned*.

Adornos Punkt, das Interieur als eines spatialen Ausdrucks von Innerlichkeit zu begreifen, pointiert, auf den Diskurs um das *smart home* übertragen, den aufgeworfenen Sachverhalt, dass die technologischen *environments* des 21. Jahrhunderts, entgegen aller Vernetzungs- und Offenheitsrhetorik, um sich selbst und ihre humanen und non-humanen Agenten kreisen. Dabei wird der Diskurs um den *Ennui* für die Umgebungsgestaltung abgerufen, insofern das Interieur »als Urzelle verlassener Innerlichkeit«⁷⁰ angesehen werden kann. Eine durch die Langeweile pointierte Leere, wird im Interieur durch *messiness* zu kompensieren versucht. So erweist sich unter diesem Gesichtspunkt, insofern man den technologischen Umgebungen das Wechselspiel aus zersetzendem *Ennui* und produktiver Blasiertheit zuspricht, als medial-ästhetische Fortsetzung des Dandyismus. Da ebenso die Narration der *calm technology*, als auch des Dandyismus auf der Basis einer durch Glätte und *calmness* produzierten Langeweile fußen, die weitere hektische Produktivität verbirgt.

Dieser produktive Prozess findet in »operativer Latenz«⁷¹ statt, der suggeriert, dass in smarten Umgebungen die Technologie durch eine »Leichtigkeit und Unaufdringlichkeit«⁷² oder anders ausgedrückt, durch ein *understatement* oder eine *Dés-involture*, operiert. Dieser Fakt tritt entweder durch eine technologische Mimese der *Interfaces* als Angleichung an die Umgebung durch Nachahmung altbekannten Interieurs und Technik auf, oder durch eine eminente Tarnung, Täuschung und Maskierung der Technologie als *calm* und glatt. Damit werden die Erfassungs- und Kontrollmomente von herrschaftstechnologischen Zusammenhängen der Umgebungstechnologien verwischt. Aus Benjamins grauem Tuch wird eine graue Eminenz.

⁶⁹ Ebenda, 86.

⁷⁰ Ebenda.

⁷¹ Vgl. Rieger: Enden, 82.

⁷² Vgl. ebenda, 145.

8.2 Kommt ein Dandy ins *smart home*

»Worin besteht denn das Wesen der schönen Lüge?«⁷³

»I want to fit in.«⁷⁴

Im Vorherigen wurde darauf abgehoben, dass es ein Kern des Dandyismus ist, dass dieser sich in die Umgebungen entäußert. Dies wurde an historischen, ästhetischen und literarischen Beispielen erläutert. Das letzte Unterkapitel warf die Problematik auf, wie mit dem humanen Agenten in smarten Umgebungen verfahren wird und inwieweit sich die Problematik der Symmetrisierung der Agenten und der Umgebung im Hinblick auf diese ästhetisch-technische Verwicklung des Dandyismus auflösen ließe. Denn die vermeintlichen Antipoden von humanem Dandyismus und derjenige, wie er sich für Umgebungstechnologie ergibt, erweisen sich zwar auf einen ersten Blick als konträr. Es sind jedoch vielmehr zwei Elemente des gleichen Prozesses: Der Produktion von Subjektivität.

Diese vermeintliche Trennung zwischen humanem und non-humanem Dandyismus soll für einen kurzen Moment nochmals aufgeworfen werden, um damit die Subjektivierungsbewegung des Verschwimmens von Umgebung und humanen Agenten im Diskurs smarter Technologien deutlicher zu machen. Folgendes literarisch-ästhetische Beispiel soll als Ausgangspunkt betrachtet werden:

»Im Licht eines frühen Maimorgens sieht mein Wohnzimmer folgendermaßen aus: Über dem mit Gas betriebenen Kamin aus weißem Marmor und Granit hängt ein echter David Onica. [...] Das Gemälde blickt herab auf eine weiße daunengefüllte Couch und einen Digital-Fernseher von Toshiba mit 75-Zentimeter-Bildröhre, es ist ein hochauflösendes Model [...]. Ein Toshiba-Videorecorder steht unter dem Fernseher in einer Glasvitrine [...]. In jeder Ecke des Wohnzimmers steht eine Hurricane-Halogenlampe. Schmale weiße Jalousien bedecken alle acht raumhohen Fenster. [...] Ein polierte weißer Eichenholzboden zieht sich durchs ganze Apartment. [...] An der Wand steht ein Panasonic-Fernseher mit 78-Zentimeter-Bildschirm, Sofortbild und Stereoton, darunter ein Toshiba-Videorecorder in einer Glasvitrine. Ich bin mir nicht sicher, ob die Zeit auf der Digital-Weckuhr von Sony stimmt, also muß ich mich aufsetzen und nachsehen, welche Uhrzeit auf dem Videorecorder blinkt, dann nehme ich das Ettore-Sottass-Tastentelefon, das auf dem Nachttisch aus Glas und Stahl neben dem Bett steht, und wähle die Zeitansage.«⁷⁵

73 Wilde: Lüge, 11.

74 Bret Easton Ellis: *White*. New York 2019, 64.

75 Bret Easton Ellis: *American Psycho*. Köln 1991, 43.

Patrick Bateman, der sinistere Protagonist aus Bret Easton Ellis' Roman *American Psycho* (1991), führt den Leser im Kapitel *Morgen* durch den »dandykalen Haushalt«⁷⁶ seiner New Yorker Wohnung (Abb.8). Die detaillierte, gerade auf die Technik in seiner Umgebung fixierte, über mehrere Seiten gehende Schilderung der Wohnung sowie seines *workouts* und seiner Körperpflegeroutine, setzt die maschinelle Registratur dandyistischer Couleur unter Bedingungen des Wallstreet-Milieus und der technischen Bedingung der 1980er Jahre fort. In der Forschung zur Pop-Literatur, welche unter anderem auf die Texte von Ellis zurückgreift um diese Form der deutschsprachigen Literatur seit etwa den 1990ern zu kennzeichnen, wird diese *Écriture* als Verfahren der »Neuen Archivisten« und »Katalog-Stil« bezeichnet.⁷⁷

