

De architectuur van de transparantie en de technologie van het toezicht: Spielbergs tech noir-cyberstad in *Minority Report*

Sidney Eve Matrix

Architectures of Transparency and Technologies of Surveillance: Spielberg's Tech Noir Cybercity in *Minority Report*

Sidney Eve Matrix

Inleiding

In dit essay wordt ingegaan op Steven Spielbergs interpretatie van de cyberstad in de film *Minority Report* (2002). Zoals gebruikelijk in het cyberfictiegenre is deze film een dystopie. Hij bevat een waarschuwing tegen de ongebreidelde verspreiding van technologie, de opkomst van denkende machines en de teloorgang van de menselijke geest – zoals we die kennen van de *Terminator*- en de *Matrix*-trilogie. Ironisch genoeg wordt de schijnbaar technofobe maatschappelijke boodschap van de film net als bij James Cameron en de gebroeders Wachowski verpakt in een buitengewoon verleidelijk technofetisjistisch jasje. De karakteristieke architectuur van de hightech cyberstad schittert, snelt en scheert over het scherm

en dompelt het publiek onder in een bedwelmend visioen. Achter dit schouwspel gaat een ingewikkeld netwerk schuil van computers en communicatietechnologieën die de cyberstad en zijn bewoners online houden.

In deze futuristische hightechstad worden de stedenbouwkundige opvattingen van het modernisme, zoals een door Michel de Certeau voorgestelde architectuur waarin transparantie en toezichtsmiddelen een prominente plaats innemen, in geavanceerde vorm toegepast. Dit gebeurt met behulp van visualiserings-technieken en onderling verbonden computerdatabanken, die samen de bewoners van de cyberstad een betere levenskwaliteit in het vooruitzicht stellen. Er bestaat echter een spanningsveld tussen deze

Introduction

This paper examines Stephen Spielberg's interpretation of the cybercity in *Minority Report* (2002). Like most texts in the cyberfiction genre, the film is a dystopia. It contains a warning about technology proliferating unchecked, the rise of sentient machines, and the loss of the human spirit – familiar to audiences of *The Terminator* and *The Matrix* trilogies, and classic cyberpunk literature. Yet perhaps ironically, though not unlike what happens in the Cameron and Wachowski films, what might appear to be a technophobic social message in *Minority Report* is delivered within an exceptionally seductive technofetishistic spectacle. The architectural features of

the high tech cybercity shimmer, speed, and shift on the silver screen – creating a kind of intoxicating vision for the audience. Behind that spectacle is an intricate network configuration of computers and communication technologies that keep the cybercity and its inhabitants online.

The modernist philosophies of urban design including architectures promoting transparency and tools of surveillance theorised by Michel de Certeau are upgraded in this high tech futuristic city. This is accomplished through the use of technologies of visualisation and networked computer databases, which, together promise to improve the quality of life for inhabitants of the cybercity. However, there is a tension between this celebratory techno-

glorieuze technotopie en iets duisterders: de keerzijde van de digitale droom, het spookbeeld van een gevaarlijke technologie. Dit dreigende visioen van denkende en kwaadwillende machines krijgt in de film vorm in een aan de film noir ontleende mise-en-scène of ontwerpethiek die een modernistische kijk op het stedelijke landschap weerspiegelt en tot een 'tech noir'- of 'cybergothic'-productie is geactualiseerd. Al deze elementen samen geven een complex toekomstbeeld van de cyberstad, haar cultuur en haar bevolking. *Minority Report* schetst een ambigu portret van de digitale toekomst, een toekomst waarin het stadsleven draait om intens plezier en echt gevaar en de contacten tussen mens en machine zowel gebaseerd zijn op verleiding als op verraad.

Stedelijke gelaagdheid en virtuele verbondenheid

Minority Report speelt zich af in een futuristische versie van Washington DC, een metropool waarin de stedelijke ruimte is ingedeeld in een hightech *uptown* en een chaotische, vormloze binnenstad (*sprawl*). Dit onderscheid tussen *uptown* en *downtown* laat zich niet versimpelen tot een tweedeling in 'on line' en 'off line' ruimten, en het vormt ook niet wat we een 'digitale scheidslijn' zouden kunnen noemen; weliswaar wonen de rijken *uptown* en de armen *downtown*, maar beide gedeelten van de stad zijn in gelijke mate 'aangesloten', zij het op verschillende manieren. Zoals Mark Taylor en Esa Saarinen opmerken in *Imagologies*, is de digitale stad 'grenzeloos doordringbaar',

SIX YEARS AGO

THE HOMICIDE RATE HAD REACHED EPIDEMIC PROPORTIONS

IT SEEMED THAT ONLY A MIRACLE COULD STOP THE BLEEDING.

topia and something darker – the underside of the digital dream, the spectre of a dangerous technology. This ominous threat of sentient and malevolent machines is captured on screen by a *film noir mise-en-scène* or design aesthetic – also compatible with a modernist vision of the urban landscape, and similarly upgraded to a *tech noir* or *cybergothic* production. Together, these features present a complex futural figuring of the cybercity, its culture, and citizenry. *Minority Report* delivers an ambiguous portrait of the digital future, one in which urban life involves plugging into intense pleasure and real danger, and where connectivity between humans and machines is about both seduction and betrayal.

Urban Stratification and Virtual Connectivity

Minority Report is set in a futuristic version of Washington DC, a metropolis stratified according to an ordering of urban space that creates a high-tech uptown and an inner-city sprawl. This distinction between uptown and downtown cannot be reduced to a binary of 'online' and 'offline' spaces, nor does it represent what we might call a 'digital divide'; although the wealthy are uptown and the impoverished downtown, both urban sites are very much wired – albeit differently. As Mark Taylor and Esa Saarinen have observed in *Imagologies*, the digital city is 'infinitely permeable' because it is possible to move anywhere



1. Mark Taylor, Esa Saarinen, *Imagologies: Media Philosophy*, New York 1994.

2. William J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, Cambridge, Mass. 1996, p. 24.

3. William Gibson, 'Rocket Radio', *Rolling Stone Magazine*, 15 juni 1989. On line beschikbaar op voidspace.org.

4. Magnetische zweefbanen maken gebruik van elektromagnetische energie en een computergestuurd netwerk voor een naadloze overgang tussen verticale en horizontale ruimten.

omdat men zich via het oproepen van beelden en met behulp van virtuele technologieën binnen en tussen alle afzonderlijke segmenten kan bewegen.¹ Het netwerk is alomvattend en het onderling verbonden zijn is een wezenskenmerk van een cyberstad en zijn cultuur. Het werkelijke verschil tussen de hightech *uptown* en de *sprawl* van de binnenstad zit dan ook in de wijze waarop de technologieën op de afzonderlijke locaties worden gebruikt en door wie.

