

DARK CITIES
BLEAK VISIONS
TECHNOFOBIE EN DE STAD IN
DYSTOPISCHE SCIENCE FICTION

Lotte den Tonkelaar (3468925)

2012-2013, blok 1

02.11.2012

BA Eindwerkstuk: Urbane Technologieën

Professor: Michiel de Lange

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	2
2. Angst voor technologie	3
2.1 Artificial intelligence.....	3
2.2 Cyborgs.....	4
3. Angst voor verlies van menselijkheid.....	7
3.1 Afhankelijkheid van technologie	7
3.2 Marginalisatie.....	9
4. Conclusie.....	12
6. Literatuur	14

1. Inleiding

Hoewel science fiction een blik op een mogelijke verre toekomst geeft is het beeld van deze toekomst vaak sterk verbonden met de tijd en maatschappij waarin het werk gecreëerd wordt. In technologische dystopia's, een van de vele subgenres van science fiction, wordt vaak een gemechaniseerde samenleving getoond waarin de karakters een miserabel leven lijden. Dystopia's laten vaak een bepaalde onderliggende angst zien over mogelijke gevaren voor de samenleving, maar in technologische dystopia's is de creatie van deze wereld vaak afhankelijk van technologie die nog niet bestaat. Wat voor angst ligt er dan ten grondslag aan deze dystopia's?

Verhalen die mensen elkaar vertellen kunnen een belangrijke invloed zijn in het vormen van ons wereldbeeld. Daarnaast leggen media en verhalen vaak een cultureel narratief bloot: ze laten zien waar mensen in geïnteresseerd zijn en wat ons bezighoudt. Hierdoor is het van belang om deze verhalen te analyseren en de onderliggende assumpties of thema's in deze werken bloot te leggen.

Hiervoor heb ik een literatuuranalyse uitgevoerd naar dystopische science fiction films en hoe geurbaniseerde technologie een rol speelt in het ontwikkelen van technofobische beelden. Voor dit onderzoek heb ik vier films gekeken: *Blade Runner*, *The Terminator*, *The Matrix* en *Sleep Dealer*. Hieruit heb ik vervolgens verschillende technofobische thema's uit genoteerd, en teruggebracht naar vier thema's rond één centraal concept: de angst voor marginalisatie. Aan de hand van relevante literatuur heb ik deze thema's geanalyseerd en gekeken hoe elementen uit de film bijdragen aan deze angst voor marginalisatie. Ook heb ik gekeken naar wat voor rol de gemechaniseerde stad speelt in het weergeven van deze angsten.

Mijn uiteindelijke onderzoeksvraag is dan ook:

Wat voor rol speelt de stad in het vormen van technofobische beelden in dystopische science fiction films?

Voor mijn analyse heb ik vier films gekeken: *Blade Runner*, *The Terminator*, *The Matrix* en *Sleep Dealer*. Deze films heb ik gekozen omdat ze allemaal een duidelijk voorbeeld van een technologische dystopie zijn. In alle films is er sprake van een gemechaniseerde stad, of gemechaniseerde steden. Ook is in alle vier de films sprake van technofobische beelden en het idee van technologie als vorm van onderdrukking. Een belangrijk onderdeel van mijn analyse die terugroept op het idee dat de media die wij consumeren onze beeldvorming kunnen beïnvloeden is het idee dat dit gebruikt kan worden om de status quo, en daarmee ongelijke machtsstructuren, te versterken. Marginalisatie en angst voor marginalisatie is daarmee het kernconcept van mijn analyse, en de andere thema's heb ik daarop uitgezocht: angst voor de machine zelf (hoofdstuk 2) waarmee angst voor artificial intelligence (2.1) en angst voor cyborgs (2.2) een onderdeel zijn van angst voor onderdrukt te worden door machines. Verder is er sprake van angst voor verlies van menselijkheid (hoofdstuk 3) waarbij afhankelijkheid voor technologie (3.1) ervoor zorgt dat de mens ondergeschikt raakt aan de machine. Ten slotte kom ik tot mijn kernconcept, angst voor marginalisatie (3.2).

