

Thomas Waitz

## **Getting Things Done Medien, Technik, Selbsttechnologie**

### **Original**

Waitz, Thomas: Getting Things Done: Medien, Technik, Selbsttechnologie. In: Andrea Mihm/Andreas Reucher (Hg.): Kongressband des II. Internationalen Kongresses Kulturwissenschaftliche Technikforschung

### **Onlinefassung**

<http://thomaswaitz.de/downloads/publikationen/Getting-Things-Don-Medien-Technik-Selbsttechnologie.pdf>

### **Kontakt**

thomas.waitz@rub.de



Dieses Werk ist unter einem *Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland Lizenzvertrag* lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Thomas Waitz

## »Getting Things Done«

### Medien, Technik, Selbsttechnologie

2001 erschien in den USA ein Sachbuch des Autors David Allen, das bald zu einem internationalen Bestseller wurde: *Getting Things Done. The Art of Stress-Free Productivity*. Vor dem Hintergrund des Marktsegments, das Allen bedient – Fragen der beruflichen wie persönlichen Alltagsbewältigung, des Zeitmanagements und des so genannten ›Persönlichkeits-Coachings‹ –, sind seine Ausführungen weder neu noch originell. Und doch hat sein Buch zu einer einzigartigen ›Bewegung‹ mit unzähligen Websites, Blogs, Onlinemagazinen und einer Vielzahl an Softwareprodukten geführt und den gelernten Reisebürokaufmann und Karatetrainer Allen zu einem gefragten Managementberater gemacht. Diese außergewöhnliche Popularität ist zum einen mit der geschickten Einbeziehung von Internet- und Computertechniken, eines gehörigen Maßes an Geekness sowie jenes Versprechens von Sozialität, das unter dem Schlagwort »Web 2.0« (O'Reilly 2005) verhandelt wird, zu erklären.

Indessen handelt es sich bei GTD, so die inzwischen zu einem Schlagwort gewordene Abkürzung, beileibe nicht um ein Internetphänomen: Namhafte konventionelle Medien haben in den vergangenen Jahren nicht nur in den USA über GTD berichtet. Die hohe Aufmerksamkeit erklärt sich zugleich damit, dass die in GTD propagierten Methoden der Selbstführung auf bestimmte Formen der Erwerbstätigkeit antworten, die zunehmend an Bedeutung gewinnen und bislang für Freiberufler, aber auch im akademischen Kontext charakteristisch waren – in einem sozialen Milieu also, das diskursbestimmend ist für das Sprechen über und innerhalb der so genannten »Blogosphäre« (Keren 2006). Längst – so lässt sich verzeichnen – hat sich der Diskurs um *Getting Things Done* von Allens Buch

gelöst. So ist eine eigene Softwarekategorie entstanden, die das GTD-Prinzip in Desktop- oder webbasierte Applikationen umzusetzen verspricht. Bis heute existieren alleine für die Mac OS X-Plattform, ein Betriebssystem, für das im Wesentlichen ein einziges DVD-Brennprogramm erhältlich ist, zehn bis fünfzehn verschiedene Anwendungen, die auf diesem Markt konkurrieren.

Worin begründet sich in kultur- und medienwissenschaftlicher Sicht das Funktionsmodell von GTD? Was macht das Buch und die aus ihm entwickelten Methoden so attraktiv, dass sie zum Ziel vielfältiger Zuschreibungen von Wirkungsmacht werden? Und welches Verhältnis von Technik, Medium und Selbst konstituiert sich hier?

### **GTD als Funktionsmodell**

Das grundlegende Prinzip von Getting Things Done liegt darin, dass ein Nutzer alle Aufgaben und anstehenden Tätigkeiten sowohl beruflicher wie privater Art innerhalb eines speziell entwickelten Notationssystems fixiert. Dabei werden sämtliche lebensweltlichen Zusammenhänge, Ereignisse und Ideen, wie es in der deutschen Ausgabe der Wikipedia heißt, als

»Elemente [...] in ein System eingepflegt. Das System liefert kontextbezogene Aufgabenlisten für den Alltag. Die Person soll sich somit auf die Erledigung ihrer Aufgaben konzentrieren können, ohne befürchten zu müssen, etwas zu vergessen. Diese Selbstmanagement-Methode soll auf diese Weise effizientes und belastungsfreies Arbeiten ermöglichen.« (Wikipedia-Beiträger 2007)