Het wezenskenmerk van deze stedelijke netwerkarchitectuur is de *asymmetrische* stroom van digitale informatie, mogelijk gemaakt door haar toezichttechnologieën, een situatie die volgens William Mitchell in zijn *City of Bits* onontkoombaar leidt tot onrecht,

within and between each of its segments via imaging and virtual technologies.¹ The network is comprehensive and connectivity is a central feature of a cybercity and its culture. The real difference between high tech uptown and inner city sprawl then, lies in *how* the technologies in each site are used and by whom.

The key feature of this urban network architecture is the *asymmetrical* flow of digital information facilitated by its technologies of surveillance – an arrangement that William Mitchell has argued in *City of Bits*, leads inevitably to injustice, inefficiency, and myriad social problems.² Agents of law enforcement, government officials, and corporate capi-

tales own and control the technologies of dataveillance; this is the class of the information-rich. However, in keeping with classic cyberpunk style, and because these are no truly offline and unplugged spaces in the cybercity, we see that 'the street finds its own use for things'; put differently, the disenfranchised underdog hackers and criminal fringe are also plugged-in and online, perhaps not to the extent of the authorities and powerful elite who rule and govern, nor for the same purposes – resulting in a thriving black market and an outlawed cyberculture, both necessary elements of the booming cybercity.³ Uptown we see the privileged and upwardly mobile populace contented

and snug in their sleek auto-piloted compact Lexus automobiles travelling smoothly with a soothing drone along computer-controlled streaming MAG-LEV freeway grids.⁴ Life in the fast lane for the elite and professional class is a frictionless flow from glass walled open concept office buildings to seamless docking at spacious condos in the breathless heights of towering skyscrapers. In the high tech uptown all is clean flowing lines, gleaming reflective surfaces and smooth curves. It is also a world of simulation, a screen culture where terminals and cameras are everywhere, supporting what Jean Baudrillard calls *cyberblitz*.⁵ The cybercity of *Minority Report* is one node on the *infobahn*, a

cybercultuur, beide noodzakelijke elementen van de opkomende cyberstad.³

In *Uptown* zien we de bevoorrechten en carrièremakers tevreden en behaaglijk in hun glanzende, met een automatische piloot uitgeruste, compacte Lexus-limousines soepeltjes en met een geruststellend gezoem over een netwerk van computer-gestuurde Mag-Lev-snelwegen snorren.⁴

Voor de elite en de hooggeschoolden is het hippe, snelle leven een wrijvingsloze gang vanuit de kantoorgebouwen met hun open plattegronden en glazen wanden naar hun ruime appartement ergens op een adembenemend hoge verdieping van een wolkenkrabber, waar hun voertuigen naadloos aan hun woning gekoppeld worden. In het hightech *uptown*-netwerk bestaat alles uit heldere,

and snug in their sleek auto-piloted compact Lexus automobiles travelling smoothly with a soothing drone along computer-controlled streaming MAG-LEV freeway grids.⁴ Life in the fast lane for the elite and professional class is a frictionless flow from glass walled open concept office buildings to seamless docking at spacious condos in the breathless heights of towering skyscrapers. In the high tech uptown all is clean flowing lines, gleaming reflective surfaces and smooth curves. It is also a world of simulation, a screen culture where terminals and cameras are everywhere, supporting what Jean Baudrillard calls *cyberblitz*.⁵ The cybercity of *Minority Report* is one node on the *infobahn*, a

vloeiende lijnen, glanzende spiegelende oppervlakken en soepele welvingen. Het is ook een wereld van simulatie, een schermencultuur waar overal terminals en camera's zijn ter ondersteuning van wat Jean Baudrillard *cyberblitz* noemt.⁵ De cyberstad van *Minority Report* is een knooppunt op de informatiesnelweg, een schakel in een nationale infrastructuur van informatie, met cyberburgers die leven in een wazig gebied van onaanraakbaarheid, verbondenheid en voortdurende versnelling – de digitale beau monde, aangesloten, on line. Maar dat geldt alleen voor *uptown*, voor de cybercultuur van de bevoorrechten.

Op straatniveau, ver onder het hightech *uptown*-netwerk en grotendeels genegeerd door de kosmopolitische elite

(maar niet door de politie) ligt de *sprawl*. Hier zien we heel andere soorten vertroebeling en virtualiteit, vaak mogelijk gemaakt door illegale drugs en *virtual reality* fantasiesalons in de rosse buurt. De bewoners zijn de achtergestelde en vaak criminele (of gecriminaliseerde) leden van de samenleving, die rondhangen en zich schuilhouden in een donkere, sombere, betonnen jungle. We zien claustrofobische flatgebouwen, gefilmd met blauw- en roodfilters om een spookachtige sfeer op te roepen en onderling verbonden met roestende brandtrappen, opgehangen boven met vuilnis bezaaide steegjes en van bovenaf gefilmde, smerige, afgesloten achterafstraatjes waarin de ellende en het verval van de binnenstad gevangen zitten. De *urban sprawl* is vanaf

link in a national informational infrastructure, its cybercitizens living in a blur of intangibility, connectivity, and constant acceleration – the digerati, plugged in, online. At least, this is the case uptown in the cyberculture of the privileged.

At street level, far below the high tech uptown network and largely ignored by its cosmopolitan elite – but not the police – lies the sprawl. Here we see there are very different kinds of blur and virtuality – oftentimes facilitated by illegal drugs and red light district virtual reality fantasy parlours. Its inhabitants are the disenfranchised and often criminal(ised) members of society, lurking and lingering in a dark, bleak, concrete jungle. Shot with

blue and red filters to create an eerie atmosphere, we see claustrophobic block apartments, linked by the bars of rusting fire escapes strung over garbage-strewn alleyways and overhead shots of filthy fenced-off back streets that trap the squalor and decay of the inner city. The sprawl is a fixture of digital cities of the future in cyberpunk texts, starting with William Gibson's *Neuromancer* (1984). In her book *Cyberpunk and Cyberculture*, Dani Cavallaro has suggested that the underground and downtown disintegration at the heart of the cybercity is both symbolic of cyberspace itself (a maze-like labyrinthine world that resists mapping), and indicative of a *cybergothic* fascination in the genre.⁶ Disintegrating and

5. Jean Baudrillard, 'Design and Environment, or How Political Economy Escalates into Cyberblitz', in: Charles Levin (red. en vert.), *For a Critique of the Political Economy of The Sign*, St. Louis, Montana 1981, pp. 185-203. Engelse vertaling van: *Pour une critique de l'économie politique du signe* (Parijs 1972).

4. A magnetic levitation transit system uses electromagnetic energy and a computer-controlled network to allow seamless transitions between vertical and horizontal spaces.