2. Angst voor technologie

In deze context bespreek ik angst voor technologie als angst voor technologische ontwikkelingen. Dit houdt voornamelijk in dat ik kijk naar de angst dat technologie intelligentie ontwikkelt en slimmer of sterker wordt dan de mens. Dit speelt in op mijn kernconcept, angst voor marginalisatie, aangezien als technologie intelligenter wordt dan de mens te zien is in deze films dat machines uiteindelijk de mens proberen te onderwerpen. In 2.1 kijk ik naar artificial intelligence, machines die zelfbewust worden, en in 2.2 kijk ik naar de cyborg, de fusie tussen mens en machine.

2.1 Artificial intelligence

Machines zijn door de jaren heen slimmer en sneller geworden. Een mogelijke theorie is dat zelfs de menselijke hersenen een vorm van machine zijn, aangezien de menselijke persoonlijkheid, meningen, herinneringen en kennis opgeslagen zijn in informatiepatronen in de hersencellen.¹ Zodra we kunnen ontleden hoe de menselijke hersenen precies werken, is het idee, kunnen we een mechanisch brein in elkaar zetten dat even intelligent is als de mens. De techniekfilosoof Bailey is het hier niet mee eens: hij vindt dat techniek geen ziel heeft en dat emoties niet te programmeren zijn, aangezien ze te complex zijn en een machine geen vermogen tot improvisatie heeft.² Bailey spreekt echter over artificial intelligence als realiteit – in fictie is het feit dat de machine geen ziel zou hebben juist een bron van horrorscenarios. In dystopische science fiction komt deze vorm van artificial intelligence voor als een vorm van intelligentie die de mens vooruitstreeft, maar absoluut geen menselijke emoties of ziel heeft.

In *The Terminator* is het computernetwerk Skynet zich bewust geworden van zichzelf, en hebben ze zich tegen de mensheid gekeerd:

“Nobody knew who started it. It was the Machines, Sarah. [...] Defense network computers. New, powerful, hooked into everything, trusted to run it all. They say it got smart – a new order of intelligence. And it saw all people as a threat. Not just the ones on the other side. It decided our fate in a microsecond. Extermination.”³

Skynet is dus een vorm van artificial intelligence die voorbij menselijke emoties gaat: a new order of intelligence. Wat opvalt is dat Kyle Reese spreekt over Skynet in een enkelvoudige vorm: *it*, in plaats van *they*. Dit verwijst terug naar Baileys theorie dat machines nooit een ziel zullen hebben. Skynet is geen groep computers die allemaal een individuele persoonlijkheid hebben – de AI is een 'hivemind' zonder eigen emoties of individuele kenmerken. Een thema wat terugkomt in *The Terminator* is het idee dat technologie overal om ons heen is; niet alleen in de dystopische toekomst waar Skynet over de mensen heerst, maar ook in Los Angeles vandaag de dag, aangezien mensen hun vertrouwen plaatsen in technologie die hen

1 Dinello, Daniel. “Technology Is God: Machine Transcendence”. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 22-23.

2 Bailey, Lee Worth. *The Enchantments of Technology*. Chicago: The University of Illinois Press, 2005. 195, 197.

3 *The Terminator*. Dir. James Cameron. Perf. Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton. Orion Pictures, 1984.

vervolgens verraad.⁴ Er zijn meerdere instanties waarbij deze technologie mensen verraad: Sarah Connor's flatgenoot hoort de terminator niet aankomen door de walkman die ze opheeft en Sarah Connor zelf geeft de locatie waar ze zich verbergt weg over de telefoon aan de terminator, die op dat moment de stem van haar moeder imiteert, doordat Sarah niet kan zien wie zich aan de andere kant van de lijn bevindt. Hoewel technologie vandaag de dag niet zelfbewust genoeg is om artificial intelligence te zijn, zo lijkt de film te zeggen, kan technologie wel al een gevaar voor ons zijn.

