

Filosofie begint in de grot. Filosofe Elke Müller geeft een opmerkelijke en verrassende wending aan dit aloude inzicht. Haar onderzoek naar lichamelijke ervaring in virtuele omgevingen begint bij hedendaagse discussies en ontwikkelingen in nieuwe media, maar leidt in meerdere opzichten 'terug naar de grot'. Zij betoogt dat hedendaagse virtuele werelden, zoals computerspellen en kunstzinnige installaties, niet van lichamelijkheid ontdaan zijn, maar juist kunnen bijdragen aan de emancipatie van het lichaam. De apotheose hiervan vormt de geavanceerde virtuele omgeving van de CAVE, een 'hypergrot' waarin men letterlijk aan den lijve ondervindt hoezeer de ervaring van de werkelijkheid lichamenlijk wordt bepaald.

Contra de steriele tweedeling tussen technofobe filosofie die virtuele werelden als vervreemdend stigmatiseert en technofiele opvattingen die deze juist als bevrijdend toejuichen, beschrijft de auteur vanuit fenomenologisch perspectief de complexe historische ontwikkeling die het lichaam in interactie met oude en nieuwe media heeft doorgemaakt. Op even aansprekende als vernieuwende wijze laat zij zien hoe de inlijving van deze media steeds opnieuw door zowel kunst, technologie als tal van andere praktijken wordt bemiddeld. In die geschiedenissen blijken uiteenlopende fenomenen zoals panorama's, films, amusementsparken, computergames, Google Earth en psychiatrische aandoeningen fenomenologisch met elkaar te zijn verbonden.

Verschiedene casestudies demonstreren op beeldende wijze hoe technologieën en media een aanslag plegen op het lichaam, en hoe dit leidt tot collectieve verschijnselen van decentrerings, een gedeeld gevoel tijdelijk uit het lood te zijn geslagen. Het wordt duidelijk hoe technologisch bemiddelde decentrerings zich in pathologische vorm kan manifesteren in het verschijnsel modeziekte en hoe virtuele omgevingen anderzijds kunnen bijdragen aan herstel, ofwel recentrerings. Decentrerings en recentrerings blijken een lange geschiedenis te hebben: onze hedendaagse ervaring in de CAVE is fenomenologisch en cultuurhistorisch verbonden met het 'virtuele theater' van Plato's grot en met nog vroegere sjamanistische grotrituelen. Door deze virtuele herschepping van klassieke grotervaringen kan de CAVE bijdragen aan de recentrerings van de gedecentreerde moderne mens. Deze 'emancipatie van het lichaamssubject' complementeert volgens de schrijfster het eenzijdige emancipatie-ideaal van de Verlichting, waarin voornamelijk de ontwikkeling van de geest en de ratio voorop staan.

Door de brede thematiek en de originele benadering zal dit boek niet alleen diegenen aanspreken die actief zijn op het gebied van filosofie en nieuwe media, maar ook psychiaters, cultuurhistorici, gameontwerpers, ingenieurs en kunstenaars tot nieuwe inzichten inspireren.

Dit boek biedt een fascinerende exploratie van de lichamelijke ervaring van virtuele werelden - een ontdekkingstocht die voert van de grot van Lascaux, via de grot van Plato naar de CAVE, ofwel de [virtuele] grot onder de hedendaagse VR-simulatoren.

Elke Müller (1973) studeerde filosofie aan de Universiteit van Amsterdam. Vervolgens deed zij promotieonderzoek aan de Faculteit der Wijsbegeerte van de Erasmus Universiteit Rotterdam. Daarnaast was zij enige jaren politiek actief als deelraadslid in Amsterdam. Ook is zij onderzoekster geweest bij het Center for Public Innovation aan de Erasmus Universiteit Rotterdam. Momenteel richt zij zich op het uitwerken van de thematiek van haar boek in museale omgevingen.