

1. Einleitung

Dandyismus und Medienästhetik

»Sein ganzes Leben war Einfluss, also etwas, das sich nicht leicht erzählen läßt.«¹

Im Regency-England zu Beginn des 19. Jahrhunderts wird ein Mann zur Ursprungsfigur eines subtilen und wirkmächtigen Diskurses zwischen Mode, Literatur und Kunst stilisiert. Ein der noch jungen bürgerlichen Mittelschicht entstammender Parvenü freundet sich mit dem britischen Prinzregenten George an und wird sein *arbiter elegantiarum*, eine Autorität in Sachen Mode, Geschmack und Etikette. Sein Einfluss wächst von Salon zu Salon von Dinner zu Dinner und von Ballsaal zu Ballsaal.

Der Name dieses Ursprungsdandys war George Beau Brummell (1774-1840). Um ihn ranken sich Anekdoten und Erzählungen: Er habe seine Lackschuhe mit Champagner poliert, Stunden für das Ankleiden benötigt und mit eisigen Beleidigungen bei geringsten Verstößen der Etikette von sich reden gemacht. Anekdoten wie die folgende sind es, welche den Diskurs des Dandyismus begründen:

»Brummell trug Handschuhe, die seine Hände wie nasser Musselin umgaben. Aber mit der Perfektion dieser Handschuhe, die seine Nägel nachformten wie das sie umgebene Fleisch, war dem Dandyum noch nicht Genüge getan, sondern erst dadurch, daß vier verschiedene Künstler sie angefertigt hatten, drei die Hand und einer den Daumen.«²

Brummell war Ehrengast und Schrecken jeder Abendgesellschaft:

»Ein neureicher Bewunderer lud ihn einmal zum Essen in sein Haus ein und forderte ihn auf, die Tischrunde selbst zusammenzustellen. Als die Dinnerparty be-

1 Vgl. Jules Barbey d'Aurevilly: *Über das Dandyum und über George Brummell. Ein Dandy ehe es Dandys gab*. Berlin 2006, 33. (Hervorhebung F.H.) (Im Folgenden: Barbey).

2 Ebenda, 28.

gann, soll Brummell sein Erstaunen darüber geäußert haben, daß der Gastgeber die Kühnheit besaß, mit am Tisch Platz zu nehmen.«³

In diesem Buch wird jedoch nicht an Anekdoten und Erzählungen des Dandyismus angeknüpft. Es wird keine Kultur- oder Diskursgeschichte des Dandyismus fortgeschrieben. Sondern es wird behauptet, dass der Dandyismus und die daraus proliferierte (Medien-)Ästhetik nicht nur am Anfang einer Kultur-, sondern auch am Anfang einer Digitalisierungsgeschichte steht. Die Frage, die dieses Buch antreibt ist, ob angesichts des Diskurses um smarte Technologien, dem *ubiquitous computing*, dem Internet der Dinge und anderen, eine Medienästhetik des Dandyismus revitalisiert wird? Anders formuliert: Gibt es den Dandy und dessen Ästhetik im *smart home*? Oder, ist das *smart home* vielleicht selbst dandyistisch? Ist Dandyismus heute in die Umgebungen und Technologien abgewandert, statt ästhetisches Ideal gelangweilter, blasierter Subjekte zu sein? So muss geklärt werden: Was ist bzw. was war ein Dandy? Was ist Ästhetik und was ist Technologie? Was ist eine (Medien-)Ästhetik des Dandyismus?

Etymologie

Die Bezeichnung Dandy tritt im Zusammenhang mit Beau Brummell zum ersten Mal im landläufigen Sinne auf. Die genaue Etymologie des Wortes »Dandy« jedoch ist unklar. Das *Oxford dictionary* verweist auf den Ursprung des Wortes als Kurzform des im 17. Jahrhundert gebräuchlichen Begriffs »Jack-a-Dandy«, was eine als arrogant attribuierte Person kennzeichnet.⁴ Ebenso wird die Herkunft vom indischen Wort »dandi«, das »Stockträger« bedeutet,⁵ angegeben, wie auch, dass Dandy »im 18. Jh. [...] zunächst im englisch-schottischen Grenzgebiet eine Bezeichnung für junge Leute, die in auffälliger Bekleidung Kirche oder Jahrmarkt besuchten [war (F.H.)].«⁶ Das *Collaborative International Dictionary of English* gibt an: »silly fellow, dandiner to waddle, to play the fool.«⁷ Den Trottel zu spielen verweist auf einen weiteren möglichen Ursprung des Wortes: Das französische Verb »se dandiner« bedeutet »watscheln« oder »hin- und herwackeln«, was auf den affektierten Gang bzw. den durch das Tragen eines Korsets oder durch den steifen Hemdkragen evozierten Bewegungsablauf rekuriert.⁸ Im deutschen Sprachgebrauch ist aus dem Dan-

3 Zitiert nach: Günter Erbe: *Dandys. Virtuosen der Lebenskunst. Eine Geschichte des mondänen Lebens*. Köln, Weimar, Wien 2002, 39. (Im Folgenden: Erbe: Dandys).

4 Vgl. www.oxforddictionaries.com/definition/english/dandy (Aufruf: 10.06.20).

5 Vgl. *Universal Lexikon*. Zitiert nach: http://universal_lexikon.deacademic.com/13803/Dandy (Aufruf: 20.06.20).

6 Vgl. *Kluges etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Zitiert nach: http://etymology_de.deacademic.com/1870/Dandy (Aufruf: 10.06.20).