In *The Matrix* vormen machines een hiërarchie, een weerspiegeling van een mogelijke menselijke samenleving: de machines zijn geen hivemind, maar dienen onder één leider. Het valt te betwisten of deze machines een ziel hebben, maar ze spreken met de hoofdpersoon Neo, ze hebben een vorm van regering en ze hebben een eigen stad gebouwd. In *The Matrix* is er dus sprake van drie steden: Zion, waar de mensen wonen, Machine City, wat de machines gebouwd hebben, en New York binnen de matrix:

“A textual city with an architect as the arch-tyrant and godfather. They are all dystopic future cities where the light of day never reaches its deepest depths, reminiscent of Dante's hell. Here humanity is lost in a search for meaning. While these images explicate the dystopic reality of the worlds they try to simulate, the utopian view is present too.”⁵

De kijker krijgt alledrie de steden te zien, en Machine City is niet beter of slechter dan Zion. Het utopia in dit scenario is de matrix. De machines hebben de matrix gecreëerd, maar mensen binnen de matrix weten hier niets vanaf en leven in harmonie met technologie. De AI verantwoordelijk voor het bouwen van de matrix kan in dit geval wel improviseren en toont creativiteit: het programma dat de matrix schreef creëerde eerst een utopia, maar een wereld die te perfect was werd verworpen door de mensen die erin leefden.⁶

Geïmpliceerd wordt dat zelfs de 'chosen one', in dit geval Neo, een ingebouwde feature van de computer is om erachter te komen waarom mensen de matrix verwerpen en hoe de computers dus een beter systeem kunnen bouwen om complete controle over de mensen te krijgen. In dit geval is de AI dus intelligent en creatief genoeg om menselijke emoties en zwakheden uit te buiten.

2.2 Cyborgs

De cyborg is een figuur die op vele verschillende manieren geïnterpreteerd kan worden, een “biology/machine symbiosis that will promote this extension [of physically projecting the mind outward through the continuity of thought, body and the material world] by artificially enhancing our mental and physical powers”.⁷ De cyborg gaat voorbij puur een combinatie van mens en machine: de cyborg is een mens-machine, die door fusie van machinale onderdelen en menselijke biologie transhumanistisch is en de dichotomie tussen mens en natuur verbreekt en hierbij boven beide concepten uitstijgt. De functie van de

4 Dinello, Daniel. “Rampaging Cyborgs: Bionics”. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 129.

5 Wyeld, Theodor G en Andrew Allan. “The virtual city: perspectives on the dystopic cybercity.” *The Journal of Architecture*. 11:5, 613-620 (2006). 617.

6 *The Matrix Reloaded*. Dir. Andy en Lana Wachowski. Perf. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Warner Bros., 2003. DVD.

7 Haney, William S. *Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman*. New York: Rodopi, 2006. Vii.

cyborg is dan ook vaak “about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities”.⁸