5. Jean Baudrillard, 'Design and Environment, or How Political Economy Escalates into Cyberblitz,' in: Charles Levin (ed. and trans.), *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, St. Louis, Montana 1981, pp. 185-203.



6.
Dani Cavallero, *Cyberpunk and Cyberculture*, Londen 2000, p. 180.

7.
Idem, p. 176.

8.
Vivian Sobchak gebruikt de term 'tech noir' in haar boek *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick, New Jersey 1987, p. 248. R.L. Rutsky gebruikt de term 'unsecuring' (onzekerheid) in zijn bespreking van de tech noir-stad in zijn boek *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Minneapolis, Michigan 1999, p. 119.

William Gibsons *Neuromancer* (1984) een vast onderdeel van de digitale stad van de toekomst in cyberpunkverhalen. In haar boek *Cyberpunk and Cyberculture* stelt Dani Cavallero dat de ondergrondse en binnenstedelijke desintegratie in het hart van de cyberstad symbolisch is voor de cyberruimte zelf (een onoverzichtelijke, doolhofachtige wereld die zich niet in kaart laat brengen) en duidt op een fascinatie van het genre voor zogenaamde cybergothic.⁶ Desintegrerende en in verval rakende architectonische constructies staan in cybergothic-verhalen vaak voor de desintegratie van maatschappelijke tradities en conventies.⁷ In *Minority Report* wordt dit nog sterker onderstreept door het gebruik van een tech noir-esthetiek, een specifieke verza-

meling compositorische conventies die duidelijk maken dat de regisseur een degenererende maatschappelijke orde en de daarmee gepaard gaande gevaarlijke vervaging van de grenzen tussen bijvoorbeeld verschillende klassen van burgers of tussen mensen en machines wil verbeelden. In de *urban sprawl* van de tech noir wordt dit verschuiven, wankelen, *onzeker worden* van de traditie door computertechnologieën in de hand gewerkt – een punt waarop ik nog zal terugkomen.⁸

De architectuur van de transparantie en de technologie van het toezicht
Minority Report zet shots naast elkaar van de hightech *uptown* en de *urban sprawl*, twee stedelijke domeinen waar-tussen een hemelsbreed verschil bestaat.

Er is echter een architectonische ontwerp-filosofie die ze verbindt: het ideaal van transparantie. Hoewel ze in opzet en ontwerp diametraal tegenover elkaar staan, zijn zowel de glimmende, moderne hightech wolkenkrabbers van de *uptown* als de duistere, vervallen sloppen van de onderwereld – en alle andere stukjes stad daartussenin – verbonden en aangesloten via een architectuur van computernetwerken. In de wolkenkrabbers en de metro, in de bestuurskamers en de achterafstraatjes, overal zien we camera's en schermen, een keur aan toezichtstechnologieën die samen een cyber(pan)optisch raster vormen dat met evenveel succes de glanzende plexiglas kantoren als de ondoorzichtige betonnen woonappartementen binnendringt. Deze krachtige

6.
Dani Cavallero, *Cyberpunk and Cyberculture*, Londen 2000, p. 180.

7.
Cavallero, op. cit., p. 176.

8.
Vivian Sobchak uses the term 'tech noir' in her book *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick, New Jersey 1987, p. 248. R.L. Rutsky uses the term 'unsecuring' to discuss the tech noir city in his book *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*, Minneapolis, Michigan 1999, p. 119.

decaying architectural structures in cybergothic texts often represent the symbolic decomposition of social tradition and convention.⁷ This point is further illustrated in *Minority Report* through the use of a *tech noir* aesthetic, a particular set of compositional conventions which signals the filmmaker's choice to represent a degenerating social order, and the accompanying dangerous dissolution of cultural boundaries between for example, different classes of subjects, or between humans and machines. In the tech noir city *sprawl* this shifting, unsettling, and *unsecuring* of tradition is facilitated by computer technologies – a point I will return to.⁸

Architectures of Transparency and Technologies of Surveillance
Minority Report juxtaposes shots of the high-tech *uptown* and *sprawl*, two urban territories that could not seem more disparate. However, there is an architectural design philosophy that binds them: the ideal of transparency. Diametrically opposed in set design, the high tech *uptown*'s gleaming modern skyscrapers and the dark, menacing, seedy under-world slum – and every pocket of the city in-between – are wired and connected, via a computer network architecture. In the skyscrapers and subways, boardrooms and back alleys we find cameras and screens, varied surveillance technologies proliferating to create a grid of

cybervision that penetrates gleaming Plexiglas offices and opaque concrete city housing tenements with equal success. This powerful cyberpanoptic gaze is all-seeing; there is nowhere to hide in the architectures of transparency.

For those in powerful positions, the law enforcers who manoeuvre these technologies, the amplification of normal human vision into a cybergaze is intoxicating, fascinating, and seductive. For those who are the watched, it is a mundane and normalised effect of the digitalisation of everyday life. Information flows through the technologies of the cybervision asymmetrically – the architectures of transparency operate much like a wall of one-way glass. The passive

cyberpanoptische blik is alziend; in de architectuur van de transparantie kan men zich nergens verbergen.

Voor degenen in de machtsposities, de wetshandhavers die deze technologieën hanteren, is de uitbreiding van de gewone menselijke blik tot een cyberblik bedwelmend, fascinerend en verleidelijk. Voor degenen die bekeken worden is het een alledaags en normaal geworden gevolg van de digitalisering van het dagelijks leven. De informatiestroom van de cybervisietechnologie is asymmetrisch – de architectuur van de transparantie werkt min of meer als een doorkijkspiegel. Het passieve object van de blik ziet op het scherm alleen zijn eigen spiegelbeeld. De bewoners van de cyberstad merken de opdringerige doorkijktechnologieën en

de bedreiging die deze vormen voor hun privacy en lichamelijke integriteit niet eens meer op; ze zijn gewend geraakt aan de bevoorrechte plaats van de cyberblik, die dankzij deze transparantie recht en orde handhaaft in de digitale stad.

We zien de politie cybervisietechnologieën inzetten voor een alomvattende zoekoperatie in de onderwereld om vast te stellen of en waar een verdachte zich schuilhoudt in de *sprawl*. Hiertoe worden spinvormige zoekapparaatjes losgelaten op de bevolking die via biometrische identificatie een razendsnel accuraat massaonderzoek uitvoeren. Deze met microcamera's uitgeruste robotinsecten verspreiden zich in de duisternis en de kijker kan ze dankzij shots van bovenaf en vanuit kikvorsperspectief een donker

object of the gaze sees only their reflection in the screen, if they see anything at all, while the cyberpolice collect intimate biodata on their subjects. Inhabitants of the cybercity are inoculated against the intrusive technologies of transparency, its threat to privacy and bodily integrity, as they are accustomed to the privileged place of the cybergaze that maintains law and order through transparency in the digital city.