Wenn die Beiträger der Wikipedia Begriffe wie »Elemente« und »System« verwenden, so ist dies durchaus kennzeichnend. Getting Things Done lässt sich in informatischer Perspektive klassifizieren als systemische Abstraktion individueller Lebenswirklichkeit mittels taxonomischer Verfahren. Ein Beispiel hierfür ist die Differenzierung von Tätigkeiten in so genannte »Kontexte« und »Projekte«. So geschieht etwa der Einkauf von Seife innerhalb der GTD-Nomenklatur im Kontext ›Supermarkt‹ sowie innerhalb des Projektes ›Besorgungen‹ (das im übrigen klassische Beispiel der einschlägigen Literatur). Zur behaupteten Funktionsfähigkeit des Systems gehört nun, dass kein ›Außen‹ des Systems existieren darf. So heißt es weiter:

»Sammele alle Dinge, die erledigt werden müssen, in einem logischen und vertrauenswürdigen System, außerhalb deines Kopfes. Entscheide diszipliniert über jeglichen Input, den du in dein Leben lässt, damit du immer weißt, was der nächste Schritt ist.« (ebd.)

GTD lässt sich in seinen grundlegenden Prinzipien als eine soziale Praxis beschreiben, die auf der Organisation von Entleerung und Entäußerung, des Zugriffs und der Kontrolle beruht. Es stellt ein Set geregelter Prozeduren dar, über die das Applikationsfeld ›Alltag‹ fortlaufend strukturiert und normalisiert wird. Aus informatischem Blickwinkel ist GTD somit ein nicht-terminierender Algorithmus, ein Betriebssystem des eigenen Lebens. Die Implementation des Programmablaufes liegt in der Einübung und Habitualisierung von Handlungsanweisungen. So schreibt ein Blogger begeistert:

»The central idea is to change your habits so that you are automatically more organized; you always know what thing you have to do next. You stop forgetting things, you find yourself with more time for fun because you're better at doing things in their allotted time, and your life becomes a compartmentalized list of projects and files.« (Turnbull 2005)

Von den Verhaltensweisen und Gewohnheiten, die es einzuüben gilt, um das Leben in jene »abgegrenzte Aufstellung von Projekten und Ablagen« zu transformieren, wird behauptet, dass sie universelle, gar naturwissenschaftliche Gültigkeit besäßen. Bei Allen heißt es:

»My intent is not to add more to the plethora of modern theories and models about how to be successful. I have tried, on the contrary, to define the core methods that don't change with the times, and which, when applied, always work. Like gravity, when you understand the principle, you can operate a lot more effectively, no matter what you're doing.« (Allen 2001: 257)

»Natürlichkeit« und »Überzeitlichkeit« sind freilich alles andere als unhinterfragbare Kategorien. Im Gegenteil: Die Evidenz und der Eindruck von Überindividualität, Ahistorizität und Naturgesetzlichkeit der Methoden, die Allen propagiert, sind gerade Effekte ihrer kulturellen Situierung.

Allen rekurriert im Hinblick auf die Orientierung an Effizienz, Rationalität und Rationalisierung zudem auf ein historisches apriori, dessen Konsequenzen jedoch in signifikanter Weise neu verortet werden. Anders als der Taylorismus, der über ein letztlich mechanistisches Konzept von Arbeit verfügt und allein die »blue collar«-Klasse der Industriearbeiter und Handwerker adressierte, wendet sich das methodische Inventar des Getting Things Done an eine sich selbst als Vorhut neuer Lebens- und Arbeitsverhältnisse begreifende Gruppe der »average knowledge-worker« (Newport 2007; Friebe/Lobo 2006). Wie eine Ironie scheint dabei, dass auch bei Allen Mechanisierung eine zentrale Rolle spielt. Seine Forderung, widerkehrende Abläufe zu habitualisieren, sie also in Gewohnheiten, die keiner geistigen Durchdingung mehr bedürfen, zu überführen, greift die arbeitssoziologische Forderung des Taylorismus nach der Trennung von Durchführung der Produktion und ihrer (verwissenschaftlichten) Planung und Kontrolle auf. Der entscheidende Unterschied ist jedoch, dass er diese auf das einzelne Subjekt anwendet. In diesem Sinne lässt sich Getting Things Done innerhalb eines spezifischen, gesellschaftlichen Rahmens verorten, der keineswegs beliebig ausfällt. Methoden wie GTD sind also durchaus nicht neu, und auch ihre Popularität bildet kein Spezifikum der Gegenwart. Ihre behauptete Wirksamkeit knüpft sich an ein gesellschaftliches »Außen«, das sie hervorbringt (und das sie, umgekehrt, hervorbringen): Die Rationalität einer gegenwärtigen »Ökonomisierung des Sozialen« (Bröckling, Horn 2002). Das vorläufige Alleinstellungsmerkmal von Getting Things Done liegt jedoch gerade in der expliziten und konstitutiven Bezugnahme auf Medientechniken, und zwar innerhalb der kulturellen Praxis des Hackings. Dieser Zusammenhang scheint erklärungsbedürftig und soll im Folgenden dargestellt werden.