The Terminator is een goed voorbeeld van de 'dangerous possibilities' van de cyborg. De cyborg in kwestie, de terminator, werkt nauw samen met het AI systeem Skynet. Skynet bestuurt de cyborgs en draagt hen op mensen op te jagen, en uiteindelijk zelfs terug te gaan naar het verleden en de moeder van de toekomstige menselijke rebellenleider te liquideren. De Terminator is een combinatie van organisch materiaal met technologische onderdelen, en is een waargemaakte versie van het concept van “projecting the mind outward”. De Terminator in dit geval is de extensie niet van de mens, maar van Skynet, een werktuig om de taken van Skynet uit te voeren. In dit geval komt bij de Terminator ook het concept van 'transgressed boundaries' en 'dangerous possibilities' terug, heel duidelijk te zien in de laatste scene: de heldin Sarah Connor denkt dat ze van de Terminator af is als de Terminator geraakt wordt door een vrachtwagen en explodeert. De Terminator kruipt uit de explosie terwijl de menselijke huid van hem afsmelt, en blijft doorgaan met zijn poging tot moord zelfs als hij alleen nog bestaat uit een torso en een arm: “It can't be bargained with, it can't be reasoned with, it doesn't feel pity or remorse or fear, and it absolutely will not stop ever until you are dead.”⁹ De terminator als extensie van Skynet werkt als een werktuig in dienst van de stad die beheerst wordt door AI, wat de vraag oproept of de terminator zelf wel agency heeft. In *Terminator 2: Judgment Day* is er sprake van een terminator die de jonge John Connor probeert te beschermen. Dit lijkt meer te doelen op een cyborg als werktuig zonder eigen agency, waarvan zijn alliantie met het goede of het kwade af lijkt te hangen van wie hem bestuurt. Toch wordt de cyborg ook in *Terminator 2: Judgment Day* als slechterik neergezet, door middel van de antagonist T-1000. Deze ambiguïteit laat zien dat *The Terminator* ons uitdaagt om de technologische wereld te erkennen die ons omringt en domineert, aangezien de technologische dreiging van de cyborg een niet aflatende kracht is.¹⁰

Technisch gesproken zijn de replicants uit de film *Blade Runner* androids: robots gemaakt naar menselijk model. Binnen het verhaal dienen zij echter de functie van de cyborg: het overschrijden van grenzen. De replicants lijken zo op mensen dat ze niet van mensen te onderscheiden zijn, behalve met een zeer gecompliceerde leugendetector. Zelfs dan zijn er replicants die de test voor de gek kunnen houden. De menselijke identiteit is verloren geraakt in *Blade Runner* door technologie die het mogelijk maakt om identiteit na te maken op zo'n precieze manier dat de fabrikanten zelfs de replicants zelf kunnen laten geloven dat ze mens zijn.¹¹ De replicants kunnen dit geloven door hun bijna menselijke natuur: ze kennen emoties, zoals wanneer Rachael verliefd wordt op Deckard, en gratie, zoals wanneer de antagonist Roy Batty simpelweg het gevecht opgeeft aan het einde, Deckard uit levensgevaar helpt en besluit dat het tijd is voor hem om te sterven. Toch zijn de replicants in de film een dreiging: aangezien ze gebruikt worden voor slavenarbeid op Mars ontsnappen sommige replicants naar aarde, waarna een 'blade runner', een koppensneller, hen opjaagt om hen uit te schakelen. In dit geval kunnen de replicants gewelddadig worden,

8 Haraway, Donna. “A Cyborg Manifesto”. *Cultural Theory: An Anthology*. Ed. Szeman, Imre en Timothy Kaposy. Wiley-Blackwell: Singapore, 2011. 457.

9 *The Terminator*. Dir. James Cameron. Perf. Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton. Orion Pictures, 1984.

10 Dinello, Daniel. “Rampaging Cyborgs: Bionics”. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 130.

11 Clapp, James A. “It was the city killed the beast: nature, technophobia, and the Cinema of the urban future.” *Journal of Urban Technology*. 10:3, 1-18 (2003). 9.

maar voornamelijk uit zelfbehoud. In de Director's Cut van de film wordt geïmpliceerd dat Deckard zelf een replicant is. In *Blade Runner* is de rol van de cyborg dus veel meer ambigu. De dreiging van de cyborg is minder expliciet, en meer in de vorm van twijfels aan de identiteit, waarin de vraag 'wie ben ik' langzaam verandert naar 'wat ben ik': "we know only that replicants have implanted memories and humans don't; what we don't know, however, is who is and who isn't human".¹² De replicants zijn sneller, slimmer en sterker dan mensen, maar het echte gevaar ligt in het niet meer kunnen onderscheiden van mens en machine.