7 Zitiert nach: <https://enacademic.com/dic.nsf/cide/44878/Dandy> (Aufruf: 20.06.20).

8 Vgl. zur unklaren Wortherkunft des Terms Dandy: Hiltrud Gnüg: Dandy. In: Karlheinz Barck u.a. (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Band 1. Absenz-*

dy ein Synonym für »Stutzer« geworden, welcher im Grimmschen Wörterbuch ähnlich definiert wird: »stutzer, [...] von stutzen <einhertolzieren>, prunken< [...] weit früher als in der bedeutung >geck< des 17. jh. [...] scheint das wort, im sinne von >herumtreiber, vagabund, nicht ansäsziger, nicht zur zunft gehöriger<, [...] Im 17. jh. am reichsten bezeugt< der in modischer, reicher kleidung sich auffällig zeigt<, [...].«⁹

Dandy-Forschung

Je nach Perspektive der/des Bezeichnenden wird die eine oder andere Etymologie in der Forschungsliteratur bevorzugt. Der Begriff *Dandy* zeigt sich so vielschichtig wie seine Wortherkünfte. So fragt Hiltrud Gnüg im *Historischen Wörterbuch Ästhetischer Grundbegriffe*: »Wie und woher gewinnt man einen präzisen Begriff des Dandysmus, der sowohl einen bestimmten Sozialtypus als auch ein ästhetisches Kompositionsprinzip, einen Lebensstil und einen literarischen Stil erfaßt?«¹⁰ Bezeichnenderweise wird in der Forschungsliteratur des Öfteren darauf hingewiesen, dass der Terminus *Dandy* uneindeutig ist, da er sich durch eine unberechenbare Wandelbarkeit auszeichne. Die Heterogenität des Wortfeldes *Dandy/Dandyismus* mag auf den ersten Blick als eine analytische Schwäche erscheinen, bietet jedoch auf den zweiten Blick einen wesentlichen Vorteil, diesen Komplex als ein heuristisches Moment einer Medienästhetik fruchtbar zu machen. Der *Dandyismus* vereint eine historische, literarische und soziale Figur, die hier mit ihren Ästhetiken, Technologien und Umgebungen zu einer Subjektivierungsstrategie technologischer Umgebungen ausgearbeitet wird.

»Noch immer ist der *Dandy*, trotz einer etablierten *Dandy-Forschung*, schwer zu greifen. Was daran liegt, dass der *Dandy* zuallererst Ideal ist.«¹¹ Festhalten lässt sich, dass mit diesem Wortfeld anfänglich eine Figur der Abweichung und Störung bezeichnet wurde, die um ca. 1810 mit George Beau Brummell eine Initiationsfigur fand. Die Narrationen um Brummell bilden in der Kulturgeschichte des *Dandyismus* den Distributionspunkt für ein Ensemble, das hier als die Ausgangssituation einer Medienästhetik aufgefasst wird.

⁹ Darstellung. Stuttgart, Weimar 2003, 814-831. Vgl. auch. Melanie Grundmann: *Der Dandy im frühen 19. Jahrhundert. Begegnungen und Beobachtungen in England, Frankreich und Nordamerika*. Berlin 2014, 11ff. (Im Folgenden: Grundmann: Früh) und vor allem: Vgl. Ferdinand Hörrer: *Die Behauptung des Dandys. Eine Archäologie*. Bielefeld 2008, 246ff. (Im Folgenden: Hörrer).

¹⁰ Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm: 16 Bände, in 32 Teilbänden. Leipzig 1854-1961. Quellenverzeichnis Leipzig 1971. Online-Version vom 07.07.2016. Vgl. http://woerterbuchnetz.de/DWB/call_wbgui_py_from_form?sigle=DWB&lemid=GS55643&hitlist=&patternlist=&mode=Vernetzung (Aufruf: 20.06.20.).

¹¹ Hiltrud Gnüg: *Dandy*. In: Karlheinz Barck u.a. (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden. Band 1. Absenz-Darstellung*. Stuttgart, Weimar 2003, 814-831.

¹¹ Melanie Grundmann (Hg.): *Der Dandy. Wie er wurde was er war. Eine Anthologie*. Köln, Weimar, Berlin 2007, 1. (Im Folgenden: Grundmann: Anthologie).

Die Stilisierungen des Dandyismus folgen einer Inszenierungsstrategie, die durch literarische, aber auch andere Texte und Narrationen entwickelt und verbreitet wird. Dieser literarischen Ausgangssituation wird hier im Teil zum *Analogen Dandyismus* (Kap. 4) nachgegangen. Es wird hinter den Vorhang einer Mythologisierungs- und Verbreitungsstrategie des Dandyismus geschaut, um aus dessen Kulturgeschichte¹² die technologischen und medienästhetischen Konsequenzen zu elaborieren, die im Weiteren das Hauptaugenmerk des Buches bilden.

Aus diesem Grunde wird im ersten Kapitel *Digitaler Dandyismus* die Perspektive auf smarte Technologien, unter Bezugnahme auf dandyistische Ästhetik, den Anfang machen und nicht die Einführung durch eine Kulturgeschichte.