When it is necessary to determine if a crime suspect is hiding in the sprawl, we watch as police employ cybervision technologies to enact a comprehensive sweep of the underground. This involves releasing spider detection probes on the population, to complete fast accurate mass

surveillance and biometric identification. As the microcamera robotic bugs scatter into the darkness, overhead shots and ground level camera angles enable the viewer to travel at probe level as they infest the dark and decaying structure of a public tenement housing complex. Aggressively the cyberspiders force their way into each apartment, hunting for its inhabitants using infrared thermal imaging devices that render environmental structures transparent, scurrying up each individual's body to verify their 'eyedenification' through a retinal scan. Some of the tenants, particularly children, are terrified, while others more accustomed to these invasions barely pause to allow the spiderprobe scans before resuming



OUR NATION'S CAPITAL

PRECRIME: IT WORKS

NOTHING'S LIKE THE LOSS OF A CHILD

TO LOSE

en vervallen appartementencomplex zien teisteren. De cyberspinnen verschaffen zich op agressieve wijze toegang tot elk appartement, op jacht naar de bewoners, die ze opsporen met behulp van thermische infraroodapparaten waarmee ze dwars door de muren heen kunnen kijken. Vervolgens dribbelen ze tegen elke afzonderlijke persoon op om met een irisscan hun identiteit te verifiëren. Sommige huurders, met name kinderen, zijn doodsbang; anderen, die meer gewend zijn aan dit soort inbreuken, pauzeren amper om zich door de spinnen te laten scannen en gaan meteen weer verder met hun gesprek of bezigheid (zoals heftige seks en nog heftiger ruzies). De bewoners van de *sprawl* weten dat er niets anders op zit dan zich gewillig te

onderwerpen aan de toezichttechnologieën; anders worden ze ten koste van veel pijn op non-actief gesteld (en alsnog gescand) – met dank aan de buitengewoon overtuigende elektroshock-*taser*-wapens van de elektronische spinnen.

De *mise-en-scène* van deze film draagt bij aan de normalisering van de cyberpanoptica, het web van databanken en computernetwerken die deel uitmaken van de architectuur van alledag en ten dienste staan van het overheidsapparaat en het creëren van een gedisciplineerde burgerij. Deze informatie- en communicatietechnologieën maken alles tot in alle uithoeken transparant, of het nu gaat om de glaswanden van de *uptown*-appartementen of de betonnen muren van de sociale huurflats. Ze dringen zelfs door

in het menselijk lichaam en creëren een visueel en digitaal 'biodata-subject', dat blootstaat aan de blikken van degenen die bevoegd zijn om het netwerk te beheersen – en van iedereen die zich er tegen betaling voor commerciële doeleinden of via illegaal *hacken* toegang toe heeft verschaft. Agenten, criminelen en gewone burgers, allemaal leven en sterven ze bij de gratie van hun verbondenheid met en aanwezigheid in het informatienetwerk, of de cybercultuur. In de cyberstad maken de beeldtechnologieën deel uit van de schermcultuur waarin kijken en bekeken worden een manier van leven is.

Reusachtige hogeresolutieschermen zijn dominant aanwezig in veel shots en op de muren van de *uptown*-appartementen, en in de publieke ruimte van

their conversations and activities (which include passionate sex and more passionate arguments). The citizens of the *sprawl* know there is no choice but to willingly subject themselves to the technologies of surveillance; otherwise they will be painfully incapacitated (and then scanned) courtesy of the spiderprobes' extremely persuasive electroshock taser weapons.

Part of the *mise-en-scène* of this film invokes a normalisation of cyberpanoptics, the web of databases and computer networks which operate as part of the architecture of everyday life, serving the aims of governmentality and the construction of (self)disciplined subjects. These information and communication technologies make every corner of the

glass-walled uptown condo and the concrete federal housing tenement equally transparent. They also reach into the human body itself and create a visual digital bio-data subject, subject to the gaze of those in power to administer the network – and anyone who has purchased access for commercial purposes, or hacked their way into the net illegally. Cops, criminals, and ordinary citizens alike live and die by their links to and presence in the information network, or cyberculture. In the cybercity, imaging technologies are part of the screen culture in which watching and being watched is a way of life.

Dominating many shots and decorating the walls of uptown condos and in

public space on the sides of decaying factories and tenements are immense high resolution screens. The visual culture of *Minority Report*'s cybercity is created through projecting everything from pornographic pay-per-view immersive virtual reality fantasies, to the domestic nostalgia of camcorder-captured recorded memories from family events shown in life-sized simulated 3D playback, to political propaganda and commercial messages from The Gap, Pepsi, and Nokia. In the opening scenes we are introduced to the computer technologies of database and screen/camera as tools for a better way of life, effective in reducing violent crime, and increasing the efficiency of police services.

vervallen fabrieken en woningen. De visuele cultuur in de cyberstad van *Minority Report* is een optelsom van projecties op elk niveau: van pornografische, virtuele *pay-per-view* fantasieën waaraan men zich kan verlustigen, tot de huiselijke nostalgie van met de camcorder opgenomen herinneringen aan familieuitstapjes die levensgroot en in 3D worden afgespeeld, tot politieke propaganda en commerciële boodschappen van The Gap, Pepsi en Nokia. In de openingsscènes zien we hoe computergestuurde databanken, schermen en camera's worden ingezet als werktuigen voor een beter leven, effectief in de bestrijding van geweldsmisdrijven en bevorderlijk voor de efficiency van het politieapparaat.

Het PreCrime-systeem

Het PreCrime-systeem, in 2046 in het leven geroepen, is een integraal en onfeilbaar geacht onderdeel van de instandhouding van de cyberstad. Om deze boodschap (of waarschuwing) onder de aandacht te brengen van aspirant-misdadigers in de *sprawl*, flitst in een verder donker en verlaten deel van de binnenstad opeens een door de PreCrime-eenheid gesponsorde *infomercial* tevoorschijn op een vele verdiepingen hoog scherm. De commentaarstem, tegelijkertijd hightech flashback en voice-over, zet de zaken voor de kijker in een historisch perspectief: we komen te weten dat de VS voorafgaand aan de oprichting van PreCrime gebukt gingen onder een epidemie van geweldsmisdrijven, waar-

under pressure. A technological fix was the panacea. The PreCrime Program and its network of cybervision tools successfully reversed the terrifying violent trend; in 2054 murder has been virtually eradicated in its test case city (Washington DC) and the system is about to go national. 'There hasn't been a murder in six years', the PreCrime Chief proudly declares, 'the system, it is perfect'. However, it quickly becomes apparent that something is wrong. 'There is a flaw', one internal investigator proclaims, 'and it's human'.