## GTD als Medientechnik

Zunächst einmal lässt sich Getting Things Done als ›Technik‹ beschreiben, und zwar in mindestens zweierlei Hinsicht. Auf der einen Seite stellt Allens Methode als soziale Praxis einen Prozess der Formalisierung und Instrumentierbarkeit dar. Auf der anderen umschließt sie eine materielle Apparatur. Beide Aspekte zusammen formen die Medientechnik GTD. Medientechniken funktionieren dabei netzwerkartig: Sie werden adressierbar in den verzweigten Zusammenhängen, die zwischen der Mikroebene individueller Nutzung, der Makroebene ihres gesellschaftlichen Kontextes und des konstitutiven wie prekären Anteils des Medialen an jenen Prozessen, die hierbei vermitteln, bestehen. Der Anteil des Medialen ist konstitutiv, weil Medien die notwendige Voraussetzung bilden für das Auftreten, die Beobachtung und die Beschreibung solcher Prozesse. Und er ist prekär, weil sich die wechselseitigen Prägungen, »Einschreibungen« (Winkler 1997) oder »Abdrücke« (Didi-Huberman 1999; Stauff 2007), die hierfür kennzeichnend sind, als ausgesprochen komplex zu rekonstruieren erweisen.

Angesichts der Tatsache, dass das Konzept von Getting Things Done mittels eines informatischen Begriffsinventars beschrieben werden kann, mag es kaum verwundern, wenn die hier entwickelten Prozeduren und Algorithmen in tatsächliche Softwareprodukte umgesetzt worden sind. Ein Beispiel für eine solche Umsetzung ist die von dem deutschen Hersteller CulturedCode entwickelte und trotz ihres derzeitigen Beta-Stadiums bereits sehr populäre Software Things. Das Programm – in seinem Grundzug eine relationale Datenbank – bildet drei Ebenen des GTD-Systems ab: In einem »Inbox« genannten Eingabebereich lassen sich Aufgabenbeschreibungen und Projekttitel unstrukturiert ablegen. Eine mit »Focus« betitelte, alternativ zu wählende Ansicht gliedert diese als Aufzählungspunkte visuell realisierten Elemente zeitlich, wobei eine Unterscheidung zwischen »Heute«, »Nächster Schritt«, »Irgendwann« und der Reihenfolge zuvor festgelegter Termine möglich ist. Diese Differenzierung erfüllt unterschiedliche Funktionen. Während die Ansicht heute fälliger Aufgaben eine tagsaktuelle Liste zu erledigender Arbeitsschritte erzeugt, dient die Darstellung der »nächsten Schritte« eher dazu, eine nach Projekten gegliederte Übersicht der anstehenden Tätigkeiten zu erhalten, und zwar unabhängig von Erledigungsfristen, sondern alleine aus der Logik schrittweisen Abarbeitens resultierend. Einzelne »Aufgaben« innerhalb dieser Ansicht können buchstäblich abgehakt und somit als »erledigt« markiert werden. Eine dritte Darstellungsweise ergibt sich schließlich innerhalb einer Logik, die mit »Organize« überschrieben ist. Hier ist eine Ansicht nach »Projekten« und nach »Areas« (eine Kategorie, die dem üblicherweise verwendeten Begriff »Kontext« entspricht) möglich. »Aufgaben« können einzelnen »Projekten« und »Areas« mittels Drag-and-Drop sowie durch Kontextmenüs zugewiesen werden.