Der Roman gilt als neodekadent und -dandyistisch *par excellence*. Der Text zeichnet das distanzierte Sehen, die Distinktion unter der Fortsetzung ihrer technischen Reproduzierbarkeit sowie unter Bedingungen der Markenkonfektion des Wallstreet-Kapitalismus der achtziger Jahre nach. Die kalte Blasiertheit und die kaum abebbende Langeweile Patrick Batemans exponiert sich in Gewalt- und Auflösungsphantasien: »To fit in«, sich einzufügen, nicht aufzufallen, damit in der elitären Masse zu verschwinden, ist das *Shibboleth* des Protagonisten, der, vom *Ennui* überreizt und in seiner Blasiertheit getrieben, den Leser neben seinem Oberflächen-Lifestyle ebenso an bizarren Gewaltphantasien teilhabenlässt.⁷⁸

»Nichts schafft mir Erleichterung. Bald wurde alles schal: noch ein Sonnenaufgang, Heldenleben, große Liebe, Krieg, Entdeckungen, die Menschen übereinander machen. Das einzige, was mich nicht langweilte, war natürlich wieviel Timothy Price verdiente, doch die Selbstverständlichkeit dessen langweilte mich auch wieder. In mir war kein klares, greifbares Gefühl außer Gier und vielleicht noch grenzenloser Abscheu.«⁷⁹

Von Interesse an diesem Text ist hier im Weiteren nicht nur die *Écriture*, sondern vielmehr die *agency*, die die Technik in der Umgebung einzunehmen scheint: Videorekorder in Glasvitrinen, hochauflösenden Fernseher, die in eine Reihe mit Ge-

⁷⁶ Werber: Tuch, 63. Werber verweist hier auf die zum einen verwendeten Metonyme im Text von Ellis und zum anderen auf einen anderen paradigmatischen Text, nämlich den bereits zitierten *Sartor Resartus* von Thomas Carlyle. Vgl. Carlyle, 378f.

⁷⁷ Vgl. Moritz Baßler: *Der deutsche Pop-Roman. Die Neuen Archivisten*. München 2002. Zum Markenfetischismus und zum Charakter der Distinktion durch Konfektionsware im (Neo-)Dandyismus: Vgl. Isabell Stauffer: Faszination und Überdruss. Mode und Marken in der Popliteratur. In: Alexandra Tacke, Björn Weyand (Hg.): *Depressive Dandys. Spielformen der Dekadenz in der Pop-Moderne*. Köln, Weimar, Wien 2009, 39-59.

⁷⁸ Das Alleinstellungsmerkmal des Textes ist es offen zu lassen, ob es sich um Gewaltphantasien oder -taten handelt. Vgl. Bret Easton Ellis: *White*. New York 2019, 67. Vgl. zur Einordnung von *American Psycho* in eine Ästhetik des Bösen und Deutung der Gewaltexzesse in der Tradition des *Fin de siècle*. Peter-André Alt: *Ästhetik des Bösen*. München 2011, 2. Aufl., 517ff.

⁷⁹ Bret Easton Ellis: *American Psycho*. Köln 1991, 391.

mälden gestellt werden, oder Designer-Tastentelefone auf stahlgestützten Glästischchen, sind nicht nur Fetischisierungs- und Distinktionsdinge in Batemans Subjektivierungs-Museum, sondern sie fordern von Lesenden/Betrachtenden und vom Protagonisten besondere Aufmerksamkeit und Aushandlungen ein.

Die exakte Uhrzeit wird telefonisch nachgefragt, der Videorekorder muss mit den bevorzugten VHS-Kassetten bestückt, und der Fernseher mit Kabel oder Satellit verbunden werden, um einen mehr oder weniger reibungslosen Ablauf der Technik zu gewährleisten. Der humane Agent arbeitet seiner technischen Wohnumgebung ein Stück weit genauso zu, wie sie ihm. Die Interieurisierung ist gleichzeitig die Exteriorisierung der unter Batemans eigener Oberfläche ablaufenden Prozesse. Die Wohnung ist genauso eine glatte Oberfläche, wie das leere, peeling- und feuchtigkeitscreme-gepflegte Gesicht des Protagonisten. Gesicht und Interieur sind die vermeintlichen *Interfaces*, über die zum einen Affekte vermittelt und aufgenommen, oder auf der anderen Seite verborgen werden sollen.

Abbildung 8: Batemans Apartment in der Verfilmung von American Psycho (US. 2000. Marry Harron. Min. 4:56)



© Lions Gate Entertainment

Batemans Wohnung ist wie der Raum in ALIEN COVENANT aus Kapitel 2 ein glatter, weißer Raum, der den *Horror vacui* ausstellt und zugleich, was dem Raum im 19. Jahrhundert zugewiesen wurde, mit Dingen kompensierend angefüllt wird. Der Wohnraum Batemans ist ein interessanter Zwischenschritt und Hybridfall vom Interieur-Diskurs des 19. Jahrhunderts zum *smart home*. Es wird auf der einen Sei-

te, wie mit Adorno, Benjamin und Sternberger aufgezeigt, die Innerlichkeit nach Außen getragen, der Raum wird mit Dingen musealisiert und er ist sowohl die Bühne, als auch die Loge im dandyistischen Welttheater der Figur. Zum anderen kann man diesen als eine Umgebung verstehen, in der sich die *agency* verteilt und verschwimmt zwischen humanen und non-humanen Agenten. Oder in den Worten Patrick Batemans:

»Ich hatte alle äußereren Kennzeichen eines menschlichen Wesens – Fleisch, Blut, Haut, Haare –, aber meine Entmenschlichung war so gravierend, reichte so tief, daß die Fähigkeit zur Anteilnahme abgetötet, einem schleichenden, zielstrebigem Verfall zum Opfer gefallen war. Ich imitiere einfach die Wirklichkeit, die grobe Karikatur eines menschlichen Wesens, und nur ein düsterer Winkel meines Hirns blieb in Betrieb.«⁸⁰

Depersonalisation als Umgebungsangleichung, wie sie Caillois als Mimese bestimmt, wird hier abermals vorgeführt und lässt die Fortsetzung des dandyistischen Ding-Werdens wiederum in aller Problematik hervortreten. »Es [das narrative Prinzip des Romans (F.H.)] ist wie der Protagonist selbst von Aspekten der Depersonalisation, der Auslöschung des Bewußtseins, von ›dunklen Ecken‹ und der Imitierung einer Wirklichkeit geprägt, die ihre klaren Konturen verloren hat.«⁸¹ Dieses nicht nur ›narrative‹, sondern ästhetische Prinzip lässt sich verstehen als »Splittermosaik versprengter Persönlichkeitsmerkmale«,⁸² die in Umgebungen entäußert werden, als Verräumlichung der *agency*, oder mit Nancy formuliert, als Verräumlichung des Sinns.

