

Inhalt

Danksagung // 7

Einleitung: Das Szenario gibt es nicht // 11

Ziele und Disclaimer // 16

Kapitel // 18

I. Gehhilfen in die Zeit

1. Was ist ein Szenario? // 21

1.1 Wie am Szenario arbeiten? // 22

1.2 Wie kann ein Szenario Handeln beeinflussen? // 24

1.3 Narrative // 28

2. Das Szenario – eine Karriere? // 33

2.1 Wie wollen wir leben? // 39

3. Das Theater als Quelle szenariomatischer Realitätsproduktion // 51

3.1 Fingieren // 51

3.2 Ein- und Ausüben // 58

3.3 Theatralität // 62

4. Mythen der nahen Zukunft // 69

4.1 Okkupiertes Erinnern. Raytheon Company // 69

4.2 Homogenisierung von Handeln // 79

4.3 Performative Macht // 85

5. Historische Vorläufer // 91

5.1 Panorama und Diorama // 91

5.2 Naturhistorische Sammlungen // 98

6. Wissen im Erscheinen. Al Gore: *An Inconvenient Truth* // 104

6.1 Affektivität // 106

6.2 Theatrales Denkereignis // 116

II. Leben im Konditionalen

1. Zu wenig Zukunft? // 119
2. Vorausschau und Gestaltung von Zukunft // 135
3. Codierung und Steuerung von Zukunft // 143
4. Risiko und Zukunft // 149
 - 4.1 Gefahr und Risiko // 149
 - 4.2 Risikogesellschaft // 158
 - 4.3 Konsekutivität und Kohäsivität // 165
 - 4.4 Immunität. Steven Soderberghs *Contagion* // 173
5. Gouvernamentale Zukunft // 183
6. Katastrophenschule // 201
7. Aufgeführtes Wissen // 207
 - 7.1 Schafft Zukunft... // 207
 - 7.2 ... und die Gegenwart ab // 218
8. Zukunft auf (als) Halde. Werner Herzogs *The Wild Blue Yonder* // 219

III. Was ist aus der Zukunft geworden?

1. Vergegenwärtigungen des Undarstellbaren // 231
 - 1.1 Verluste // 231
 - 1.2 Unvollständige Realität // 247
 - 1.3 Schwund und Überschuss // 254
2. Reanimierungen // 263
 - 2.1 Unzugängliches // 263
 - 2.2 Passion // 277
 - 2.3 Katastrophe und Konsum. J. G. Ballards *High Rise* u. a. // 283
3. Erinnerungskulturen der Zukunft – Schluss // 293

Bibliografie // 300