Der aktualisierte, kontemporäre Bezug zum Dandyismus im Zusammenhang mit Umgebungstechnologien und dem *smart home* wird unter dem Schlagwort des *Digitalen Dandyismus*, die kultur- und diskursgeschichtliche Auseinandersetzung unter dem Terminus des *Analogen* verhandelt. So werden als *Analoger Dandyismus* all jene Gegenstände, Topoi und Zusammenhänge begriffen, die nicht codiert oder technologisch sind, die jedoch nichtsdestotrotz, und das wird im Weiteren gezeigt, proto-technologische Zusammenhänge ausbilden und bedingen, somit als Präsupponierungen für die weiteren technologischen Existenzweisen dandyistischer Charakteristika in Umgebungstechnologien angesehen werden. Ebenso von Interesse werden, aus dieser Perspektive, Zusammenhänge der digitalen Mimese von analogen Verhältnissen sein.¹³

Die Termini analog/digital werden somit nicht als Gegensatzpaar, sondern als Komplemente betrachtet:¹⁴

»Die digitalen Medien erlauben eine vollkommen durchsichtige Formbildung, deren Reinheit ihrer technischen, nämlich diskreten Operationsweise zugeschrieben wird. Statt das Digitale pauschal dem Analogen gegenüberzustellen, lässt es sich besser als eine Codierungstechnik verstehen, die auch für die Simulation von analogen Phänomenen genutzt werden kann [...].«¹⁵

Es stellt sich an dieser Stelle die Frage was überhaupt Dandyismus ist, und dies mit Nachdruck, bevor man von analogen oder gar digitalen Existenzweisen dieses

¹² Für eine umfassendere historische bzw. kultursoziologische Auseinandersetzung mit der kanonischen Geschichte des Dandys im 19. Jahrhundert, vgl. Erbe: *Dandys*. auch: Grundmann: Früh. vgl. Auch Günter Erbe: *Der moderne Dandy*. Köln, Weimar, Wien 2017. (Im Folgenden: Erbe: *Moderner Dandy*).

¹³ Vgl. dazu: Dominik Schrey: *Analoge Nostalgie in der Digitalen Medienkultur*. Berlin 2017. (Im Folgenden: Schrey).

¹⁴ Vgl. ebenda, 148ff.

¹⁵ Friedrich Balke: *Mimesis zur Einführung*. Hamburg 2018, 195. (Im Folgenden: Balke: *Mimesis*).

Phänomens sprechen kann. Denn so könnte man dem Text an dieser Stelle vorwerfen, der zweite Schritt würde vor dem ersten getan. Es ist jedoch vielmehr ein- und derselbe Schritt. Denn Dandyismus zu definieren, heißt – und das auf viel essentiellerer Basis als man zuerst glauben könnte – Unterscheidungen vorzunehmen.

Dandyismus definieren

Es erweist sich, wie es an der Etymologie schon absehbar ist, als ein durchaus intensives und schwer zu pointierendes Unterfangen, will man Dandyismus oder einfach »den Dandy«, wenngleich auch nur vorläufig, definieren.¹⁶ In einem ersten Versuch schlägt Thomas Carlyle (1795–1881) in seinem Roman *Sartor Resartus* 1833/34 in durchaus pathologisierender Kritik vor, den Dandy als »ein[en] Mann, dessen Sinn und Bestimmung es ist, Kleider zu tragen«¹⁷ zu bestimmen: »Ein Dandy ist ein kleidertragender Mensch, ein Mensch, dessen Geschäft, Amt und Existenz im Tragen von Kleidern besteht.«¹⁸

Trotz dieses Definitionsversuchs fragt schon Carlyle grundsätzlich nach der Möglichkeit, den Dandy zu kennzeichnen: »Ihn klassifiziert keine Zoologie unter die Säugetiere, kein Anatom sezert ihn mit Sorgfalt.«¹⁹ Kann es überhaupt eine Taxonomie von etwas geben, das sich stets versucht zu entziehen? Die Verortungsversuche, so unzählig wie uneindeutig, reichen von einem, etwas pauschalem, »Gegenentwurf zur entstehenden bürgerlichen Kultur«²⁰ zu der Attribution einer »Verweigerung des Bestehenden«²¹ oder schlichtweg der Verabsolutierung als dem »personifizierte[n] Böse[n]«²², bis zum Vorschlag, dass der Dandy als jemand gefasst werden solle, der diesen Status von sich selbst behauptet und sich somit über diskursive Inszenierungsstrategien zum Dandy macht und diesen Anspruch vor anderen behauptet.²³

Es ist ein Vabanquespiel, will man versuchen, den Dandyismus als ästhetisches Phänomen durch eine klar pointierte Terminologie zu bestimmen. Denn Dandyismus versucht sich ja gerade *eo ipso* beharrlich der Definition zu entziehen. So lässt sich vorab als eines seiner Hauptmerkmale festhalten: Es geht um Distinktion. Der Dandy ist immer der Andere, derjenige, der sich unterscheidet, der abweicht, für Aufsehen sorgt und gleichzeitig von nichts beeindruckt scheint, nichts affiniert,

¹⁶ Vgl. Hörner, 11ff. Vgl. dazu auch: Erbe: Dandys, 7ff.; auch: Grundmann: Früh, Dies.: Anthologie, 9ff.

¹⁷ Vgl. Barbara Vinken: *Angezogen. Das Geheimnis der Mode*. Stuttgart 2013, 85. (Im Folgenden: Vinken.)

¹⁸ Thomas Carlyle: *Sartor Resartus. Leben und Meinungen des Herrn Teufelsdröckh*. Zürich 1991, 363. (Im Folgenden: Carlyle).

¹⁹ Ebenda, 365.

²⁰ Vgl. Grundmann: Anthologie, 5.

²¹ Vgl. ebenda, 12.

²² Vgl. ebenda.