Die Produzenten einer Software wie Things stehen vor einem vielschichtigen Problem. Zwar lässt sich aus der Binnenlogik von David Allens Methode eine klare Funktionsweise übertragen. Die eigentlichen Schwierigkeiten treten jedoch dort auf, wo die abstrakt formulierten Verfahrensweisen umgesetzt werden müssen innerhalb der spezifisch materiel-

len Voraussetzungen und der konventionalisierten Logiken der Computertechnologie, sei es der Desktop-Metapher oder dem zugrunde liegenden Konzept des personal computers. (Friedewald 1999) Der Computer figuriert dabei in zweifacher Hinsicht: Zum ist er ein Ort der Wahrheit, ein epistemologisch privilegierter Ort, dessen apparative Struktur qua ihrer Oberflächenform Aussagemöglichkeiten zeitigt. Zugleich ist er ein Ort der Bewahrheitung, an dem soziale Praxen plausibilisiert und individuellem Handeln (etwa dem »Abhaken« zu erledigender »Aufgaben«) Evidenz widerfährt.

### **GTD als Form des Hackings**

Wenn innerhalb der Medientechnologie Getting Things Done soziales Handeln und apparative Konstellationen zusammenwirken, dann liegt die kennzeichnende Dynamik dieser Verschmelzung in ihrer behaupteten Wirksamkeit als Ermächtigung. In dieser Hinsicht lässt sich GTD als Hacking beschreiben.

Hacking bildet eine spezifische Aneignungs- und Nutzungsstrategie von Techniken (im apparativen wie im sozialen Sinne), über die sich in kennzeichnender Weise das Ideal eines freien, selbstbestimmten Lebens artikuliert. Technik, Medien und Subjektkonstruktionen verschränken sich dabei in der genderisierten Figur des »Hackers«/der »Haeckse« zu einem Entwurf, der eine subversive Selbstermächtigung des Individuums behauptet. Das kulturelle Konzept des Hackings kennzeichnet seit den 1960er Jahren aber nicht nur die Vorstellung, dass sich mit eigenen Mitteln eine »bessere Welt« erschaffen lässt, wesentlich ist zudem, dass diese Transformation eben auch und zugleich, und zwar in struktureller Notwendigkeit, einen (Neu-)Entwurf des Selbst impliziert. So hat Steven Levy in der kanonisierten »Hacker-Ethik« im Hinblick auf den Computer als Medium gleichermaßen apologetisch wie wirkmächtig konstatiert, »Computers can change your life for the better« (Levy 1984: 71). Der Hacker erscheint bestimmbar in der Überschreitung und Neuerfindung von Grenzen, und zwar innerhalb eines libertären Wettbewerbs, dem das Leitbild von Effizienz und Produktivität in charakteristischer Weise eingeschrieben ist.

»Während die Optimierung des Spiels nur die absolute (Hardware-)Grenze der Geräte approximiert, geht es beim spielerischen Hacken selbst um die relativen Grenzen des Sinns, um Benutzerrechte und -freiheiten. Hacken erweitert ununterbrochen das Territorium der Symbolspiele, und zwar bevorzugt an seinen kritischen Rändern. Die bereits erwähnte Hacker-Ethik kann darum als eine Ethik des Spiels gelesen werden: Jeder darf und soll mitspielen, alle Spieler sind gleich, die Spielregeln und -elemente sollen frei zugänglich sein, das Spiel der anderen soll respektiert und geschützt werden, und das alles soll zu einer besseren Welt führen.« (Pias 2002)

In den vergangenen Jahren hat, ausgehend von den USA, der ursprüngliche Hacker-Diskurs eine erhebliche Ausweitung erfahren. Parallel zu einer Renaissance des Do-It-Yourself, aus der das Hacking ursprünglich entstand, ist dabei kennzeichnend, dass nunmehr sämtliche lebensweltlichen Aspekte Strategien des Hackings unterworfen sind. Mindestens vier der 100 meistgelesenen Blogs weltweit, die Technorati listet, beschäftig-

ten sich monothematische mit Fragen des Lifehackings: Dazu gehören lifehacker.com, ZenHabits.com, lifehack.org und 43folders.com. (Waitz 2007)

Das Tag, unter dem die Beiträge dieser Blogs verschlagwortet werden, lautet zumeist »productivity«. Tatsächlich ist Produktivitätssteigerung jedoch nur eine abstrakte Bezugsgröße.