Diese Akzentverschiebung in Ellis' Text weist diesen Zusammenhang aus, wenn dieser auf die Technisierung der Umgebung hindeutet. Sie verweist insofern darauf, dass beispielsweise der in der Glasvitrine stehende Videorekorder⁸³ einen größeren Anteil an der Subjektivierungsstrategie des humanen Agenten einzunehmen scheint als die zwischenmenschliche Interaktion, die durch *Ennui* und Blasiertheitsprozesse nicht nur ihren Reiz, sondern auch ihre Funktion verloren hat. Batemans Wohnumgebung kann einen Hinweis darauf liefern, wie man sich das Narrativ einer dandyistischen, smarten Wohnumgebung vorzustellen hat.

Man stelle sich ein ähnliches Szenario wie in *American Psycho* nun im *smart home* vor: Ein Dandy (humaner Agent) betritt sein mit *ubiquitous computing* und mit dem Internet der Dinge ausgestattetes *smart home*. Unter den kalt erscheinenden, doch wohl beheizten, glatten Fliesen sind piezoelektrische Sensoren verbaut, die das

⁸⁰ Ebenda, 391f.

⁸¹ Peter-André Alt: *Ästhetik des Bösen*. München 2011, 2. Aufl., 523.

⁸² Ebenda.

⁸³ Das Sehen von (Gewalt-)Videos sowie die Rückgabe dieses Mediums in die entsprechenden Videotheken sind ein wiederkehrendes Ritual in der Subjektivitätsproduktion Batemans im Roman und Film.

Gewicht, die Bewegungen und die Haltung des Körpers im Raum erfassen und aufzeichnen. Bereits durch seinen Fingerabdruck, Augenscan oder personalisierten Zahlencode zum Öffnen der Wohnungstür hat die Umgebungstechnologie eine *awareness*, wer es betreten hat. Die Umgebung hat eine Subjektivitätsproduktion aufgenommen. Die momentan favorisierte Musik des Agenten ertönt aus den in den Wänden versenkten Boxen, das indirekte Licht wird gedimmt, die Raumtemperatur geregelt, alles entsprechend der letzten Datenerfassungen und Durchschnittswerte. Mittels *moodmanagement* sollen die Vitaldaten, etwa der leicht erhöhte Puls des Agenten, geregelt werden. Über *RFID-Tags* oder andere Sensoren hat bereits die Espressomaschine den Befehl zum Aufheizen erhalten, es wurde zwar durch Hautkontakt an der Türklinke ein erhöhter Puls gemessen, jedoch von den letzten Durchschnittswerten des Fitnesstrackers ausgehend wird der weitere Kaffeegenuss durchaus noch zugelassen. Der Kühlschrank hat, den dokumentierten Trinkgewohnheiten gemäß, den Weißwein bereits auf die richtige Temperatur heruntergekühlt. Der Agent hängt seinen Anzug in einen smarten Kleiderschrank. Dieser hat das Kleidungsstück, ohne dass ein weiterer Kommentar bzw. Befehl nötig wäre, geglättet, von Staub und Schmutz befreit und nach Ankunft des »Hausherren« die entsprechende Hauskleidung bereits an der automatischen Kleiderstange nach vorne gefahren. Der smarte Spiegel und die davor im Boden versenkte Waage weisen in Kommunikation mit dem Fitnesstracker und den verzeichneten Trainingsgewohnheiten auf eine noch maximal mögliche Höhe der Kalorienaufnahme hin, wenn der sowohl vom Agenten selbst als auch von dessen Krankenkasse vorgegebene BMI gehalten werden soll. Sollte die Kalorienanzahl überschritten werden (der Kühlschrank wird die Lebensmittelentnahme überprüfen), wird beim morgigen *work out* zur Aufrechterhaltung der Körperwerte die Dauer und Intensität des Trainings durch die Fitnessapp angepasst. Der Kühlschrank hat sich durch *Online*-Bestellung beim Feinkosthandel wieder aufgefüllt und der Agent muss sich nur noch zwischen den Antipasti zum Weißwein entscheiden. Nach dem Dinner spielt das *Smart-TV* über den favorisierten Streamingdienst die Episode der zuletzt gesehen Serie. Zur vorgerückten Zeit dimmt der Raum das Licht herunter, die Temperatur regelt sich nach unten, die Zeit für den Agenten zu schlafen wird so langsam, aber sicher erreicht, um die optimale Schlafphase abzupassen, damit am nächsten Morgen ohne Verzögerung in das zeitlich früh angesetzte *workout* und die darauffolgende, auf Hauttyp, Hydration, Alter und Geschmack abgestimmte Routine der Körperpflege erfolgen kann.

Kleine Aristokraten

Vor der Glätte und Kälte der smarten Technologie kann die Kälte und Glätte des humanen dandyistischen Agenten kein Versteck darstellen. Dies ist ein zentrales Problem in der Aushandlung zwischen humanen und non-humanen Agenten. Denn

dasjenige, was selbst der kälteste humane Dandy hinter keiner Maske glätten kann, seine auch nur minimalsten Vitalzeichen, werden Gegenstand der Medialisierung technologischer Umgebungen. Wie kann man sich diesem Problem annähern? Was ist die Problematik von Digitaltechnologien in diesem Zusammenhang?

»Digital technologies organize devious relations to a seemingly empowered if minutely surveilled user, from social media that profiles users while enabling views to be broadcast to apps and wearables that track sleep and fitness for the promise of greater well-being and productivity. Digital technologies manage, inform, and otherwise mediate everyday activities, and these functions are overseen by a limited number of organizations with often questionable agendas.«⁸⁴

Ein Gegenbeispiel, der oben angedeuteten Problematik, wurde in Kapitel 2 angeführt: Der dandyistischen Figur David aus *ALIEN COVENANT* ist es möglich, ubiquitär kalt, glatt und *calm* zu sein. Jedoch ist diese eben bloß eine androide, das heißt nur menschenähnliche Figur. Sie ist vielmehr eine Technologie, die sich hinter einer anthropophilen Maske versteckte, die, wie sich im Plotverlauf herausstellte, ihr wirkliches Gefahrenpotenzial verbarg: David ahmte seinen menschlichen Schöpfer nach, um ihn zu überlisten und letztlich zu töten. Der dandyistische Androide ist dementsprechend im wahrsten Sinne ein »analoger Nostalgiker« und gleichzeitig eine skeuomorph-anthropophile Gestalt.