The PreCrime system might be perfect, but the human users who are part of it are only human – or what classic cyberpunks dismissively call 'the meat'.

The PreCrime System

Established in 2046, the PreCrime system is an integral – and reportedly infallible – part of the maintenance of the cybercity. To spread this message or warning to would-be criminals in the *sprawl*, an infomercial sponsored by the PreCrime Unit lights up a multi-story screen in an otherwise dark and seemingly deserted area of the inner city. Operating both as high-tech flashback and voiceover, the commercial narrator provides a handy historical perspective for the viewer; we learn that prior to the establishment of PreCrime there was an epidemic of violent crime in the USA, its culture was degenerating quickly as the American Dream's moral fabric started to unravel



door er gaten vielen in het morele weefsel van de Amerikaanse Droom en de Amerikaanse cultuur in verval raakte. Een technologische injectie bleek het wondermiddel. Het PreCrime-programma met zijn netwerk van cybervisie-instrumenten bracht de trend van steeds angstaanjagender geweld tot staan; in 2054 is het aantal moorden in de proefstad (Washington DC) vrijwel tot nul teruggebracht en staat men op het punt het systeem in het hele land in te voeren. 'Er is in zes jaar geen moord gepleegd', verklaart de chef van PreCrime trots, 'het systeem is perfect.' Al snel wordt echter duidelijk dat er iets mis is. 'Er zit een zwakke plek in het systeem', beweert een interne onderzoeker, 'en die is van menselijke aard.'

Het PreCrime-systeem mag dan perfect zijn, de menselijke gebruikers die er deel van uitmaken zijn maar mensen, oftewel, zoals klassieke cyberpunks minachtend zeggen: 'het vlees'. In tegenstelling tot de stabiele en voorspelbaar werkende machines zijn mensen kwetsbaar, gevoelig voor emotionele beroering, angsten, fysieke zwakte, en tegenstrijdige en onlogische verlangens. Uiteenlopende functies in het centrum van het PreCrime-systeem worden vervuld door mensen, en die vormen de zwakke schakel die de stabiliteit van dit hightech-netwerk dreigen te verstoren. Deze tegenstelling tussen het digitale en het 'vlees' is een steeds terugkerend motief/thema in de cyberpunk-literatuur en -films. We zien dat mensen enerzijds een risicofactor

vormen, een zwakke schakel zijn die verwarrend en twijfel zaaien in een voor het overige perfect systeem. Anderzijds kunnen ze ook als veiligheidsmechanisme fungeren, omdat ze weigeren of niet in staat zijn de controle over de samenleving aan computers over te laten en ervoor zorgen dat de geest, de ziel of de essentie die het organische onderscheidt van het mechanische bewaard blijft en wordt gekoesterd en gevoed. In *Minority Report* neemt de zwakke schakel een menselijke vorm aan in de persoon van de protagonist, een tragische antiheld die onstabiel en onvoorspelbaar is, maar ook moedig en bovendien in staat het PreCrime-systeem naar zijn hand te zetten.

In een verder donkere straat in de *sprawl* verlicht de gloed van een door

YOU FINALLY CRAWL YOUR WAY OUT OF ONE HOLE JUST TO FALL INTO ANOTHER

I'VE NEVER MET THE MAN

I'M SUPPOSED

Contrary to the stability and predictability of machines, people are fragile, affected by emotional turbulence, fears, physical weaknesses, and competing, inconsistent desires. There are humans serving in various capacities at the heart of the PreCrime system, and they are the weak nodes that threaten to destabilise the high tech network. This opposition between the digital and the flesh is a standard convention in cyberpunk literature and film; we see that on the one hand, the humans are a liability, a flaw, introducing confusion and doubt that could undermine the system's perfection. On the other hand, the humans might be the failsafe that refuses or are unable to relinquish control over society to com-

puters, ensuring that the spirit, soul, or essence that distinguishes the organic from the machinic is preserved, cherished, and nurtured. In *Minority Report* the weak link takes human form in the persona of our protagonist, a tragic anti-hero figure who is as unstable and unpredictable as he is courageous and capable of directing the PreCrime system.

In the *sprawl*, the glare of a mammoth screen broadcasting PreCrime-sponsored propaganda to an otherwise dark street illuminates a slight figure running. He dips into a darkened doorway, a drug deal goes down, the man clad in dark sweats which obscure his face pockets his hallucinogenic whiff and runs on, but not before we catch a glimpse of his

anxious, stubbled visage: it is Inspector John Anderton (Tom Cruise), Chief of the celebrated PreCrime program.

We might expect to see a swaggering arrogance from the powerful Police Chief. Instead, we immediately detect in John Anderton a kind of desperation. Alone, shabbily dressed, a drug-user familiar with the labyrinthine *sprawl*, it appears that if Anderton belongs anywhere, it could be on the side of the depressed and disenfranchised rather than the fashionable professional elite class.

Drugs in hand, Anderton departs the *sprawl*, and a short MAGLev journey later, docks his Lexus and unceremoniously enters a dark but cavernous, untidy but swanky uptown condo. His desolation

PreCrime gesponsord propaganda-scherm een rennende figuur. Hij duikt een duistere deuropening binnen, er wordt een drugsdeal afgehandeld. De man, wiens gezicht schuilgaat achter de capuchon van zijn donkere sweatshirt, propt het hallucinogene snuifmiddel in zijn zak en rent verder, maar niet voordat we eerst een glimp hebben opgevangen van zijn bezorgde gezicht met stoppelbaard: het is inspecteur John Anderton (Tom Cruise), chef van het veelgeprezen PreCrime-programma.

Bij een machtige politiechef past het beeld van een zelfbewuste, misschien zelfs arrogante man, maar bij John Anderton bespeuren we onmiddellijk een soort wanhoop. Hij is alleen, sjofel gekleed, een junkie die precies de weg

weet in de doolhof van de binnenstad; als we Anderton ergens zouden moeten plaatsen, dan eerder aan de kant van de onderdrukten en achtergestelden dan bij de modieuze, succesvolle elite.

Met de drugs op zak verlaat Anderton de *sprawl* en na een korte trip per Mag-Lev glijdt zijn Lexus het koppelstation binnen en betreedt hij zonder plichtplegingen een donker en ruim, rommelig maar chic *uptown*-appartement. 'Ik ben thuis', zegt hij met een levenloze, vlakke, monotone stem die door het lege huis weergalmt. Anderton meldt aan het automatische, computergestuurde verlichtings- en hightech projectiesysteem dat hij er is; het systeem reageert met een ijzige en onflatteuze, blauwe gloed van fluorescerend licht. Geen gezin, geen

is unmistakable. 'I'm home', he says, in a lifeless flat monotone voice that echoes through the empty house. Anderton announces his arrival to the automated lighting and high tech screen projection computer system, which responds with a starling and unflattering cold blue fluorescent glare. No family, no dinner, no creature comforts of home, we watch voyeuristically as Anderton scarfs dry cereal from the box. Disheveled, exhausted, Anderton boots up his screen hologram projection unit, takes a hit of whiff – a drug whose street name is ironically, *clarity*.