»In fact, lifehacking is a trend of the 21st century. The idea is to reduce the things that bother you in your life (or reduce the time it takes to complete them) while increasing the quality and quality [sic] of the experiences that you like. This is pretty intuitive, but is this a working definition of whatever personal productivity is? Hardly. Today, anything that solves an everyday problem in an clever or non-obvious way might be called a life hack.« (N.N. 2008)

Das Konzept des Lifehackings unterscheidet sich freilich nicht nur in seiner Geekness von den Ansätzen der holistischen Heilsbringer des Selbsthilfemarktes, sondern auch in seinem Selbstverständnis. Denn der Begriff des »Hacks« muss in mindestens zwei semantisch gegensätzlichen Ausprägungen konzeptualisiert werden: Unter Programmieren bezeichnet er zum einen eine elegante und hervorstechende Lösung (und in diesem Sinne haben sich Hacker stets als Mitglieder einer auf gegenseitigem Respekt und Aufmerksamkeit fußenden Elite verstanden). Zum anderen bezeichnet ein »hack« etwas, das schnell und roh zusammengesetzt worden ist, eine Lösung, von der man lieber nicht genau wissen will, wie sie funktioniert und von der unklar ist, wie lange sie dies tun wird. Vor diesem Hintergrund wird begreiflich, warum die Techniken, die in Getting Things Done vorgeschlagen werden, keiner »wissenschaftlichen« Begründung bedürfen, eine grundlegende Theorie (»the plethora of modern theories«) sogar abgelehnt wird: Sie sind auf einem basalen Niveau selbsterklärend, als handlungsorientierte Weisungen bieten sie ein hohes Maß an Evidenz und Signifikanz. Der Kern eines hacks ist, dass er funktioniert. Es ist das »Leben« an sich, die hegemonialen Entwürfe des Selbst, die, als Verfügungsfeld einer Sorge um sich adressiert, gehackt werden können. Was das Wissensgebiet Lifehacking konstituiert, sind demzufolge Techniken der Lebensführung und der (Selbst-)Optimierung.

### **GTD als Dispositiv**

Hacking ist jedoch nicht nur ein Schlagwort für eine diskursive Formation, sondern, so möchte ich vorschlagen, kann auch in analytischer Sicht einen produktiven Begriff abgeben, weil mit ihm Medien- und Selbsttechnologien, Mikro- und Makrostrukturen zusammengedacht werden können, und zwar in jenem Sinne, wie diese Teile eines performativen Netzwerks bilden, mittels dessen das Verhältnis von Subjektentwürfen und gesellschaftlichem Außen innerhalb relationaler Machtverhältnisse geformt wird.

Die Praktiken, die in Getting Things Done propagiert werden, knüpfen sich an spezifische mediale Konfigurationen, die zum größten Teil nicht von Allen selbst, sondern von seinen Lesern und Anhängern entwickelt worden sind. Diese Praktiken – oder wiederum

›Techniken‹ – müssen nicht einmal computergestützt sein. Eine solche mediale Apparatur stellt etwa auch der so genannte Hipster PDA dar, eine bewusst rudimentär und gestaltete Kombination aus einem Kalender und speziellen To-Do- und Checklisten, die in zahlreichen, beträchtlich divergierenden Varianten existiert. (Mann 2004) Entscheidend ist: Im Hinblick auf Getting Things Done ist nicht nur keine stabile und technische Struktur existent, sondern neben den apparativen und sozialen stehen stets diskursive Formationen. GTD ist demzufolge das, was Michel Foucault ein Dispositiv nennt. Mit Dispositiv beschreibt dieser ein »entschieden heterogenes Ensemble« von Institutionen, Praktiken und Techniken. (Foucault 1978: 120) Als solche erweisen sich alle modernen Medientechniken. Sie

»verschalten netzwerkartig technische Artefakte, die je eine andere Geschichte und je spezifische Strukturierungen aufweisen. Außerdem bringen sie eine Vielzahl sozialer, ökonomischer, kultureller Praktiken zur Überschneidung und regen dadurch Modifikationen der jeweiligen Operationsweisen an.« (Stauff 2001: 86)

Die Effekte von Dispositiven werden üblicherweise auf der Ebene ihrer apparativen Verfasstheit und – damit einhergehend – einer starren Anordnung gesehen (wie etwa im Beispiel des von Foucault 1977 untersuchten Panoptikums). Demgegenüber hat Markus Stauff am Gegenstand des Fernsehens gezeigt, dass von Dispositiven nicht unidirektionale Machteffekte ausgehen, sondern sie, wie von Foucault am Beispiel der Sexualität entwickelt, innerhalb relationaler Machtverhältnisse, welche die Vorstellung einer homogenen und verortbaren Macht untergraben, verstanden werden müssen. (Stauff 2005) Die Beschäftigung mit den Macht- und Selbsteffekten von Medien- und Selbsttechniken hat in den letzten Jahren vor allem im Bereich der Governmentality Studies stattgefunden, und zwar zumeist als Kritik an einer Ökonomisierung des Sozialen und neoliberaler Gouvernementalität. (Bröckling et al. 2000) Die Subjekteffekte zahlreicher gegenwärtiger Dispositive entsprechen in den hier angestellten Analysen einer Selbstzurichtung auf die Erfordernisse neoliberaler Subjektivität. Und doch wird man den prozessierenden Zusammenhang von Wissen, der in dem Dispositiv Getting Things Done eingeschlossen ist, nicht alleine auf solche Effekte reduzieren können. Zudem bliebe die Frage, wie denn genau der Zusammenhang zwischen Medien- und Selbsttechniken aussehen könnte.