²³ Hörner, 68ff.

was schon andere vor ihm bejaht haben. Seine zentrale und für dieses Buch wichtigste Attitüde formulierte Charles Baudelaire: »[E]rstaunen zu machen, und [...] niemals erstaunt zu sein.«²⁴ Die Dandy-Figur befindet sich in einem ständigen Prozess des Selbstentwurfs, ständig auf der Suche, dem *Ennui*, seiner Langeweile und Blasiertheit zu entgehen. Der Dandyismus spielt mit Referenzen, Masken und Oberflächen. Gleichzeitig ergibt sich daraus eine immense Produktivität, die sich nicht zuletzt, wie zu zeigen sein wird, in Technik (ent-)äußert. Keine Tabus, keine bürgerlichen bzw. ethischen Grenzen, die nicht zumindest spielerisch bzw. auf der ästhetischen Oberfläche zu brechen sind. Dieses produktive und letztlich auch gefährliche Potenzial, dass sich unter anderem über Beeinflussung, Suggestion und Selbsterhebung fortsetzt, löst Nachahmungseffekte aus. Diese Pose rückt den Dandyismus in seiner Rezeptionsgeschichte immer wieder in die Nähe zum Verbrechen oder zum Pathologischen. Er erscheint als konsequent unzeitgemäß und ist, wenn überhaupt, durch verschiedene Existenzweisen verstanden als äußerst heterogene Ansammlung von Umgebungen, Technologien und Ästhetiken, bestimbar.

Dandyistische Medienästhetik?

Was wird hier im Weiteren aus der Perspektive einer Medienästhetik des Dandyismus erarbeitet? In seinem Buch *What is Media Archaeology* (2012) stützt sich Jussi Parikka auf die ästhetisch, technische und soziale Subkultur des *Steam Punk*, um eine Bestimmung seines medienarchäologischen Zuganges vorzunehmen.

»Steam punk subculture seems to be emblematic of important cultural desires circulating at the moment, in the midst of our high-technology culture. Expressed in various forms ranging from stylized nineteenth century-inspired garments to weird inventions that mix the Victorian age with 21st-century themes, as well as a strong Do-It-Yourself (DIY) spirit [...].«²⁵

In der hier vorgenommenen Untersuchung wird angenommen, dass der Dandyismus einen präzisierter medienästhetischen Zugang betont, welcher Heterogenität von Agentenschaft, die Produktion von Subjektivierungsstrategien und die Nähe der Ästhetik zur *techné* (und damit eine bestimmte Perspektive auf Technologie) in

24 Vgl. Charles Baudelaire: Der Maler des modernen Lebens. In: Friedrich Kemp, Claude Pichois (Hg.): *Charles Baudelaire. Sämtliche Werke/Briefe. Band 5. Aufsätze zur Literatur und Kunst 1857-1860*. München. 1989, 213-258, 243. (Im Folgenden: Baudelaire: Maler). Nebenbei: Diese Pose stammt von Horaz: »Nil admirari prope es est una, Numici, solaque, quae possit facere et servare beatum.« (Nichts anstaunen, dies ist das eine, Numicius, welches glücklich machen und erhalten kann. Übers. F.H.) *Epistulae I, 6, 1*. Vgl. Gerhard Fink, Gerd Herrmann: *Horaz. Briefe. Von der Dichtkunst. Studienausgabe*. Düsseldorf, Zürich 2003.

25 Jussi Parikka: *What is Media Archaeology*. Cambridge 2012, 1.

Stellung bringt und diese Aspekte somit in gleicher Weise betont, wie es Parikka in der Vorgehensweise der Medienarchäologie für den *Steam Punk* herausstellt:

»In a similar way to the steam punk DIY spirit, media archaeology has been keen to focus on the nineteenth century as a foundation stone of modernity in terms of science, technology and the birth of media capitalism. Media archaeology has been interested in excavating the past in order to understand the present and the future.«²⁶

Hier wird ebenso wie in der Medienarchäologie vom 19. Jahrhundert als Basis für eine Auseinandersetzung mit kontemporären Problemen ausgegangen. Medienästhetik versteht sich im Weiteren als ein offener Begriff einer Ästhetik bzw. *aisthesis*: »In diesem Sinne meint die Beschäftigung mit Ästhetik Wahrnehmung einer künstlicher werdenden Welt.«²⁷

So wird Medienästhetik nicht primär als einer Ästhetik im Sinne einer Lehre von den schönen Künsten zurate gezogen, wenngleich Gegenstände einer solchen, wie Kunstwerke, Literatur etc. Teil der Betrachtung sind. Vielmehr bedeutet die angestrebte Perspektive, in Anlehnung an das obige Zitat, diese als Wahrnehmungsmodus von (künstlichen) Umgebungen²⁸ zu verstehen und deren *mediales Apriori*²⁹ einzubeziehen. »Daher macht der Begriff ›Medienästhetik‹ genau darin Sinn, dass es um eine Ästhetik, ja Aisthetik der vor-digitalen Medien geht, die durch ihre verschobene digitale Wiederholung neu sichtbar (und hörbar) werden«³⁰ und sich vor allem durch ihre Inanspruchnahme Aussagen über digitale, smarte Umgebungstechnologien treffen lassen. Diese Perspektive auf Ästhetik wird im weiteren Verlauf durch einen medienphilosophischen Zugang ausgearbeitet, der sich auf Thesen und Texte von Félix Guattari, Jean-Luc Nancy, Gérard Granel sowie Georg Simmel und Walter Benjamin stützt. Im Weiteren ergeben sich die Bezüge zu Texten und Theorien und deren Auswahl entweder aufgrund konzeptioneller Nähe zur These in der Auseinandersetzung mit Ästhetik und Technik oder durch eine Zeitgenossenschaft und dementsprechend durch eine diskursgeschichtliche Nähe zum Dandyismus oder etwa im Hinblick auf die Film- und Kunstbeispiele in ihrem

26 Ebenda, 2.

27 Karlheinz Barck, Peter Gente u.a.: Statt eines Nachwortes. In: Dies. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. 445-468, 446.