Dagegen kann ein humarer Agent seinen Handlungsstatus in Relationen zu den futteralisierenden Technologien nur durch Wissensvorsprung aufrechterhalten. Auch auf humarer Seite muss eine *awareness* produktiv gehalten werden, damit im Aufgehen in den Umgebungstechnologien, im dandyistischen Sinne die *calmness* als Blasiertheitproduktion und Reizabwehr gewährleistet werden kann. Diese sollte zufolge haben, dass in aller Auflösung in die Umgebung die artikulierte Souveränität des Dandyismus in der Latenz des eingeschlossenen Ausgeschlossenen – Teil der Umgebung zu sein und doch daraus hervortreten zu können – als Umgangsform mit Technologie möglich ist.

Die Dandy-Figur muss zum Technologen werden, um nicht gänzlich zu verschwinden. So wie der Dandyismus des 19. Jahrhunderts die feinsten Unterschiede im Schnitt der Anzüge, in den Oberflächen des Interieurs registrierte und nutzte, so müsste ein Ästhetizismus der Daten, Algorithmen und *Interfaces* das distanzierte Sehen im Hinblick auf technologische Vorgänge kultivieren. Nur wer die Spielregeln kennt und ihre Anwendung beherrscht, kann diese umgehen oder diese zum eigenen Vorteil ausspielen. Es reicht nicht aus, wie Patrick Bateman die Produktnamen zur Distinktionssteigerung gebetsmühlenartig aufzulisten, sondern es gehört etwas mehr technologischer Sachverstand dazu, sich von smarten Umgebungen

⁸⁴ Jennifer Gabrys: *How to Do Things with Sensors*. Minneapolis, London 2019, 11. (Im Folgenden: Gabrys.).

zu distinguiieren. Sich in die Rolle eines selbst ernannten (Techno-)Aristokraten zu begeben, hieße, sich entweder so strenge Regeln zu geben, dass die Technologie nicht dahinter blicken könne, oder aber, Strategien zu entwickeln, die eigene Un einschätzbarkeit zu erhöhen. Aus der human-dandyistischen Perspektive müsste demnach der Versuch unternommen werden uneinschätzbarer zu werden, insfern der humane Agent nicht dem Protokoll zu folgen versucht, mal dieses oder jenes anders macht, als es in Aushandlung mit der Technologie delegiert wurde. Zweckentfremdungen und Ästhetisierungen könnten deren Medien sein: Ein ästhetizistischer Versuch, das Erstaunen nochmals umzukehren, die Umgebungs technologie zu deterritorialisieren.⁸⁵

Humaner Dandyismus hieße im *smart home* wieder umso mehr ein »Autokrat am Frühstückstisch«⁸⁶ zu werden. Die Selbstherrlichkeit bzw. Aneigungsgeste des Dandyismus kann im Falle von *smart homes* nicht nur eine Subjektivierungsstrategie sein, sondern eine Form, anders mit Technologie umzugehen: Man müsste sich seinen eigenen dandyistischen ›Werkzeugkasten‹, ein *tool kit* wie Gabrys es nennt, im Hinblick auf Umgebungstechnologie kuratieren:

»In this sense, tool kits not only provide instructions and materials but also indicate how to live with, through, and against these technologies. Tool kits provide instructions not just for assembly and use but also for attending to the social and political ramifications of digital devices.«⁸⁷

Die Kontrolle, oder zumindest die Suggestion von Kontrolle zu haben, welche Daten wohin gelangen und inwieweit dies möglich ist, bleibt dahingestellt. Ein Ziel wäre, die Entscheidungsgewalt darüber auszuarbeiten, zumindest im ersten Akt der technologischen Übernahme der Umgebung, damit Einfluss zu nehmen darauf, wo der als *smart* etikettierbare Kühlschrank die Weinbestellung durchführt und wer die Adressaten dessen sind. Also Einfluss zu nehmen und spezifische Relationalität zu wagen und somit keine Allverbundenheit der Dinge anzunehmen oder zu akzeptieren.

Denn die Frage nach Allverbundenheit der Relationalität technologischer Umgebungen wirft ebenso problematische Umbesetzungen auf: Im Dandyismus schwangen stets Allmachtphantasien mit: Vom Luzifer-Topos über Brummells quasi-royalem Status in Sachen der Etikette im Regency-England bis zu den totalitär-politischen Ausformungen bei Jünger und anderen. Auf die Phase der Narrationen um smarte Technologie appliziert, sind es Figuren, die sich zum einen von

⁸⁵ Vgl. Nitesh Dhanani: *Abusing the Internet of things: Blackouts, Freakouts, and Stakeouts*, Peking 2015. Auf diesen Text weist auch Jennifer Gabrys hin, die mit ihrem Text *How to Do Thinks with Sensors* eine ähnliche Position vertritt wie es hier vorgeschlagen wird.

⁸⁶ Oliver Wendell Holmes: Der Autokrat am Frühstückstisch. In: Grundmann: Anthologie, 131–134.

⁸⁷ Gabrys, 12.

der Technologie zuarbeiten lassen und zum anderen in ihrer kreativen Blasiertheit auch Fluchtbewegungen aus der Futteralisierung bereithalten. Es spricht einiges dafür, solche Figuren etwa in Big-Data-Diskursen und in Technologie-Konzernen zu suchen. Diese bilden Formen einer neuen selbsternannten Aristokratie in aller Problematik.⁸⁸

Erstaunen mit technologischen Mitteln

So sehr der Dandyismus sich durch künstliche Umgebungen als heterogenes Ensemble etabliert, so sehr wird dieser jetzt durch eine verschärzte technologische Blasiertheit der eigenen Umgebung auch herausgefordert. Der Aspekt, dass sich Dandyismus in dessen Heterogenität und Affinität, »sich zu einem Ding zu machen« immer schon als proto-technologisch begreifen lässt, spricht für die Anpassungsfähigkeit dieser *Assemblage* aus Ästhetik und Technik. Denn gleich, ob es sich um Glasbauten und Interieurs des 19. Jahrhunderts, Grabenanlagen des Ersten Weltkrieges oder im Weiteren um kalte, glatte, technologische Räume des 20. und 21. Jahrhunderts handelt, lassen sich dandyistische Blasiertheitsproduktionen in all diesen künstlichen Umgebungen beobachten. Dies hat den Grund, dass die Blasiertheitsproduktion eine grundsätzliche Expositionsform beschreibt, die, wie schon Baudelaire pointierte, in Übergangs- und Reiz-Stadien gesellschaftlicher, kultureller und technischer Entwicklung auftritt. Dandyismus ist in diesem Sinne eine Reaktion auf die Problemstruktur und das Wechselspiel von *Ennui* und Blasiertheit, von diskursiver Reizproduktion und Reizabwehr, auch kontemporär.