In ihrem Buch *Bonjour Paresse* entwarft die französische Autorin Corinne Maier (2004), freilich ohne Bezug auf David Allen, eine Art Anti-Getting Things Done. Ihre polemische Abrechnung mit der ›Kultur‹ der Unternehmen, ebenfalls ein internationaler Bestseller, sorgte auch hierzulande für Aufsehen in den Feuilletons. Zum einen, weil Maier zu einer aktiven Distanzierung im Arbeitsleben aufrief, den Abschied von Engagement und einen geringstmöglichen Einsatz für den eigenen Arbeitgeber propagierte. Zum anderen, weil sie zum Zeitpunkt der Veröffentlichung Angestellte des Energiekonzerns EDF war, der sie auch prompt rügte, auf weitere disziplinarische Maßnahmen nach öffentlichen Protesten jedoch verzichtete. Corinne Maier beschreibt das Unternehmen explizit als ein Panoptikum: Durch ständige Überwachung und permanente Kontrolle, so ihre Diagnose, halsten sich die Mitarbeiter ständig mehr Arbeit auf. Einmal mehr ist es

also eine apparative Konfiguration – hier jene des Unternehmens –, das solche Machteffekte produziert. Was immer man von ihrer Diagnose hält – in Bezug auf das Dispositiv Getting Things Done lassen sich durchaus komplexere, produktive Macht- und Subjekteffekte beobachten, und es zeigt sich, dass eine solche Engführung zu kurz greifen würde.

In einer medienwissenschaftlicher Perspektivierung lässt sich Getting Things Done als »Aufschreibesystem« (Kittler 1995) beschreiben, andererseits als Verfahren der »Transkription«, als mediale »Kopplungen, denen sich semantische Effekte verdanken« (Jäger 2004) fassen. In seiner per se algorithmischen Struktur, von der die zahlreichen Flussdiagramme zeugen, über die regelhaft gestaltete Verhaltensweisen innerhalb von GTD konzeptualisiert werden, und die in binäre Entscheidungsmodelle und ein kategoriales System münden, stellt Allens Konzept den Beherrschungsversuch einer als unabgeschlossen empfundenen Wirklichkeit mit informatischen Mitteln dar. Die Leistungen des Systems bestehen somit in einer Komplexitätsreduktion und einer behaupteten Selbstermächtigung des Nutzers. Die Subjektivierung, die Getting Things Done produziert, resultiert damit in einer disziplinierenden Unterwerfung unter »Methoden« und »Techniken« und daraus resultierend, einem medientechnisch bestimmten Bewusstsein und einer an Selbsterkenntnis gebundenen Ermächtigung. In seiner universell algorithmischen Struktur liegt der Grund dafür, dass GTD so häufig in konkrete informationstechnische Applikationen umgesetzt wird: Vom Hipster PDA bis zur Anwendungssoftware. Zugleich stellt Getting Things Done ein Verfahren der Evidenzbildung und Sichtbarmachung dar. Die Verfahrensschritte des Prozessierens, Kontrollierens und Evaluierens beruhen auf einem Visualisierungsmodell, das einer medientechnologisch produzierten Evidenz entspricht, die etwa der Kontrolle von Zielvereinbarungen mit sich selbst in notweniger Weise vorausliegt. So fordert GTD in regelmäßigen Abständen die Selbstkontrolle der angestrebten Ziele ein; dies geschieht – etwa in der Software Things – durch das Abhaken von Listenelementen, die mittels interner Programmlogiken generiert werden. Die Notwendigkeit von Evidenzverfahren für die alltägliche »Arbeit« liegt bei Allen nicht zuletzt in Rahmenbedingungen der Lebenswirklichkeit selbst begründet:

»In the old days, work was self-evident. Fields were to be plowed, machines toiled, boxes packed, cows milked, widgets cranked. You knew what work had to be done—you could see it. It was clear when the work was finished, or not finished. Now, for many of us, there are no edges to most of our projects.« (Allen 2001: 5)

Wer aber seine Aufgaben und Verpflichtungen überblickt, der, so wird suggeriert, bezieht die Komplexität einer ausdifferenzierten, dissoziierenden Erscheinungsform von Arbeit. Die erstrebte Entleerung und Entäußerung mittels Verschriftlichung wird von Allen als eine Superaffirmation beschrieben. So zitiert er den japanischen Zen-Meister Shunryu Suzuki: »If your mind is empty, it is always ready for anything; it is open to everything.« (ebd.: 11) GTD evoziert damit auch und vielleicht zuvorderst eine ästhetische Erfahrung (aber das wäre ein anderes Thema).

## **GTD als »Technologie des Selbst«**

Lifehacking und Getting Things Done betonen die Selbstverantwortlichkeit des Einzelnen; die Vorstellung, das eigene Leben verändern zu können, ist die unhintergehbare Voraussetzung eines notwendigen Selbsttransformationsprozesses. Solche Formen der Selbstführung als Subjektivierung sind von Michel Foucault als »Technologien des Selbst« beschrieben worden. Subjektivierung, so schreibt Nikolas Rose, »ergibt sich aus dem Zusammenwirken von Verstehensformeln, Zurichtungsstrategien und Selbstpraktiken.« (Rose 1992: 151) Technologien des Selbst ermöglichen Individuen demzufolge »mit eigenen Mitteln bestimmte Operationen mit ihrem Körper, mit ihren eigenen Seelen, mit ihrer eigenen Lebensführung zu vollziehen, und zwar so, dass sie sich selber transformieren, sich selber modifizieren und einen bestimmten Zustand von Vollkommenheit, Glück, Reinheit, übernatürlicher Kraft erlangen.« (Foucault 1984: 32)

Signifikant für das Konzept von Getting Things Done ist die charakteristische Verschränkung von Selbst- und Medientechnologien. Ihr Zusammengehen vollzieht sich innerhalb der Eigenlogik des Hackings. Unter diesem Gesichtspunkt stellt Getting Things Done eine Adaption des Selbstsorge-Konzepts des Hackings unter den Vorzeichen neoliberalen Handelns dar. GTD ist jedoch keinesfalls allein eine Disziplinartechnologie, sondern lässt sich zugleich als zeitgenössische Form einer Klugheitslehre lesen. Die Basis ihrer Handreichungen bildet die Entscheidung für jene selbst gewählte Produktivitätsorientierung, die das Leitbild neoliberaler Subjektivität kennzeichnet. Bei David Allen liest sich das so:

»I think efficiency is a good thing. Maybe what you're doing is important, interesting, or useful; or maybe it isn't but it has to be done anyway. In the first case you want to get as much return as you can on your investment of time and energy. In the second, you want to get on to other things as fast as you can, without any nagging loose ends.« (Allen 2001: XI)

Während Hacking noch stets in eine konkrete Utopie gesellschaftlicher Befreiung mündete, führt Getting Things Done allein in die Freizeit. Die Freiheitsräume, die eine Selbstzurichtung auf Effizienz erschließen, sind allein individualistisch: Zeit mit der Familie, oder, schlichtweg, »eigene« Zeit. Der Weg in die Freiheit von Arbeit führt in GTD über die Arbeit – die Arbeit an sich selbst.

»I consider ›work‹ in its most universal sense, as meaning anything that you want or need to be different than it currently is. Many people make a distinction between ›work‹ and ›personal life‹, but I don't: to me, weeding the garden or updating my will is just as much ›work‹ as writing this book or coaching a client. All the methods and techniques in this book are applicable across that life/work spectrum – to be effective, they need to be.« (ebd.: 4)

Es ist das Versprechen unmittelbarer Freiheit, dass in GTD als Triebfeder für Veränderungen fungiert: »An immediate sense of freedom, release, and inspiration naturally comes to people who roll up their sleeves and implement this process.« (ebd.: 20) Für das

Dispositiv Getting Things Done gilt jedoch, was Michel Foucault am Ende von *Der Wille zum Wissen* über das Dispositiv Sexualität geschrieben hat: »Ironie dieses Dispositivs: es macht uns glauben, daß es darin um unsere ›Befreiung‹ geht.« (Foucault 1983: 190)