28 Umgebung bzw. *environment* versteht sich hier als Begriff, der die Relationalität in der reziproken Aushandlung verschiedener Entitäten betont und sich Dualismen, wie etwa Natur/Kultur, Subjekt/Objekt entsagt. Vgl. dazu: Florian Sprenger: *Epistemologien des Umgebens. Zur Geschichte, Ökologie und Biopolitik Künstlicher Environments*. Bielefeld 2019, 13ff. (Im Folgenden: Sprenger: Epistemologie.).

29 Vgl. zum Begriff des medialen Apriori: Anna Tuschling: Historisches, technisches und mediales Apriori. Zur Nachträglichkeit der Medien. In: Dieter Mersch, Joachim Paech (Hg.): *Programm(e). Medienwissenschaftliche Symposien der DFG*. Zürich, Berlin. 2014, 427-460.

30 Jens Schröter: Medienästhetik, Simulation und ›Neue Medien‹, in: *Zmf*, 8 (2013), 88-100, 91.

illustrierenden und aufgreifenden Charakter verschiedener Momente des Komplexes aus Dandyismus und seiner Umgebungen, Ästhetiken und Technologien.

Kleine Geschichte des Dandyismus

Ist oben bereits ein knapper Bestimmungsversuch des Dandys bzw. des Dandyismus unternommen worden, so wird an dieser Stelle eine kurze historische Orientierung gegeben, bevor im Kapitel zum *Analogen Dandyismus* seine Diskurs- bzw. Kulturgeschichte ausführlicher dargestellt wird.

Zur ersten Annäherung lassen sich drei Phasen unterscheiden: Zwischen dem ursprünglichen und ersten unter dieser Bezeichnung firmierenden englischen Dandyismus der *Regency*-Zeit (die Regentschaftsdauer von George dem IV., 1811-1820), archetypisch personifiziert durch Brummell oder etwa Lord Byron (1788-1824). Diese Phase des Dandyismus macht vor allem durch elitäre und exklusive Umgangsformen, exaltierte Bekleidungscodes, wie auch eine nur periphere Beziehung zur Kunst (Byron etwa ist hier die Ausnahme von der Regel) von sich reden. Diese Spielart ist für die weitere Betrachtung als Teil der Kulturgeschichte von Interesse, treibt jedoch vor allem einen Dandyismus als Existenzweise eines *nascitur non fit* (Geboren-Sein statt Werden) voran, der sich in der Frage um Nachahmung und Unnachahmlichkeit konstituiert. Für die Suche nach Umgebungen, Technologien und Ästhetiken des Dandyismus ist die zweite Phase die interessanter: Die französischen Dandys der Restauration bzw. des zweiten Kaiserreichs, wie beispielsweise Jules Barbey d'Aurevilly (1808-1889) oder Charles Baudelaire (1821-1867) elaborieren durch ihren Konnex aus Dandyismus und Künstlertum eine Konzeptionierung einer dandyistischen Ästhetik und systematisieren diese in ihren Texten.

Die dritte Spielart kann man als die epigonalen dekadent-ästhetizistischen Dandys bis zur Jahrhundertwende und darüber hinaus verstehen. Diese steigern den Dandyismus zum Extrem. Beispielhaft sind etwa aus England Oscar Wilde (1854-1900) oder von französischer Seite Robert de Montesquiou (1855-1921). Letzterer war sowohl das Vorbild für Joris-Karl Huysmans (1848-1907) Figur Des Esseintes aus seinem Roman *À rebours* (1884) von der hier des Öfteren die Rede sein wird, als auch für Marcel Prousts (1871-1922) Baron de Charlus aus *À la recherche du temps perdu* (1913-1927). Aus deutschsprachigen Gefilden sind etwa dandyistische Figuren wie der österreichische Schriftsteller Richard von Schaukal (1874-1942) oder der Innovator der Landschaftsarchitektur, Autor und Weltreisender Hermann von Pückler-Muskau (1785-1871) sowie als Soldat und Autor eine fast noch zeitgenössische Figur wie Ernst Jünger (1895-1998) zu nennen. Allesamt sind sie schillernde, ambivalente, bisweilen problematische Akteure. Diese, wie etwa Jünger, werden im Weiteren herangezogen, um neben aller Produktivität des Dandyismus im Bereich der Ästhetik, Technologie und Umgebungen auf die

problematische Nähe einiger dieser dandyistischen Spielarten zum Totalitarismus und deren Gefährlichkeit in Diskursen um Härte, Männlichkeit, Heroismus und dem Politischen aufzuzeigen (Kapitel 7). In der Kultur- und Diskursgeschichte des Dandyismus wird in diesem Buch eine Bifurkation konstatiert zwischen einem elitären Nachahmungs-dandyismus und einer (medien-)ästhetischen Subjektivierungsstrategie, die in dieser Untersuchung an Baudelaire und dessen Konzeption des Dandyismus in Abgrenzung zur *nascitur non fit*-Narration in Nachfolge von Beau Brummell entwickelt wird.