In der Auseinandersetzung mit Umgebungstechnologien steht der humane Agent vor der Herausforderung, dass das »Erstaunen machen« sich verschoben und erweitert hat. Der Agent, insofern er human ist, wird zumindest auf der Ebene der Datenerfassung und Abgleichung berechenbar.

»Mit der Ambivalenz unscheinbarer Regungen, [...] die Verrichtung des bloßen Lebens, die Vorgänge des Atmens, die Zirkulation des Blutes, die Schwankungen der Körpertemperatur oder die Veränderungen der Leitfähigkeit der Haut, gerät der Körper in den Fokus praktischer Interventionen und theoretischer Aufmerksamkeit.«⁸⁹

88 Filmische Beispiele, die in ihrer Zusitzung eine gewisse Deutlichkeit haben, sind etwa Figuren wie der narzisstische Software-Unternehmer Nathan (Oscar Isaac) in Alex Garlands EX MACHINA (UK 2015) oder die Figur des Niander Wallace (Jared Leto), der Firmenchef der Replikanten produzierenden Wallace Corporation in BLADE RUNNER 2049 (US 2017. R: Denis Villeneuve). Interessantes Faktum in diesem Zusammenhang ist, dass EX MACHINA, BLADE RUNNER 2049, PROMETHEUS und ALIEN COVENANT in der Ausstattung und dem Design der Zukunftstechnologien, vor allem der Screendesigns, mit der gleichen Firma »Territory Studios« gearbeitet haben. Vgl. <https://www.engadget.com/2017/10/20/designing-the-technology-of-blade-runner-2049> (Aufruf: 20.11.20).

89 Rieger: Enden, 145.

Minimale Abweichungen in der Umgebungsroutine können ohne weitere Störung vorgenommen werden bzw. sind in den algorithmischen Abläufen eingebettet: Im oben aufgeworfenen Szenario kann etwa statt des üblichen Weißweins mal Rotwein, statt des Espresso mal Cappuccino getrunken oder ein anderer Anzug ausgewählt werden. Dies funktioniert innerhalb vorab abgestimmter technologischer Rahmungen, denn die Bühne ist zur Gänze bereitet, ohne, dass der humane Agent in die technologischen Abläufe eingreifen oder diese überwachen würde. Die technologischen Routinen werden, so die Narration, mittels vorherigem humanem Einverständnis ausgehandelt. »Nach welchen Parametern welche Interventionen stattfinden und, statzufinden haben, ist Gegenstand bewusst getroffener Entscheidungen, deren Umsetzung an die technischen Systeme delegiert und bis zu einer Änderung umgesetzt werden.«⁹⁰

Das oben angeführte fiktive und recht zugespitzte Szenario eines *smart home* betretenden Dandys, bezieht die kursierenden Narrationen vom smarten Technologien, von sich selbst nachfüllendem Kühlschrank, *Fitnesstrackern* und dem *mood-management* im *smart home* auf die Körper- und Genussfokussierung, wie es dem Dandyismus in modernen Narrationen zugesprochen wird. Die Ziele und Prozesse eines *smart homes* in diesen Narrationen bilden vorläufig noch eine Zukunftsvision der Umgebungstechnologisierung. Diese sind unter anderem auf diese Punkte konzentriert:

- »It helps its inhabitans live a healthy, happy, safe life;
- It performs many tasks automatically to relieve the stress of managing the house;
- It integrates home, work, learning and leisure activities;
- It does not annoy people with the technological details of how it actually works.«⁹¹

Hohe technologische Produktivität zur Alltagserleichterung, Leistungssteigerung und Gesundheitsvorsorge bei gleichzeitiger Unauffälligkeit, Glätte und Störungsfreiheit: Das sind die Zukunftsversprechen der Umgebungstechnologien. Die humanen Agenten solch futteralisierten Wohnens werden durch Technologie, so könnte man das hebre Ziel der *attuned*, eingestimmten Technologie Mark Weisers zuspitzen, zu ästhetizistischen Müßiggängern erzogen. Umgebungstechnologie macht aus ihren Bewohnern eine Aristokratie *en miniature*. Die Frage ist, ob sich damit auch die Dekadenzerscheinungen revitalisieren?

90 Ebenda, 169.

91 Michael Friedewald (et al.): Perspectives of ambient intelligence in the home environment. In: *Telematics and Informatics* 22 (2005), 221-238, 223.

Kalte Umgebung, kalte Agenten

Sowohl im Beispiel von *American Psycho*, als auch in demjenigen des *smart homes*, wird die Frage nach der Exponierung des humanen Agenten in Umgebungen als Subjektivierungsproduktion aufgerufen. Jean-Luc Nancy verdeutlicht diesen Punkt auf grundsätzlicher Ebene in folgendem Szenario:

»Es tritt jemand in ein Zimmer ein; bevor er das eventuelle Subjekt einer Repräsentation dieses Zimmers ist, disponiert er sich selbst in ihm und zu ihm, und so, wie er es durchquert, bewohnt, besucht usw., er exponiert dessen Disposition – die Korrelation, die Kombination, den Kontakt, die Distanz, das Verhältnis von all dem, was das bzw. was in dem Zimmer ist, also des Zimmers selbst.«⁹²

Es sind eben keine zwei Prozesse, die Subjektivierung der Agenten im Raum und die technologisch bedingte Futteralisierung als Dokumentierung und Prozess bloßer Daten, sondern diese fallen zusammen. Der Handlungsstatus verteilt sich nicht nur in der Rückkopplung bzw. Rückführung der Daten zum humanen Agenten zwecks Optimierung, sondern in der Nähe/Distanz-Aushandlung von Exposition in die Umgebung als solcher: das bedeutet ständiger Reiz und ständige Reizabwehr, Blasiertheitsproduktion im steten Prozessieren zwischen Technologie und humanem Agent. Insofern muss die leicht süffisante Frage nach einer Revitalisierung von Dekadenzerscheinungen im *smart home* verneint werden, denn dieses stellt kein »Schlaraffenland« des lethargischen Müßigganges zu Verfügung, sondern soll vielmehr eine ideale Arbeitsumgebung liefern zur Optimierung der Produktion sowohl am eigenen Selbst, als auch für andere entäußernde Formen von Produktionszusammenhängen.