## Literatur

- Allen, David (2001): *Getting Things Done. The Art of Stress-free Productivity*. New York.
- Bröckling, Ulrich/Horn, Eva (Hg.) (2002): *Anthropologie der Arbeit*. Tübingen.
- Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas (Hg.) (2000): *Gouvernementalität der Gegenwart*. Frankfurt/Main.
- Didi-Huberman, Georges (1999): *Ähnlichkeit und Berührung. Archäologie, Anachronismus und Modernität des Abdrucks*. Köln.
- Foucault, Michel (1977): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt/Main.
- Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Macht*. Berlin.
- Foucault, Michel (1983): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*. Frankfurt/Main.
- Foucault, Michel (1984): *Von der Freundschaft. Michel Foucault im Gespräch*. Berlin.
- Friebe, Holm/Lobo, Sascha (2006): *Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème oder Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung*. München.
- Friedewald, Michael (1999): *Der Computer als Werkzeug und Medium. Die geistigen und technischen Wurzeln des Personal Computers*. Berlin.
- Jäger, Ludwig (2004): *Transkriptive Verhältnisse. Zur Logik intra- und intermedialer Bezugnahmen in ästhetischen Diskursen*. In: Buschmeier, Gabriele/Konrad, Ulrich/Riethmüller, Albrecht (Hg.): *Transkription und Fassung. Bericht des Kolloquiums Mainz 2004*. Mainz.
- Keren, Michael (2006): *Blogosphere. The New Political Arena*. Lanham.
- Kittler, Friedrich A. (1995): *Aufschreibesysteme 1800 · 1900*. München.
- Levy, Stephen (1984): *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. New York.
- Maier, Corinne (2004): *Bonjour Paresse. De l'art et de la nécessité d'en faire le moins possible en entreprise*. Paris.
- Mann, Merlin (2004): *Introducing the Hipster PDA*. 43folders.com, <http://www.43folders.com/2004/09/03/introducing-the-hipster-pda/> vom 22.12.2004.
- Newport, Cal (2008): *Lifehacker 2.0*. flak magazine, <http://www.flakmag.com/features/lifehacker.html> vom 13.06.2008.
- O'Reilly, Tim (2006): *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> vom 22.02.2006.
- Pias, Claus (2002): *Der Hacker*. In: Horn, Eva /Bröckling, Ulrich/Kaufmann, Stefan (Hg.), *Grenzverletzer. Figuren politischer Subversion*. Berlin.

- N.N. (2008): Rethinking life hacks. Academic Productivity. A survival guide for the 21st century researcher, <http://www.academicproductivity.com/2008/rethinking-life-hacks/> vom 14.06.2008.
- Rose, Nikolas (1992): Governing the Enterprising Self. In: Heelas, Paul /Morris, Paul (Hg.): The Value of the Enterprise Culture. The Moral Debate. London.
- Stauff, Markus (2001): Medientechnologien in Auflösung. Dispositive und diskursive Mechanismen von Fernsehen. In: Lösch, Andreas (Hg.): Technologien als Diskurse. Konstruktionen von Wissen, Medien und Körpern. Heidelberg.
- Stauff, Markus (2005): Das »neue« Fernsehen. Machtanalyse, Gouvernementalität und digitale Medien. Münster.
- Stauff, Markus (2007): Technik plus X: Digitalisierung und die mediale Prägung von Gesellschaft. In: Hieber, Lutz /Schrage, Dominik (Hg.): Technische Reproduzierbarkeit. Zur Kultursoziologie massenmedialer Vervielfältigung. Bielefeld, S. 39-56.
- Turnbull, Giles (2005): Getting Things Done with Your Mac. MacDevCenter.com, <http://www.macdevcenter.com/pub/a/mac/2005/03/08/productivity.html> vom 22.02.2007.
- Waitz, Thomas (2007): Lifehacking. Medien und Selbsttechnologien. In: Becker, Andreas R. /Hartmann, Doreen/Lorey, Don Cecil/Nolte, Andrea (Hg.), Medien – Diskurse – Deutungen. Marburg, S. 221-228.
- Wikipedia-Beiträger (2007): Getting Things Done. Wikipedia. Die freie Enzyklopädie, [http://de.wikipedia.org/wiki/Getting\\_Things\\_Done](http://de.wikipedia.org/wiki/Getting_Things_Done) vom 22.02.2007.
- Winkler, Hartmut (1997): Docuverse. Zur Medientheorie der Computer, München.