Bleary-eyed, Anderton settles in to escape to the virtual reality of digitised memories of his past life: a tiny son who

was abducted by a pedophile and presumed murdered years before, and a once-loving wife who abandoned him to his grief over this great tragedy, long ago. Tonight Anderton greedily consumes his drugs and screen projections, binging on recorded images of his son at the beach, and then of his wife in her negligee. High on the intoxicating nostalgia of his lost life, clips from a domestic utopia captured in pixels ready for playback, Anderton luxuriates in the stark glow of hallucinatory telepresence for the few moments before the simulacra ends and the screen goes black.

Anderton, torn between jouissance and anguish, stands alone in his darkened cybercondo staring at a blank screen.



KILL

AND YET A CHAIN OF EVENTS HAS STARTED THAT WILL LEAD YOU TO HIS MURDER

NOT IF I

Opvallend genoeg ontbreekt op de lijst van standaardfiguren uit de film noir het personage van de femme fatale. Maar in de tech noir-film is dit icoon vaak vervangen door de verleiding van de matrix (moeder), of, anders gesteld, door de cybertechnologie zelf. De held heeft een complexe, overdreven vastberaden en masochistische haat-liefde-verhouding met de computertechnologieën in zijn leven – die kan uiteenlopen van techno-erotiek tot technofetisisme. Het concept van de cybergothic is afkomstig van Dani Cavallero, zie noot 6.

avondeten, geen huisdier dat hem wacht; we kijken als voyeurs toe terwijl Anderton droge cornflakes uit een doos naar binnen werkt. Hij maakt een uitgebreide en onverzorgde indruk. Hij zet zijn hologramprojectieapparaat aan en neemt een snuif van de drug waarvan de straatnaam ironisch genoeg 'helderheid' luidt.

Met een wazige blik installeert Anderton zich voor een vlucht in de virtuele werkelijkheid van gedigitaliseerde herinneringen aan zijn vroegere leven: een zoontje dat jaren geleden door een pedofiel werd ontvoerd en waarschijnlijk is vermoord, en een ooit liefhebbende echtgenote die hem lang geleden alleen liet met zijn verdriet. Vanavond gaat Anderton zich gretig te buiten aan zijn drugs en videoprojecties, hij zwelgt in de

oude beelden van zijn zoontje op het strand en zijn vrouw in haar negligé. Even geniet Anderton met volle teugen van de felle gloed van de hallucinerende schijnaanwezigheid, totdat het beeld verdwijnt en het scherm op zwart gaat. Heen en weer geslingerd tussen smart en genot, staat Anderton eenzaam in zijn donkere cyberappartement naar een leeg scherm te staren. Zijn gestalte steekt af tegen het licht dat door de jaloezieën schemert vanaf de natgeregende snelweg buiten, waar de elite zich door het stadslandschap spoedt. De afschuwelijke paradox voor John Anderton is dat hij te midden van een arsenaal aan schermen en databanken, een overvloed aan informatie en geavanceerde visualiseringstechnologieën, en zelfs een shot helderheid, geen enkel

zicht heeft op wat voor hem het allerbelangrijkste is: het lot van zijn ontvoerde zoon en de richting van zijn eigen leven. Hij is een lege huls die heel weinig te verliezen heeft. Wat we op het scherm zien, is de klassieke verbeelding van een mannelijke identiteitscrisis die het gevolg is van veranderende en onvoorspelbare culturele stromingen, identiteiten en rollen voor de fictieve burgers in deze cyberstad van 2054, te vergelijken met de naoorlogse periode in Noord-Amerika toen de film noir zijn hoogtijdagen beleefde.

Tech noir

De setting van *Minority Report* is onmiskenbaar ontleend aan de film noir. In het setontwerp is de iconografie van de film noir alom aanwezig in de cyberstad: van

Interestingly, what is missing from the menu of stock film noir conventions is the femme fatale character. But in tech noir this icon is often replaced with the seduction of the matrix (mother), or put differently, by cyber-technology itself. The noir hero will have a complex, overdetermined and masochistic love-hate relationship to the computer technologies in his life – this will range from technoeroticism to technofetishism. The concept of the cybergothic is from Dani Cavallero, op. cit.

His figure visible in the light that filters through Venetian blinds from the rain soaked freeway outside where the elite speed through the cityscape. For John Anderton, the terrible paradox is that surrounded by an arsenal of screens and databases, a plethora of information and technologically enhanced vision, and even a hit of *clarity*, he is unable to see what matters most to him: the fate of his abducted son, and the direction his own life is taking. This is an empty shell of a man with very little to lose. What we have on screen is a classic portrayal of the crisis in masculinity that results from shifting and unpredictable cultural currents, identities, and roles for fictional citizens of this cybercity in 2054, as it did

in the post-war era of North America when film noir was in its heyday.

Tech Noir

The diagetic space of *Minority Report* is unmistakably *film noir*. In terms of set design, noir iconography is everywhere in the cybercity, from the wet streets, dark passageways, creepy empty alleys and disintegrating buildings of the sprawl, to the modernist architecture, chiaroscuro lighting and Venetian blinds of Anderton's uptown condo. The stock characters are also borrowed from film noir, including the single-minded hard boiled detective, the good and fiercely loyal wife, the corrupt male authority and father figure, and the alienated and

lost antihero. Spielberg makes use of the conventions of noir, which, similar to the *gothic* genre, emerges at (or to represent) moments of cultural upheaval and transition.⁹ Like cyberfictive thrillers *Blade Runner* and *The Matrix* before it, *Minority Report* shows the dark underside of the American Dream of progress and the digital age.

In the universe of (classical and contemporary) film noir, under the shiny surfaces of (post)modernity, mobility and speed, progress, and increased technologisation (or digitalisation), is an urban culture in which rules and roles are in flux, and our protagonist, always the underdog or out-law, is faced with anxious uncertainty about his direction

de natgeregende straten, donkere gangen, naargeestige verlaten spiegels en vervallen gebouwen van de *sprawl* tot de modernistische architectuur, clair-obscure belichting en jaloezieën van John Anderton's *uptown*-appartement. Ook de clichématige personages, zoals de doelbewuste, cynische detective, de goede en door dik en dun trouwe echtgenote, de corrupte mannelijke gezagsdrager en vaderfiguur en de vervreemde en ontheemde antiheld zijn rechtstreeks ontleend aan de film noir. Spielberg gebruikt de conventies van de film noir, die, net als het gothic genre, opkomt in (of representatief is voor) tijden van grote culturele veranderingen.⁹ Net als de eerdere cyberfictiethrillers *Blade Runner* en *The Matrix* toont *Minority Report* de duistere

keerzijde van de Amerikaanse vooruitgangsdroom en van het digitale tijdperk.