Die Umgebungstechnologie muss unterscheiden können, um Daten zu sammeln und zu prozessieren. Eine ästhetische Kategorie des vermeintlich elitären dandyistischen ›guten Geschmacks‹ wurde als die Möglichkeit bestimmt, dort Unterscheidungen zu treffen, wo niemand anderes bzw. nur Eingeweihte noch Unterschiede ausmachen konnten. In diesem Sinne ist Umgebungstechnologie in ihrer Futteralisierung nicht nur auf ihrer Oberfläche dandyistisch, sondern in ihrer Produktivität.

»In a world that has lost its grip on meaning, the dandy understands that taste is not an arbitrary collections of likes and dislikes, but rather a rare form of intelligence. [...] Gaining this intelligence is a perpetual process, which is part and parcel of gaining of self-knowledge.«⁹³

Umgebungstechnologie ist, wie schon die prätechnologische Umgebung des 19. Jahrhunderts Subjektivitätsproduzierend, nicht nur insofern, als die Daten wie-

92 Nancy: singulär, 145.

93 Dandy at Dusk, 336.

der an den humanen Agenten zurückgespielt werden, sondern Baudelaires Dandy-Axiom des »Lebens und Sterbens vor dem Spiegel«⁹⁴, setzt sich auf dezidierte-rer Ebene durch technologische Umgebungen fort. Die Gesamtumgebung und die Dinge, wenn sie Teil des Internets der Dinge sind, werden in diesem Sinne zu Spiegeln. An dieser Stelle sei nochmal an das Bonmot von Richard von Schaukal erinnert: »Jede große Tiefe hat eine spiegelnde Oberfläche«.⁹⁵

Lügen als Privatsache

Die Problematiken der Ästhetiken, Technologien und Umgebungen des Dandyis-mus kulminieren letzten Endes in folgender Frage:

Wie kann man sich blasiert geben, wenn die Umgebung zum einen zum Lügentektor gerät und zum anderen noch kältere und glattere Dandyismen prozes-siert?

Der Versuch der Maske, der Täuschung und Tarnung könnte möglicherweise als eine Strategie angesehen werden den humanen Agentenstatus im Gegensatz zur Strategie der Auflösung beizubehalten, jedoch nur unter der Voraussetzung die ubiquitäre Technologie quasi-dandyistischer Couleur ließe sich täuschen. »Of the range of privacy practices engaged, perhaps the most interesting centers on the use of providing false information as a protective strategy.«⁹⁶

So sehr *calm technology* ihre wimmelnden Prozesse verbirgt, so sehr jedoch fußt die Futteralisierung dieser Technologien auf der Daten- und Prozesserfassung der humanen Agenten. Das hat zur Folge, dass ein Abhängigkeitsverhältnis der Technologie von zuverlässigen, d.h. auch exakten, Daten der humanen Agenten be-steht. »Informationssystems – and perhaps especially ubicomp systems that rely on sensor systems to instrument everyday environment – have a tendency to place within their representations a notion of ›ground truth‹ from which all deviations seem problematic.«⁹⁷ Diese Abhängigkeit von einer Grundwahrheit des humanen Agenten gegenüber der Technologie, bei gleichzeitiger suggerierter Oberflächen-ruhe zugunsten eines Eingebettet-Seins, das als Symmetrisierung der Technologie und der humanen Agenten im Raum verstanden werden kann, lässt an eine Normalisierungsfunktion dieser Technologie denken. Grundwahrheiten sind Norm- und letztlich Normierungswerte für humane Agenten in der Relation zu Umgebungen.

94 Vgl. Baudelaire: Raketen, 224. Vgl. auch Kapitel 4.2.

95 Schaukal, 62.

96 Bell, Dourish, 147.

97 Bell, Dourish, 149.

Die Frage nach möglicher Devianz und ihrer Ahndung im Umgang mit den smarten Umgebungsformen drängt sich auf. Denn, wenn man auf der einen Seite von einem Dandyismus der Umgebungstechnologie ausgegangen ist, stellt sich auf der anderen Seite, wie angesprochen, die Frage nach der Möglichkeit eines Dandyismus des humanen Agenten, auch unter der Perspektive des kulturgeschichtlichen Dandyismus als einer maskierenden, täuschenden, tarnenden, letztlich lügenden Sozialgestalt.

»Zwingt man dich, deine Biographie von dir zu geben, so erzähle jedes Mal eine andere. Darauf hingewiesen, zeige dich entrüstet darüber, daß man jene Discretion, die jeder für sich beanspruchen darf, dir nicht zubilligen will. Man wird deine Phantasie bewundern und deiner Biographie alles zutrauen.«⁹⁸

Walter Serner empfiehlt in seinem *Handbrevier* eine Taktik der Zerstreuung, Ablenkung und des Lügens, nicht nur im Hinblick auf etwa erkennungsdienstliche Erfassungen, sondern in jedweder gesellschaftlichen Situation, in welcher Handlungsspielraum behalten werden soll. Jedes Mal eine andere Biografie zu erzählen, birgt die Notwendigkeit steter Kreativität sowie eine Diversität in der Subjektivierungsstrategie: Lässt sich dieses Verwirrspiel zur Aufrechterhaltung human-dandyistischer Strukturen auf den Umgang des Eingebettet-Seins mit technologischen Umgebungen übertragen?

Bell und Dourish sprechen im Zusammenhang von Überwachungs- und Erfassungsdiskursen durch das *ubiquitous computing* von einer Strategie der »digital deception and lying«.⁹⁹ Eine ihrer Beobachtungen ist etwa, dass Social-Media-Profile, bezüglich etwa Name, *gender*, Alter usw., aus dem Grund der Abgabeverweigerung dieser Daten, nicht immer der Wahrheit entsprechen. Die Lüge als Sozial- und Kunsttechnik ruft ästhetische Strategien des Dandyismus auf das Tapet der Aushandlung um Subjektivierungsstrategien innerhalb der smarten Umgebungstechnologien. Gibt es den Dandy als Störfaktor im *smart home*? Kann es Devianzstrategien geben?