12 Milner, Andrew. "Darker Cities: Urban Dystopia and Science Fiction Cinema". *International Journal of Cultural Studies*. 7:259 (2004). 272.

3. Angst voor verlies van menselijkheid

In dit geval betreft angst voor verlies van menselijkheid technofobische beelden over de relatie tussen mens en machine. Deze angst heeft meer te maken met de implicaties van nieuwe technologische ontwikkelingen. Hoewel sommige van deze technologie, zoals de artificial intelligence in *The Matrix*, agency heeft zijn deze thema's meer exploraties van hoe mensen technologie gebruiken en wat technologie met mensen doet. Net als bij angst voor de machine is er sprake van een paranoïde blik over het onderdrukt raken van de mens, zoals te zien is in de afhankelijkheid van technologie zoals besproken in 3.1, en de angst voor marginalisatie zoals besproken in 3.2

3.1 Afhankelijkheid van technologie

Een veelvoorkomend kritiekpunt op nieuwe technologie is de kwestie dat mensen afhankelijk zullen worden van deze technologie. In Nederland vindt 67% van de bevolking dat we steeds afhankelijker worden van technologie, terwijl 69% zegt dat door technologie er meer individualisering en minder saamhorigheidsgevoel is.¹³ Al in *Phaedrus* stelt Plato de vraag of mensen door het geschreven woord niet afhankelijk worden van deze technologie, en of dit dan afbreuk doet aan het gesproken woord.¹⁴ Sinds de uitvinding van het geschreven woord is er dus al sprake van de vraag of technologie teveel invloed heeft en mensen te afhankelijk maakt.

“Critics of modern technology broadly agree in levelling three general charges: it is too big, too centralized and too complex. It is not hard to expose the social evils to which these features lead. The workers expend their energies on fragmented tasks which have no meaning for them, in a production process generally so large-scale and intricate that it escapes the comprehension of all save a privileged few. The consumers are “persuaded” and programmed to serve the ends of that productive machinery, whose enormous capital requirements make it unthinkable that the disposal of the product be left to the whims of a free, unmanipulated market. Increasingly the citizens lose any degree of autonomy, and become helplessly dependent on the centralized institutions called for by that centralized, gigantic economic machine.”¹⁵

Dit citaat laat twee van de vormen van afhankelijkheid van technologie die ik wil behandelen zien: de angst voor fysiek of mentaal niet meer zonder technologie kunnen, wat Plato ook bespreekt, en afhankelijkheid in de zin van een fysieke connectie met de machine, die in een technofobisch wereldbeeld voor degeneratie van het lichaam zorgt.

In *The Matrix* zijn beide vormen van deze afhankelijkheid aanwezig. Mensen in *The Matrix* zijn letterlijk aan machines geketend, die hen voeden en in leven houden, wat voor fysieke afhankelijkheid

13 *Inzicht in de Verandering van het Leef-, Werk- en Speelritme van Nederland en de Sociaal Maatschappelijke Impact van Innovatieve Mobiele Technologie*. Leeftijd Kenniscentrum, 2012. 57.