In het universum van de (klassieke en hedendaagse) film noir, onder het glimmende oppervlak van (post)moderniteit, mobiliteit en snelheid, vooruitgang en toegenomen technologisering (en digitalisering), gaat een stadscultuur schuil waarin regels en rollen nooit vastliggen, en onze hoofdrolspeler, altijd underdog of buiten de wet gesteld, te maken heeft met een angstige onzekerheid over waar hij is en waar hij heengaat. Beroofd van de stabiliserende invloed van een gezin en zonder de zekerheid van een gelukkig gezinsleven drijft de losgeslagen antiheld van de film noir doelloos door het leven en het stadslandschap. Om de verwarring en gekweldheid van het hoofdpersonage

and place. Bereft of the stabilising influences of family and lacking the security of a happy home life, the unmoored film noir antihero drifts aimlessly through life and the urban landscape. To signify the confusion and anguish of the lead character, the noir film delivers convoluted plot twists that often involve treachery and betrayal.¹⁰ Our protagonist's increasing psychological disorientation and eventual neurosis (especially paranoia) is reflected in skewed camera angles, unbalanced shot compositions, dimly lit interiors and maze-like halls and passageways he will blunder frantically through – unsure of his direction or goal.

The tech noir city encourages both disorientation and anonymity; it lacks

the vibrancy of unique neighborhoods as landmarks. Here it is easy to feel like an outsider, always unbelonging. In numerous shots of the film noir city at night, often with rain soaked blacktop, always with bleak and ugly abandoned storefronts, lit with garish neon signs and blemished with graffiti and garbage – one grungy alley or rooming house is the same as the next, and there is not an ounce of comfort, creativity, or community. If it is populated at all, shots of the tech noir city sprawl reveal that it is 'home' to huddled, faceless people who scurry quickly, avoiding each others' eyes – which, incidentally, exactly described our PreCrime Chief as he jogged through dark alleyways in search of a little *clarity*.



10. Claudia Springer beschrijft de tech noir mise-en-scène van de cyberpunkfilm in haar boek *Electric Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*, Austin, Texas 1996, p. 76.

11. Kelly Oliver en Benigo Trigo, *Noir anxiety*, Minneapolis, Michigan 2003, p. 212.

12. Sylvia Harvey, 'Woman's Place: The absent family', in: Ann Kaplan (red.), *Women in Film Noir*, Londen 1978, p. 23.

te benadrukken, is de film noir volgestopt met ingewikkelde plotwendingen waarbij het vaak draait om trouweloosheid en verraad.¹⁰ De toenemende psychische desoriëntatie en uiteindelijke neurose van de protagonist (met name zijn paranoïde wanen) worden verbeeld met scheve camera-instellingen, onevenwichtige beeldcomposities, zwak verlichte interieurs en doolhofachtige hallen en gangen waar hij als een waanzinnige doorheen zal strompelen – zonder te weten waar hij heen moet of wil.

De tech noir-stad is zowel bevorderlijk voor desoriëntatie als voor anonimiteit; ze mist de levendigheid van unieke buurten als herkenningpunten. Men voelt zich hier al snel een buitenstaander die nergens bij hoort. In talrijke shots van

de film noir-stad bij nacht, vaak in de regen met glanzend asfalt, altijd met de sombere en lelijke gevels van gesloten winkels, verlicht door felle neonreclames en ontsierd door graffiti en afval – elke armoedige steeg of pension ziet er hetzelfde uit en er is geen greintje troost, creativiteit of gemeenschappelijkheid te vinden. Als er al mensen wonen, dan zijn dat, zoals shots van de tech noir-*sprawl* laten zien, ineengedoken, gezichtsloze mensen die zich jachtig voortspoeden en elkaars blik ontwijken; een omschrijving die overigens ook precies pas bij onze PreCrime-chef als hij door donkere steegjes doolt op zoek naar een snuifje helderheid.

Keren we terug naar de scène waarin Anderton, nadat zijn familiefilmpjes zijn afgelopen, alleen in zijn cyberapparte-

ment naar een leeg scherm staat te staren, zijn gestalte verlicht door de straatverlichting die door de jaloezieën schemert, bedwelmd in een roes van drugs en virtual reality-beelden. In de wereld van de film noir 'zijn de architectonische kenmerken van een kamer vaak een verwijzing naar de gekwelde geest van het film noir-personage'.¹¹ Zoals de strepen van licht en schaduw een metaforische kooi vormen, zo zit Anderton gevangen in zijn verdriet. Hij is de klassieke dolende antiheld uit de film noir: psychisch gefragmenteerd en gedesillusioneerd door de implosie van de Amerikaanse Droom en de culturele veranderingen van het stadsleven, onzeker en losgeslagen. Voor John Anderton ligt de oorsprong van zijn fatalisme en instabiliteit bij het verlies van

10. Claudia Springer describes the tech noir *mise-en-scène* of cyberpunk film in her book *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*, Austin, Texas 1996, p. 76.

11. Kelly Oliver and Benigo Trigo, *Noir Anxiety*, Minneapolis, Michigan 2003, p. 212.

12. Sylvia Harvey, 'Woman's place: The absent family', in E. Ann Kaplan (ed.), *Women in Film Noir*, London 1978, p. 23.

Cut back to the scene of Anderton standing alone in his cybercondo, staring at a blank screen after his home movies have run out, his figure illuminated by streetlights filtered through Venetian blinds, drugged out on whiff and virtual reality. In the world of noir, 'architectural features of rooms often make references to the besieged mind of the noir subject'.¹¹ Thus, like the bars of light metaphorically representing a cage, Anderton is entrapped in his grief. He is the classic directionless noir anti-hero. Psychologically fragmented and disillusioned by the implosion of the American Dream and cultural shifts of urban life, uncertain and unmoored. In John Anderton's case, his fatalism and insta-

bility began with the loss of domestic bliss. As Sylvia Harvey observes, 'the kinds of tensions characteristic of the portrayal of the family in [noir] film suggests the beginnings of an attack on the dominant social values normally expressed through the representation of the family'.¹² Having lost both his son and wife, Anderton begins to sink into the existential angst that constitutes a crisis of masculinity for the noir anti-hero. He is a crime fighter, policeman, detective or investigator, often of the hard-boiled type, but like Anderton, the noir protagonist becomes increasingly cynical and corrupt(ed) as the narrative unfolds. This occurs in tandem with the revelation that the promises of

American values of life, liberty, and freedom, are largely unrealizable, and fail to deliver happiness and security. The traditions and ideals of the self-made man, meritocracy, justice and peace, and the richly deserved good life, fall flat, and are bankrupted in film noir. Instead, Anderton as noir protagonist confronts an undercurrent of police corruption, duplicitous and dangerous women, uncertain values and unclear motives, greed, crime, disrespect and deceit from all quarters, and it changes him.