»Der Mensch erscheint dort, wo keine Routine ist, sondern Unwahrscheinlichkeit auftritt, ja er generiert sie – ›noisy‹ wie er nunmal ist – selbst, er speist sie ein und heißt darin Autor.«¹⁰⁰ Diese Perspektive, dass die Schreibtätigkeiten des lärmend-rauschenden Menschen, als bedienendem Störfaktor, an (Desktop-)Computer, zum einen nur »gähnende Langeweile an Rechenkapazität«¹⁰¹ bedeutet, zeigt zum anderen, auf Umgebungstechnologie bezogen, dass Störfaktoren als solche,

⁹⁸ Serner, 113.

⁹⁹ Ebenda.

¹⁰⁰ Claus Pias: Digitale Sekretäre: 1968, 1978, 1998. In: Bernhard Siegert, Joseph Vogel (Hg.): *Europa. Kultur der Sekretäre*. Zürich, Berlin 2003, 235–251, 249. PDF unter: <https://www.uni-due.de/~bj0063/texte/sekretaere.pdf> (Aufruf: 19.11.20).

¹⁰¹ Ebenda.

wenn sie nicht an Eingabeschnittstellen, sondern in einem technologisch-einbettenden Futteral des *smart home* auftreten sollen, mitunter eine kreative Produktivleistung nötig haben. Denn man muss die so auf Unmerklichkeit und *calmness* bedachten Abläufe der Umgebungstechnologie zuerst einmal überhaupt stören, d.h. auch in diese eingreifen können. Denn bei aller Rhetorik des anthropophilen *Interfaces* steckt im Versuch der Unmerklichkeit der Technologie auch der Versuch der Unbemerkbarkeit, der Tarnung, das ebenso einen Schutz vor Eingriff in die Technologie zum Ziel haben kann, wenngleich die Angst vor *hacking* des *smart homes*, durch Eingriffe von außen existent bleibt. »*My home is my castle*«, steht unter technologischen Vorzeichen entgegen aller Vernetzungs- und Offenheits-Rhetorik auf dem Tapet der Diskussion. Denn je mehr man von einer Subjektivitätsproduktion in der Symmetrisierung von humanen und non-humanen Agenten in den Umgebungstechnologien ausgeht, desto gefährlicher werden Angriffe von außen in die technologischen Teile dieser Subjektivierung. Denn diese können ebenso Angriffe auf die Subjektivität des humanen Agenten bedeuten. »Such situational awareness should be promoted simultaneously securing a sufficient degree of privacy and prevention against misuse. The more complex the systems become, the more vulnerable they are to malfunction.«¹⁰² Umso wichtiger erscheint in dieser Form der Partizipation eine Restkälte des humanen Agenten gegenüber der Subjektivierung zu sein.

Denn es findet keine technologische Komplexitätsreduktion statt, auch wenn die *calmen*, glatten Oberflächen und *Interfaces* das suggerieren, sondern die *messiness* wird eben nur unter diesen verborgen. Je größer die Rhetorik der Reibungslösigkeit ist, desto einschneidender erscheinen dysfunktionale Abläufe und werden schlüssig, da sie aus einer als so *calm* empfundenen Gemengelage heraus hervorgehen, als eine erhöhte Störanfälligkeit empfunden. Je kälter man etwas erscheinen lässt, desto heißer kann auch jede Abwandlung dessen erscheinen.

So wird etwa, und nicht nur in technophober, sondern vielmehr in produktiver Auseinandersetzung mit den zukünftigen, weiter sich progressiv verteilenden Umgebungstechnologien und dem metaphorisch und semantischen Komplex des Wohnens, des Hauses und dessen Segmente, die Problematik des Subjektstatus thematisiert werden müssen. Dies geschieht mitunter in verklärenden Topoi und mahnt so in manchen Fällen dazu, die Kälte des Dandyismus weiter zu aktualisieren. »Home is a sanctuary, so technology and technological devices integrated to the house should not dominate the overall function of housing.«¹⁰³

Es drängt sich die Frage auf, ob diese weiter oben aufgemachte Trennung von humanem und non-humanen Dandyismus aufgrund der Beobachtung der sugge-

¹⁰² Michael Friedewald (et al.): Perspectives of ambient intelligence in the home environment. In: *Telematics and Informatics* 22 (2005), 221-238, 236.

¹⁰³ Ebenda.

rierten Unhintergehbarkheit der blasierten Technologien des *environments* zum einen nötig und zum anderen möglich ist. Denn, wie aufgezeigt wurde, ist es eine Subjektivierungsstrategie nicht nur des Dandyismus, in der Umgebung aufzugehen. Damit ist es keine Kontraststellung von humanem, blasierten Agenten auf der einen, *calmer*, futteraliserender Umgebung auf der anderen Seite, sondern ein Komplex eines heterogenes dandyistisches Ensemble, das dynamische und spontane Verbindungen eingeht.

Angleichung an die technologisch-ästhetische Umgebung kann hierbei nicht als Ausdruck einer passiven, sondern muss gerade als aktive Widerstandsform, nicht so, nicht auf diese Weise, verdatet zu werden, in den Diskurs um smarte Technologien eingebracht werden. Dieser Prozess kann als eine Ästhetisierung der technologischen Umgebungen und dem Handlungsstatus in diesen verstanden werden.

home, sweet home

Der humane Agent bzw. dessen Körper, rückt ins Aufmerksamkeitszentrum seines smarten Futterals. »Ob Glück und Wohlbefinden, ob Schlafverhalten oder Nervosität, [...] jede physiologische Regung taugt zum Indiz und findet entsprechend Verwendung.«¹⁰⁴ Dandyismus erwies sich, eingedenk der kultur- und diskurstgeschichtlichen Beispiele, als Geste für zukünftige Anordnungen. Aber ebenso erweist sich dieser als eine Geste der Aneignung, sei es im Zusammenhang mit der produktiven Blasiertheit als proto-technischem Verfahren der Selbstermächtigung, in den Surrogatdiskursen, problematischen Re-Heroisierungen oder, in der Selbstdeklaration des Aristokratismus. So erscheint (humane) Dandyismus angesichts der dandyistischen Züge technologischer Umgebungen als vermeintlich subversiver Prozess. Findet durch die Auflösung in die Umgebung eine Re-Interieurisierung des *smart homes* und dessen Technologien statt, insofern die Einrichtung¹⁰⁵ der Umgebung doch wieder zur Subjektivierung des humanen Agenten in Anspruch genommen werden kann? Wird die Aufgabelung zwischen vermeintlich humanem und non-humanem Dandyismus damit wieder geschlossen? Dafür muss Sorge getragen werden insofern, dass durch die Technologie und gegen sie das paradoxe Wechselspiel des eingeschlossenen Ausgeschlossenen, von Umgebendem und Umgebenem, weder einfach zugunsten des humanen Agenten noch zugunsten des *environments* ausfällt.