Zur Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts tritt eine Wende im kulturgeschichtlichen Verständnis des Dandyismus ein, wenngleich auch einige, wie etwa Roland Barthes, dem Dandy ein Verschwinden bescheinigen.³¹ Barthes sieht mit der Konfektionsmode und der voranschreitenden Technisierung das Ende des Dandyismus gekommen. Als Kontrastposition zu Barthes stellt Susan Sontag dagegen in ihren *notes on camp* die dandyistische Gretchenfrage des 20. und auch 21. Jahrhunderts: »Wie kann man im Zeitalter der Massenkultur Dandy sein?«³² Sontag beschreibt in ihren Anmerkungen einen Perspektivwechsel und eine heitere, *queere* Form des Dandyismus (Kapitel 7.2).

Was macht all diese unter dem Begriff Dandyismus firmierenden Figurationen aus? Was ist der kleinste gemeinsame Nenner der um diesen Terminus kreisenden Formationen, Settings und Diskurse? Günther Erbe konstatiert in seiner Studie *Dandys. Virtuosen der Lebenskunst*: »Selbstkult, Ironie, Impertinenz, Verhüllung und Kälte der Empfindung können als stets gleichbleibende Attribute des Dandys gelten. Äußerliche Eleganz [...] und geistige Überlegenheit sind zu einem Ganzen verschmolzen.«³³ Den Diskurs um den Dandy mit der Synthese aus einer eleganten Erscheinung und einer distinguierten Attitüde zu beschreiben, greift jedoch ebenso zu kurz, wie ihn als kleidertragende Gliederpuppe³⁴ und bloß historische Figur des 19. und allenfalls noch des frühen 20. Jahrhunderts zu diskreditieren.

Forschungsansatz

In Abgrenzung zur Forschungsmeinung, die in Anschluss an Walter Benjamin etwa von einem ›Auraverlust‹ des Dandyismus im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit ausgeht,³⁵ wird in diesem Buch dagegen von einer Akzeleration bzw. Diversifikation der dandyistischen Ästhetik durch neue technische und technologische Bedingungen ausgegangen. Diese dandyistische Medienästhetik wird hier

³¹ Vgl. Roland Barthes: Das Dandyum und die Mode. In: Verena von der Heyden-Rynsch (Hg.): *Riten der Selbstauflösung*. München 1982, 303–307.

³² Susan Sontag: Anmerkungen zu Camp. In: Dies: *Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen*. Frankfurt a.M. 2012, 10. Aufl., 322–341, 337 (Im Folgenden: Sontag: Camp).

³³ Erbe: *Dandys*, 9.

³⁴ Vgl. Honoré de Balzac: *Pathologie des Soziallebens*. Leipzig 2002, 84. (Im Folgenden: Balzac).

³⁵ Vgl. Hörner, 287ff.

als eine *Geste für zukünftige Anordnungen* verstanden.³⁶ Denn, so die These, ist gerade die Produktivität und Exposition des Dandyismus mit dem Einzug so genannter *smart technology* in die Umgebung nach wie vor virulent. Es geht an dieser Stelle nicht darum, eine Fortsetzung des Dandyismus im 21. Jahrhundert zu behaupten, sondern vielmehr darum, bestimmte als dandyistisch adressierte Prozesse als heuristisches Moment in der Auseinandersetzung mit smarten Technologien fruchtbar zu machen und die Heterogenität, Gefahrenpotenziale und Problemstrukturen, die im Komplex des Dandyismus liegen, einzubeziehen.

Diese Untersuchung schließt eine Lücke in der Forschung, indem aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive diskursive und zeitgenössische Komplexe befragt werden, um aus den heterogenen Zusammenhängen des Dandyismus eine (Medien-)Ästhetik zu extrapoliieren.

Die Relationen der Texte, der künstlichen Umgebungen des Interieurs, der Gegenstände, der Technik und der Medien im engeren Sinne (wie die Fotografie und der Film) sind die Bezüge, womit diese Untersuchung sich dem Dandyismus und dessen Distributionen annähert. Da es an dieser Stelle um eine (medien-)ästhetische Perspektive geht, werden im Weiteren weniger historische Auseinandersetzungen mit dem Dandyismus zurate gezogen. Der Dandyismus als (sozial-)historisches und kulturelles Phänomen steht hier also weniger als seine Ästhetik im Vordergrund. Seine Kulturgeschichte wird lediglich an geeigneten Stellen illustrierend bzw. aus konzeptionellen Gründen herangezogen. Anhand literarischer Texte, wie diejenigen Barbey d'Aurevillys, Charles Baudelaires oder Joris-Karl Huysmans, Bildern von Eugène Delacroix, ästhetisch-philosophischer Auseinandersetzungen mit Räumen und ihrem Interieur, bis hin zu filmischen Proliferationen wird eine Diversifikation dandyistischer Ästhetik sowie ihrer Technologien und Umgebungen nachverfolgt.

Die Frage ›Was ist ein Dandy?‹ wird hier also nicht letztgültig beantwortet. Sondern es geht vielmehr um die Frage, ob aus dem Komplex aus den Ästhetiken, Technologien und Umgebungen, welche um das Topos des Dandyismus kreisen, diesen bedingen, exponieren und produzieren, ein (medien-)ästhetisches Paradigma für die Analyse heutiger medialer Formierungen smarter Technologie gewonnen werden kann.