Armed with the ugly realisations that neither the PreCrime system nor his mentor are infallible, but rather, both are corrupt, Anderton trades his idea-

zijn gezinsleven. Zoals Sylvia Harvey opmerkt 'nemen de spanningen die kenmerkend zijn voor de uitbeelding van het gezin in de film (noir) de vorm aan van een aanval op de overheersende maatschappelijke normen en waarden die doorgaans tot uitdrukking worden gebracht in de uitbeelding van het gezin'.¹² Anderton heeft zowel zijn vrouw als zijn zoon verloren en begint weg te zinken in de existentiële levensangst waarin zich de identiteitscrisis openbaart waarin de mannelijke antiheld van de film noir verkeert. Hij is misdaadbestrijder, politieman, detective of rechercheur, vaak van het harde type, maar net als Anderton wordt de protagonist van de film noir steeds cynischer en corrupter naarmate het verhaal zich ontvouwt.

RARE NEVER WRONG

BUT OCCASIONALLY

lism for fatalism and throws himself in the hands of fate as a doomed and defeated man, entrapped and framed by a social system he once believed in and fought for. The classic noir convention of the double-cross is useful here, a twist of treachery that temporarily disarms our hero and illustrates the futility of his quest to beat the system. Because he knows too much – has *seen* too much – Anderton is a liability to the PreCrime system, he is the fall guy, betrayed by his former colleagues, unplugged, relieved of his technologies of cybervision, and imprisoned in the bowels of the cybercity. It will be left to his wife, the good woman, a symbol of domesticity heralding the triumphant reinstatement of tra-

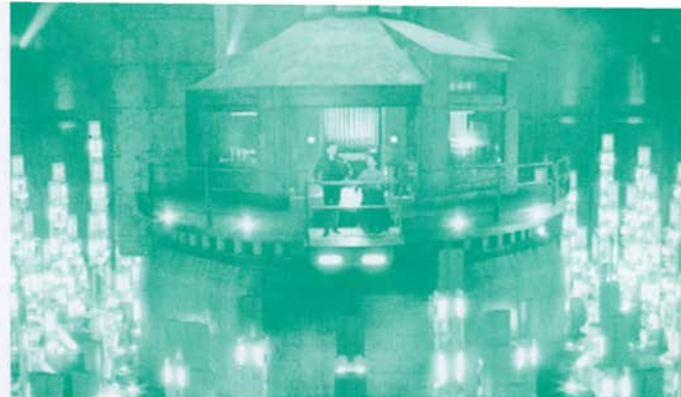
Deze ontwikkeling loopt parallel met de ontdekking dat de beloften van Amerikaanse waarden als leven en vrijheid vrijwel onverwezenlijkbaar zijn en geen geluk en veiligheid blijken te kunnen bieden. De tradities en idealen van de selfmade man, de meritocratie, gerechtigheid en vrede, en het welverdiende goede leven lopen op niets uit en worden in de film noir failliet verklaard. In plaats daarvan krijgt film noir-protagonist Anderton te maken met een onderstroom van politiecorruptie, dubbelhartige en gevaarlijke vrouwen, onzekere waarden en onduidelijke motieven, hebzucht, misdaad, gebrek aan respect en bedrog vanuit alle hoeken, en daardoor verandert hij.

Gewapend met het ellendige besef dat noch het PreCrime-systeem, noch zijn

THEY DO DISAGREE

ditional American values, to rescue him and restore order – returning Anderton his rightful role of husband-father. A rather unconvincing and slapdash but predictable happy ending (it is, after all, Spielberg) to an otherwise dark cyberpunk thriller. Yet undoubtedly a large portion of its audience will be satisfied nonetheless, because they did not choose this film for its sweet melodrama.

Instead *Minority Report* delivers its creative analytical inquiry into and technofetishistic portrayal of cyberculture and the dangerous and pleasurable edges of the cybercity. The sleek, superfast, slick, shiny, surfaces, spectacles, and screens of classic cyberpunk urban



MOST OF THE TIME



mentor onfeilbaar zijn, maar juist allebei corrupt, verruilt Anderton zijn idealisme voor fatalisme en werpt zich als een verdoemde en verslagen man in de armen van het lot, gevangen in en bedrogen door een maatschappelijk systeem waar hij ooit in geloofde en voor wilde strijden. Het klassieke film noir-motief van de verraderlijke streek is hier een nuttig element dat onze held tijdelijk ontwapent en tegelijkertijd de zinloosheid aantoont van zijn poging het systeem te verslaan. Omdat hij te veel weet – te veel heeft *gezien* – is Anderton een risicofactor voor het PreCrime-systeem. Hij is de zondebok die, verraden door zijn vroegere collega's, gevangen zit in de ingewanden van de cyberstad. Het is aan zijn echtgenote, de goede vrouw, symbool van huiselijkheid

en voorbode van het glorieuze herstel van de traditionele Amerikaanse waarden, om hem te redden en de orde te herstellen – en Anderton zijn rechtmatige rol als echtgenoot en vader terug te geven. Een weinig overtuigend en gemakzuchtig, maar voorspelbaar happy end (het is tenslotte een film van Spielberg) van een verder duistere cyberpunk-thriller. Niettemin zal een groot gedeelte van het publiek, dat deze film niet zal hebben gekozen vanwege het zoete melodrama, tevreden naar huis gaan. *Minority Report* biedt namelijk ook een creatief analytisch onderzoek naar en technofetisjistische uitbeelding van de cybercultuur en de gevaarlijke en aangename kanten van de cyberstad. De gestroomlijnde, supersnelle, gladde, glanzende oppervlakken,

schouwspelen en schermen van de klassieke cyberpunk-stadslandschappen, de complexe existentiële dilemma's, de culturele ambiguïteit, de implosie van de grenzen en de onzekerheden die de computertechnologie voor de mensheid oproept – dat is waar cyberfreaks van smullen, onweerstaanbaar verleidelijk en oneindig meeslepend voor de fans van het genre.

landscapes, the complex existential dilemmas, cultural ambiguities, and boundary implosions or unsecurings that computer technology inspires for humankind – this is the stuff of cybergeek fantasy, impossibly seductive and eternally compelling for the genre fan.



JESUS CHRIST

ALL YOU HAVE TO DO IS KILL ME

LIKE THEY SAID YOU WOULD

EXCEPT, YOU KNOW YOUR OWN FUTURE