Der Punkt ist hierbei, nicht eine Bedrohung des Subjektstatus durch die Technologie anzunehmen, sondern, wie im Vorherigen, Subjektivität als Produktions-

¹⁰⁴ Rieger: Enden, 146.

¹⁰⁵ Vgl. zum Begriff des Einrichtens: Christina Bartz: Einrichten. In: Matthias Bickenbach, Heiko Christians, Nikolaus Wegmann (Hg.): *Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs*. Wien, Köln, Weimar 2014, 195-208.

prozess heterogener Faktoren, der humanen und non-humanen Agenten und der Umgebung zu begreifen. Es geht dabei auch um eine Frage von Exposition. Es erscheint zum einen wie eine Entäußerung des humanen Agenten in die technologische Umgebung und zum anderen ist dieser zugleich konstitutiv »mit« der Technologie. »Die Ontologie des Mit-Seins ist eine Ontologie des Körpers, aller Körper – unbelebter, belebter, fühlender, sprechender, denkender, wiegender Körper.«¹⁰⁶ In dieser produktiven Aushandlungsleistung, die zwischen Exzess und Entzug der Subjektivität stattfindet, steckt dandyistische Ästhetik und Technik. »Darum ist die Exposition weit entfernt davon, nur als Ausdehnung einer Oberfläche Statt zu haben.«¹⁰⁷ Hinter der Oberfläche suggeriert die *messiness*, in Form technologischer sowie auch anderweitiger Produktivität, die Glätte derselben Oberflächen lediglich zwecks der Exposition der humanen Agenten innerhalb der Umgebungen. Die Auflösung und Relation der humanen Agenten zu den *environments* wirft die Frage der Körpergrenzen auf. Stefan Rieger deutet die Problematik mit den *Enden des Körpers* in folgender Mehrdeutigkeit an: Zum einen nimmt man damit;

»den Körper in einem schlicht geometrischen Sinne beim Wort und fragt danach, welche realen und welche imaginären Grenzen dieser Körper hat, wie weit er in reale, augmentierte oder virtuelle Räume hineinreicht, welche Interventionen an seinen Grenzen und Oberflächen ansetzen und nicht zuletzt, welche Aushandlungen sich an seinem Ende, an seinen räumlichen Umgrenzungen und an seiner vermeintlichen Geschlossenheit anlagern.«¹⁰⁸

Die zweite Deutung wäre das Ende des Körpers als dessen sprichwörtliches Ende, als Auflösungserscheinung zu verstehen.¹⁰⁹ Die Blasiertheitsproduktion im Umgebung-Werden dandyistischer Subjektivierung macht deutlich, dass sich in dieser ambivalenten Problematik »eine mitunter verblüffende Illustration des menschlichen Verlangens, nach Rückkehr in ursprüngliche Fühllosigkeit«¹¹⁰ ausdrückt. Wenngleich Caillois diese Sehnsucht als ein pantheistisches Aufgehen in die Natur begreift, wird hier dagegen diese Auflösung als Blasiertheitsproduktion und damit als Exposition in künstliche, und das heißt im Weiteren, technologische Umgebungen begriffen. Es handelt sich hier dementsprechend nicht allein, wie bei Caillois, um eine Mythografie als vielmehr um eine Technografie, allerdings unter ästhetizistischen Vorzeichen. Diese ist anschlussfähig an den Diskurs dieser Mythografie. Denn, so zeigen es Bell und Dourish, sind *technotales* oder *techno-mythologies* im Zusammenhang des *ubiquitous computings* zu finden, dies ist sogar als wesentliches Narrativ von Mark Weiser und anderen für die *calm technology*

¹⁰⁶ Nancy: singulär, 129.

¹⁰⁷ Nancy: Corpus, 37.

¹⁰⁸ Rieger: Enden, 1f.

¹⁰⁹ Vgl. ebenda, 11.

¹¹⁰ Roger Caillois: Die Gottesanbeterin. In: Ders.: *Méduse & Cie*. Berlin 2007, 7-23, 19.

zu konstatieren. Insofern zeigt sich angesichts der Futurität dieser Technologien der Anspruch an die medienwissenschaftliche Auseinandersetzung dieses Buches. Denn die Narrationen und Topoi der *smartness*, des *ubiquitous computing* oder der *agency* des Internets der Dinge, werden sich erst noch als adäquate Diagnosen einer zukünftigen Anordnung der Technologie bewahrheiten müssen. Die *calmen*, glatten Räume, die ihre technologische *messiness* hinter den Oberflächen maskieren, werden in ihren Futteralisierungsprozessen eine zunehmend größere Rolle in der *agency* humaner Agenten einnehmen und somit die notwendige kontemporäre Auseinandersetzungen mit Glätte, Kälte und produktiver Blasiertheit von Umgebungen fordern.

»But Home oh sweet home it's only a saying«¹¹¹

Man fällt in eine Aporie, will man weder der Seite einer anthropophilen, humanen Romantik der neuen Intimität von Technologie und Mensch, noch der Seite einer Kälte und Glätte als Auflösung von Agentenschaft zuneigen. Denn dies hieße, sich auf der einen, wie auf der anderen Seite Problematiken im Hinblick auf den eigenen Handlungsstatus aufzuerlegen. Betrachtet man das Verhältnis von Umgebung und deren Agenten mit dem Anspruch einer Symmetrisierung sollte auch die, etwa von der *calm technology* präsponierte operative Latenz der Technologie, in einer operativen Latenz und Uneinschätzbarkeit des humanen Agenten münden können. Diese operative Latenz und Uneinschätzbarkeit kann man vom Dandyismus, seinen Ästhetiken, Technologien und Umgebungen lernen. Das könnte eine Möglichkeit sein nicht so, sondern anders mit Technologie umzugehen.

Abschließend bliebe somit wohl nur noch zu fragen:

»Dandy, Dandy Where you gonna go now?«¹¹²

¹¹¹ Roxy Music: In Every Dream Home A Heartache. *For your Pleasure*. 1973.

¹¹² The Kinks: Dandy: *Face to Face*. 1966.