

Mediale Praktiken gehören mittlerweile zu unserem Alltag und geraten dadurch zunehmend aus dem Blick. Viel zu schnell eignen wir uns Praktiken des Bildschirm-Wischens, Wissen-Abrufens via Google, Kalorienmessens oder multimedialen Organisierens an, sodass diese am Ende womöglich umso schwieriger als Gewohnheiten abgelegt werden können. Um diese Interaktion zwischen Technik und Mensch gewissermaßen über die Hintertreppe zu durchleuchten, bietet sich der Weg über das Konzept einer leibhaftigen Vernunft an, wie sie im Ausgang von Merleau-Pontys Auslegungen solcher Phänomene wie dem Phantomschmerz oder dem Blindenstock bereits vorbereitet wurden. So wird im Erwerb einer motorischen Gewohnheit zugänglich, *wie* im leiblichen Umgang mit einem Werkzeug dieses einverleibt wird und gar als ‚neuer Sinn‘ fortzuwirken vermag. Der Blindenstock, der nicht mehr Gegenstand, sondern Sinneszone geworden ist, führt vor Augen, dass der technische und mediale Umgang auf einer nicht-thetischen Ebene Veränderungen etwa der Wahrnehmung hervorrufen kann, die Merleau-Ponty folgerichtig mit der Forderung nach einem revidierten Verständnis dessen, was „Verstehen“ und was „Körper“ heißt, verbindet. Vor dem Hintergrund eines solcherart erweiterten Konzepts von „Verstehen“ lässt sich anhand konkreter Praktiken die Genese von neuem inkarnierten Sinn aufzeigen, der die Konzepte der Expressivität und Stiftung berührt: Expressivität ist sodann gerade nicht die Eins-zu-eins-Übertragung einer Intention in der Ausführung; vielmehr bricht sich die Intention *in* der Ausführung als Stiftung eines Sinns. Mit anderen Worten: Die Einverleibung neuer technischer und medialer Praktiken realisiert einen Sinn, der notwendigerweise von nicht-propositionaler Natur ist. In einer Zeit der steten technischen Neuerungen lässt sich ein Gegenstandsfeld ausmachen, an dem eine genetisch interessierte Phänomenologie der Stiftung von Sinn beiwohnen kann. Entlang frappierender Beispiele aus der empirischen Forschung soll diesen Phänomenen nachgespürt werden.