Mit seiner Beobachtung und Prognostik eines »neuen ästhetischen Paradigmas« betonte Félix Guattari in *Chaosmose*,³⁷ dass sich ein »geschmeidiges Gefüge,

³⁶ Vgl. zum Begriff der technologischen Bedingung: Erich Hörl: Die technologische Bedingung. Zur Einführung. In: Ders. (Hg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin 2011, 7–53, 23. (Im Folgenden: Hörl: Bedingung). Der Begriff der Geste für zukünftige Anordnung wird in Kapitel 3 ausführlicher behandelt.

³⁷ Vgl. Félix Guattari: *Chaosmose*. Wien, Berlin 2014, 125ff. (Im Folgenden: Chaosmose).

das geeignet ist, auf mehreren Niveaus, auf unterschiedlichen Ebenen zu funktionieren [...]«³⁸ diversifiziert. In Bezug auf die hier angestrebte Perspektive ist die These, dass eine Ästhetisierung, welche sich in der heutigen Form der Technologie und ihrer Bedingung und Ausformung in environmentalen Settings³⁹ (technologischen Umgebungen, smarten Räumen etc.) ausbreitet, mittels einer Herausarbeitung der Produktivität und Exposition des Dandyismus beschrieben werden kann. Die These ist, dass sich im Diversifikationsprozess dandyistischer Ästhetik eine mögliche Analyseebene in Zusammenhängen von Komplettverdatungen und der Ausbreitung von Umgebungstechnologien ergibt. Dergestalt, dass man die intelligenten künstlichen Umgebungen/Räume (*ubiquitous computing*, Internet der Dinge etc.) unter einem ästhetischen Primat betrachtet:

»In dieser ersten Figuration eines Gefüges befindet sich die Raumkategorie in einer Stellung, die man global ästhetisiert nennen kann. Vielstimmige, oft konzentrische, räumliche Schichten scheinen alle Niveaus von Alterität, die sie anderweitig hervorbringen, an sich zu ziehen und zu kolonisieren.«⁴⁰

Diese Kolonialisierungsbewegung, wie Félix Guattari diese Kopplung von Umgebung, Ästhetik und Technologie fasst, wird hier als Frage der Medienästhetik verstanden, in der der Raum, vom Interieur des 19. Jahrhunderts bis zu den intelligenten Umgebungen des Digitalen betrachtet wird. Es wird hier angenommen, dass ›intelligente‹ Räume, das Internet der Dinge und die Entwicklung von Komplettverdatungen sich aus dieser Perspektive als Topologien erweisen, die unter ihrer glänzenden Oberfläche eine technologische *messiness*⁴¹ verbergen. Das Wechselspiel aus *calmness* (glatte, exponierende Oberfläche) und *messiness* (produzierende, hintergründige Prozesse) wird hier als Macht- bzw. (Techno-)Politik in einer Kontrast- und Fortsetzungsfigur zum Interieur um 1900 analysiert.

Die Konzentration auf das ästhetische Primat des Dandyismus und seine radikale Diversifikation in Technologien und Umgebungen legt nahe, dass die heutigen environmentalen, einbettenden, technologischen Settings Subjektivierungsprozesse revitalisieren und distribuieren, die seit dem 19. Jahrhundert dandyistischen Figuren und Formierungen zu eigen war.

Im Zentrum der Untersuchung stehen damit in die Umgebung einrückende Technologien,⁴² wie Sie unter dem Schlagwort des Internets der Dinge gefasst werden, welche sich vom ›intelligenten‹ Kühlschrank zur Zentralheizung über Boda-

³⁸ Vgl. Nicolas Bourriaud: Das ästhetische Paradigma. In: Henning Schmidgen (Hg.): *Ästhetik und Maschinismus. Texte zu und von Félix Guattari*. Berlin 1995, 52.

³⁹ Vgl. dazu: Sprenger: Epistemologie.

⁴⁰ Chaosmose, 130.

⁴¹ Vgl. Genevieve Bell, Paul Dourish: *Divining a digital Future. Mess and Mythology in ubiquitous computing*. London 2011, 26f. Dazu Kapitel 2. (Im Folgenden: Bell, Dourish).

⁴² Gemeint sind etwa: *ubiquitous computing*, *internet of things*, *calm technology*.

ten aufzeichnende Bodenfliesen (*smart floor*) im AAL (*Ambient Assisted Living*, d.h. Altersgerechte Assistenzsysteme)⁴³ erstrecken. Es sind aus dieser Perspektive die Dinge, die die Räume befüllen, in ihnen ›handeln‹ und letztlich *wohnen*. Dem ›schöner Wohnen‹ im *smart home* philosophisch zu begegnen heißt einen Weg, die Re-territorialisierung der Räume, ein Umgebung-Werden von Technologie analytisch sowie kritisch zu fassen. Das soll hier mittels der Medienästhetik des Dandyismus herausgearbeitet werden.

Das Haus, als *environment*, oder synonym verstanden als künstliche Umgebung von Dingen, Ästhetiken und Technologien, erweist sich im Komplex aus Dandyismus und Medienästhetik demnach nicht bloß als irgendeine Metapher. In einer immer technologischer werdenden Welt von *smart homes*, dem Internet der Dinge und intelligenten Umgebungen wird nicht nur von einem »Haus des Seins«⁴⁴ gesprochen, sondern vielmehr und immer schon *realiter* gewohnt. Als ›Loge im Welttheater‹⁴⁵ ist das Wohnen, als ein relationales Gefüge verstanden, von Anfang an *online*.