14 Plato, *Phaedrus*. Vertaald door Benjamin Jowett. 370 v.Chr. 91.

15 Robert, Alan. *Technology as Hope and Threat*. Arena, no. 53. 1979. 79.

zorgt. Tegelijkertijd leven zij een compleet leven binnen de virtuele wereld van de matrix. Deze wereld is in vergelijking met de duistere en post-apocalyptische 'echte wereld' een utopie: kleurrijk en helder, vrij van chaos en anarchie en niet zo vervuild.¹⁶ Een van de karakters, Cypher, heeft spijt van het nemen van de 'rode pil' die hem liet ontwaken in de echte wereld en wil terug de matrix in omdat het leven in de echte wereld te zwaar is. Cypher is hiermee afhankelijk van de makkelijkere en mooiere wereld binnen de matrix. Hoewel New York aan het begin van de film als grauw getoond wordt verbleekt dit bij het zien van de wereld buiten de Matrix: de stad Zion en de schepen zijn allemaal kleurloos, zonder entertainment en met weinig stijl. Nadat Neo de matrix uitstapt zijn alle scènes die zich vervolgens in New York in de matrix afspelen veel kleurrijker. Hoewel het leven in de stad in eerste opzicht grauw mag lijken is het niks vergeleken met het leven in Zion, en Cypher maakt zijn verlangen naar het terugkeren naar de fictieve stad duidelijk. Binnen en buiten de matrix is ook sprake van de ondergang van het menselijke lichaam. Wie de matrix ziet kan de matrix manipuleren, zo snoeren de sinistere agents vroeg in de film Neo letterlijk de mond door zijn lippen aan elkaar te lijmen. Buiten de matrix is het menselijke lichaam machteloos, gekluisterd aan de machines en dient als voedsel voor de machines. Als Neo bevrijd wordt van de matrix is zijn lichaam zo hulpeloos dat hij opnieuw moet leren lopen. Dit toont aan dat de manier waarop mensen en technologie verbonden zijn in de matrix gewelddadig is, en schadelijk voor mensen. Het geeft de diepe angst weer dat het menselijke lichaam kwetsbaar is voor ontleding en transformatie in een commoditeit die gebruikt kan worden voor vijandige anderen.¹⁷ Het spreekt tot de angst voor het verlies van autonomie over het eigen lichaam.

Ook in *Sleep Dealer* zijn beide vormen van afhankelijkheid van technologie te zien. In *Sleep Dealer* is er een sterke verdeling tussen het platteland en de stad, maar allebei zijn afhankelijk van technologie.¹⁸ Op het platteland wordt water, een van de meest basale levensbehoeften, afgeschermd door identificatie scanners en zodra Memo, de hoofdpersoon, een satelliet bouwt wordt deze gedetecteerd en wordt zijn huis door een drone strike gebombardeerd. Technologie wordt gebruikt als afweersysteem om de inwoners dingen te ontzeggen. In de stad worden inwoners bijna gedwongen om technologie te gebruiken zodat ze toegang kunnen hebben tot wat ze willen: werk, geld, hun herinneringen, een toekomst. Een veelvoorkomend thema in *Sleep Dealer* is het idee van grenzen en dualiteit: de overeenkomsten en de verschillen tussen de stad en het platteland, waar het leven in allebei zwaar is en in allebei technologie voor ongelukkige leefomstandigheden zorgt. De overeenkomsten tussen Latin@ werkers in Amerika en Mexico, die allebei slecht behandeld worden aan beide kanten van de grens. Getoond wordt dat iedereen in bepaalde mate ondergeschikt is aan en afhankelijk is van technologie om te leven. Ook zijn er overeenkomsten tussen het werk op het land van Memo's vader, wat lichamelijk zeer zwaar is, en het werk wat Memo door middel van zijn node technologie uitvoert, wat ook lichamelijk zwaar is en zeer veel risico's met zich meebrengt. De node arbeiders pluggen zichzelf letterlijk in de machine in om te werken en zichzelf en hun familie te onderhouden. De connectie met de machines kan echter tot lichamelijk letsel, uitputting, blindheid en zelfs

16 Pehlivan, B. *From Cyberpunk Dystopia to Virtual Prison: The Transformation of the Representations of Technology in Science Fiction Cinema*. 5.

17 Byrne, Deirdre C. "Bodies in/and The Matrix". *English Academy Review: Southern African Journal of English Studies*. 21:1, 93-104 (2010). 98.

