

Inhalt

Vorwort | 9

1. **How Long Is Now? | 11**
 - 1.1 Eine Einleitung | 11
 - 1.2 Symptom einer Paradoxie/, Diagnose der Gegenwart‘:
The Long Now Foundation | 29
 - 1.2.1 *People of the Long Now* | 34
 - 1.2.2 *The Clock of the Long Now – Starting a Conversation* | 40
 - 1.2.3 *longnow.org – A Place for Conversation* | 51
 - 1.2.4 *Long Now Seminars and Special Events* | 55
 - 1.2.5 *The Interval – Celebrating a Place for Conversation* | 59
 - 1.2.6 *Long-term Conservation* | 63
 - 1.3 -08000 | 02000 | 12000:
Skalierungskontingenz für ein *langes Jetzt* | 68
2. **Das lange Jetzt des langen Jetzt – Zur Entzeitlichung:
Eine archäologische Genealogie der Long Now Foundation | 73**
 - 2.1 Vorspann: Genealogie, archäologische Methode und Archiv | 76
 - 2.1.1 Zu Geschichtsschreibung, genealogischem Gegenstand und
Zeitlichkeit | 87
 - 2.1.2 Eine Lektüremöglichkeit aus *perspektivischem Wissen* | 94
 - 2.1.3 Das *Formationssystem* für eine archäologische Genealogie | 99
 - 2.1.4 *Zeitliche Streuung und wirkliches Werden:*
Zu(m) Archiv(en) | 102
 - 2.1.5 Mit und über Foucault hinaus:
Zum *diskursiv-technischen Apriori* | 107
 - 2.1.6 Systematisierung der archäologischen Genealogie
für die Long Now Foundation | 111
 - 2.2 Das Archiv zweiter Ordnung | 115
 - 2.2.1 Am Anfang des Archivs:
Global Business Network (GBN) | 119
 - 2.2.2 *Scenario Planning*: Formierung von
Storytelling und Mythos | 122
 - 2.2.3 *Network Conferences* und Konversationen | 134
 - 2.2.4 *Learning Conferences*: Formierung der Konversation | 137

- 2.2.5 *Learning System* und *Learning Journeys* | 142
- 2.2.6 *GBN Computer Conferences* oder:
Gruppierung der *New Communalists* | 144
- 2.3 *Whole Earth Catalog*, die transformative Erfahrung und
die Formierung von Netzwerkforen | 148
- 2.3.1 *Cybernetic Art Worlds* oder: „Feed Your Head“ | 161
- 2.3.2 *San Francisco Art Worlds* oder:
„California Ueber Alles“ | 175
- 2.4 Zwischensequenz:
Zwischenfazit im Archiv zweiter Ordnung | 193
- 2.5 Die Geschäftsidee für die Long Now Foundation – Zur Entstehung
aus der Konversation | 200
- 2.5.1 Traditionsstiftung und Verewigungsstrategien – Vermarktung
des *long-term thinking* | 202
- 2.5.2 *Work in Progress* und Diskursbegründung oder:
Continuity Is All | 208
- 2.5.3 Spiel, Spaß, *long-term thinking* oder:
Zum marktorientierten Spielcharakter | 213
- 2.5.4 Von Selbstinszenierung zu Schlüsselkategorien
des *long-term thinking* | 219
- 2.6 Abspann: Am Ende des Archivs ein Ende des Schweigens | 223
- 2.6.1 Die Long Now Foundation als Ort
der Befragung und Konversation | 225
- 2.6.2 Die Long Now Foundation als *Living System* für ein Denken
der Parodoxie | 230

- 3. Das Jetzt des langen Jetzt – Zur (Nicht-)Linearität:
Die Long Now Foundation im Dazwischen | 237**
- 3.1 Mediennutzung und Sinnstiftung | 242
- 3.1.1 Linearität und digitaler Code | 246
- 3.1.2 Von Utopie zur kreativen Verantwortungsförderung | 250
- 3.2 Dazwischen: longnow.org | 255
- 3.2.1 Perzeptionslogiken zwischen Kürze und Länge | 258
- 3.2.2 Möglichkeitsfeld des Unmöglichen – Das *lange Jetzt*
zwischen Linearität und Nicht-Linearität | 268
- 3.2.3 Im Kampffeld einer Konkurrenz | 270
- 3.2.4 Spiel verschlossenen Offenhaltens | 278
- 3.3 Zwischenfazit im Dazwischen oder:
Was nicht ist, ist (anders) möglich | 284

- 3.4 Von Oppositionen und Formgebung | 288
 - 3.4.1 Skalierungskontingenz als Kontinuitätsmodell | 291
 - 3.4.2 Zur Sinnstiftung der symbolischen Form | 293
 - 3.4.3 Sinnzusammenhang und formgebende Funktionen | 295
 - 3.4.4 Sinnstiftung für ein *langes Jetzt* | 297
- 3.5 *Long-term Symbols*: Die 10.000-Jahre-Uhr | 301
 - 3.5.1 Das Monumentale als symbolische Form | 309
 - 3.5.2 *Long-term Journey* oder:
Die gestaltete Reise als Übergang | 312
- 3.6 *Long-term Storytelling & Myth*:
Formgebung für ein *narrative of hope* | 314
 - 3.6.1 Von Legitimation und Existenzbegründung zu ‚mythischer Tiefe‘ | 315
 - 3.6.2 Zur Sinnstiftung der Erzählform | 319
 - 3.6.3 Erzählform für ein *langes Jetzt* | 322
 - 3.6.4 *Mechanismus Mythosstiftung* oder:
Zu instrumentalisierter Selbstinszenierung | 324
- 3.7 *Longer-term of Scenario Planning* oder: Zum ‚infiniten Spiel‘ | 330
 - 3.7.1 Experimentelles und gestaltetes Erzählen | 331
 - 3.7.2 Zum Gedankenexperiment und Spiel der Vorstellung | 334
 - 3.7.3 Spiel offengehaltener Zukunft oder: Ein Fazit zur Formgebung | 337
- 3.8 *The Interval* – Eine Momentaufnahme des *langen Jetzt* | 343
 - 3.8.1 Umwelt für einen *Place for Conversation* | 343
 - 3.8.2 Spiel mit und auf Zeit | 351
- 3.9 *Inzwischen*: Zur oppositionellen Fortschreibung des *langen Jetzt* | 355

4. Das Lange des *langen Jetzt* oder: *How Long Is Now, now?* | 361

- 4.1 Von einer ‚Diagnose der Gegenwart‘ zum Befund des *langen Jetzt* | 363
- 4.2 (Zeit-)Reisebegleiter: Entzeitlichung und (Nicht-)Linearität als Handhabung einer Paradoxie | 366

Quellenverzeichnis | 369

Abbildungsverzeichnis | 393