Zusammenfassend lässt sich somit Umgebungstechnologie als eine un- oder nicht-natürliche Konstellation begreifen. Félix Guattari fasste die Perspektive auf Umgebungen wie folgt zusammen: »Es hat immer nur eine bearbeitete Materie gegeben; die Landschaften wurden ständig umgestaltet, es gibt keine Naturlandschaft.«⁴⁶

Es geht somit um nicht-natürliche Umgebungen, verstanden als mediale Settings, *environments*, die in Aushandlung mit dem Dandyismus gebracht werden. Dandyismus wird so, mit Guattari gesprochen, nicht nur auf verbale Signifikanzen bezogen, sondern vor allem auf einen heterogenen Komplex aus ästhetischen sowie technologischen und materiellen Formierungen.

So soll sich am Dandyismus, wenn man zum einen der traditionellen Kulturgeschichte dieser Figur folgt und zum anderen diese notwendigerweise durch eine medienphilosophische Auseinandersetzung erweitert, *Umgebungswissen*

43 Vgl. Stefan Rieger: smart homes. Zu einer Medienkultur des Wohnens. In: Florian Sprenger, Christoph Engemann (Hg.): *Internet der Dinge. Überintelligente Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*. Bielefeld 2015, 362-381. (Im Folgenden: Rieger: Wohnen).

44 Martin Heidegger: Brief über den Humanismus. In: *Wegmarken*. Frankfurt a.M. 2004, 313-364, 313.

45 Walter Benjamin: Das Passagen-Werk. Aufzeichnungen und Materialien. In: Rolf Tiedemann (Hg.): *Das Passagen-Werk*. Bd. 1. Frankfurt a.M. 1983, 52. (Im Folgenden: Benjamin: Passagen 1).

46 Félix Guattari: Piotr Kowalski. In: Henning Schmidgen (Hg.): *Félix Guattari. Schriften zur Kunst*. Berlin 2016, 145-165, 153.

elaborieren.⁴⁷ Diese Forschungsperspektive mündet eben nicht in einer Medien-Kulturgeschichte, sondern sie macht es sich vielmehr zur Aufgabe, anhand herauszuarbeitender dandyistischer Charakteristiken eine medienästhetische Betrachtung technologischer Umgebungen zu liefern.

Aufbau

Aus der hier pointierten Forschungsperspektive ergibt sich folgende Einteilung des Buches: Zu Beginn wird das Feld in *medias res* mit der Einführung in die Kernthesen der Arbeit als eine Auseinandersetzung einer dandyistischen Ästhetik mit Umgebungstechnologien und kontemporären Fragestellungen eröffnet. Es wird darin nach einer kurzen Geschichte digitaler Technologie, der *calm technology*, des *ubiquitous computings* und des Internets der Dinge, dieser eine Ästhetik der Umgebungstechnologien gegenübergestellt und mit Hilfe des Dandyismus näher analysiert (Kapitel 2). Diesem Zusammenhang wird anschließend das Interieur, als Umgebungstechnik und -ästhetik um 1900 angeschlossen (Kapitel 3). Im nächsten Schritt wird anhand von literarischen Textzeugnissen des 19. Jahrhunderts und der aus der Diskurs- und Kulturgeschichte des Dandyismus entlehnten Auseinandersetzung die Entwicklung des dandyistischen Komplexes ausgeführt (Kapitel 4).

Daraufhin werden zwei essentielle Produktions- und Expositionsfaktoren des Dandyismus, die Blasiertheit und die Langeweile elaboriert. Diese sind für das Folgende als eine proto-technische Basis und dandyistische Entäußerungsformen begreifbar (Kapitel 5). Kapitel 6 widmet sich den im Zusammenhang mit dem Dandyismus auftretenden Problemen- und Gefährlichkeitsprozessen, die in der Umbesetzung und Proliferation dieses Komplexes auftreten, nämlich einer Pathologie der Ästhetik als Verschärfung des dandyistischen Gefahren- und Umbesetzungs-potenzials in Form psychiatrischer Diskurse, der Mimesis und der Suggestion. Im darauf folgenden Abschnitt (Kapitel 7) wird die Diversifikation der dandyistischen (Medien-)Ästhetik, in Fortsetzung der Auseinandersetzungen aus Kapitel 4, ihre technische Entwicklung sowie die Gefährlichkeit und Härte als einer ›Ästhetisierung der Politik‹ weiter herausgestellt und – so könnte man es zuspitzen – aus den Innenräumen in eine erweiterte Umgebung gestellt. Ebenso steht der Dandyismus in Zeiten der Massenproduktion und einer *Camp*-Ästhetik thematisch im Fokus, die ebenso die Männlichkeitsbilder und den daraus resultierenden Problematiken von Härte, Glätte und Heroismus akzentuiert.

Die Untersuchung mündet in einer Zusammenführung der Kapitel in einer Auseinandersetzung mit dem *smart home* als einem Ort, des futteralisierenden Gehäuses, als eines *Interfaces* im Sinne eines einfassenden Wohnens und der Frage

47 Vgl. Sprenger: Epistemologie, 11. Vgl. auch: Christina Wessely: »Wässrige Milieus. Ökologische Perspektiven in Meeresbiologie und Aquarienkunde um 1900«. In: Berichte zur Wissenschaftsgeschichte 36/2 (2013), 128–147, 128.

nach human-dandyistischen Restbeständen in Rückkopplung an die Interieurdiskurse des 19. Jahrhunderts und widmet sich zugleich der Frage nach der Aktualität des Dandyismus und dessen Ästhetiken, Technologien und Umgebungen (Kapitel 8).