18 Duran, Javier. "Virtual borders, data aliens, and bare bodies: Culture, securization, and the biometric state." *Journal of Borderlands Studies*. 25:3-4, 219-230 (2010). 223.

de dood leiden. In *Sleep Dealer* is technologie inherent niet goed of slecht, en het leven is op de ene plek niet beter dan de andere: technologie en restricties bij de grenzen zijn werktuigen die gebruikt worden om de Latin@ personen in de film afhankelijk te houden van Amerika en hen te kunnen blijven onderdrukken.

3.2 Marginalisatie

Hoewel de mens bovenaan de voedselketen staat is er onder menselijke relaties sprake van ongelijke machtsverhoudingen. Verschillende gemarginaliseerde groepen hebben een ondergeschikte positie tegenover dominante groepen in de Westerse samenleving. Interessant is dat hoewel witte mannen een dominante positie bekleden binnen de samenleving als het op ras en gender aankomt, zij in science fiction als hoofdpersoon het gezicht zijn voor het gevaar van menselijke marginalisatie. In dystopische science fiction wordt de machtspositie van de mens bedreigd, meestal door technologie – technologie wordt pessimistisch weergegeven, als een autonome kracht die een anti-menselijk, destructief en onderdrukkend sociaal milieu versterkt.¹⁹ Hier wordt dus een angst voor marginalisatie vormgegeven door middel van een demografische groep die in de realiteit geen gemarginaliseerde groep is. Het is geen weergave van de situatie zoals deze in de echte wereld plaats vindt, maar juist een angst om onderdrukt te worden:

“In these stories of advanced technology, artificial intelligence intrinsically fuses with totalitarian principles of social control, manipulation, and surveillance. While we like to think of ourselves as masters of technology, these computer-driven technological systems employ oppressive cybernetic social mechanisms to reverse this relationship. The fusion of technology and totalitarian control underscores the idea that, as Langdon Winner says, '*technology itself is a political phenomenon*' that '*legislates the conditions of the human existence*'. These technological structures infuse and define society's institutional systems, functioning to eliminate human subjectivity – thought, desire and creativity.”²⁰

De angst voor marginalisatie is dus voornamelijk een angst om van een positie van privilege in een onderdrukte positie terecht te komen.

In *Blade Runner* is er sprake van marginalisatie van mensen:

“The social makeup of the city of *Blade Runner* is a melange of races, cultures and languages, mostly Asian, reflected as well in the food establishments and advertising that occupy the busy street life of the city. There is little indication of what class structure might obtain in this future world beyond the fact that most people live in the “off-world” and those remaining terrestrials reside in slum-like areas with blighted buildings as well as in luxurious apartments in the stratosphere of high-rise structures.”²¹

Dit is een post-raciaal idee waar marginalisatie niet afhankelijk is van ras of cultuur, maar van klasse. De klassenverdeling is terug te vinden in hoe de stad gestructureerd is: degenen die onderaan de sociale ladder

19 Dinello, Daniel. “Introduction”. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 17.

20 Dinello, Daniel. “Machines Out of Control: Artificial Intelligence and Androids”. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 95.

21 Clapp, James A. “It was the city killed the beast: nature, technophobia, and the Cinema of the urban future.” *Journal of Urban Technology*. 10:3, 1-18 (2003). 9.

staan, de replicants, bevinden zich in de werkkampen op Mars, en als ze naar de aarde ontsnappen verschuilen ze zich in gekraakte gebouwen. De gemarginaliseerde mensen bevinden zich letterlijk op laag niveau in de stad, waar het donker en grauw is. De rijken bevinden zich hoog in de stad, in flats waar het zonlicht hen bereikt. Binnen *Blade Runner* is de meest onderdrukte groep die van de replicants. De replicants zijn echter gevaarlijk voor mensen. Het idee van angst voor marginalisatie wordt hierbij omgekeerd en gecombineerd met de angst voor cyborgs: de angst die *Blade Runner* toont is een angst voor opstand van gemarginaliseerde groepen. De replicants zijn sneller en sterker dan mensen, bijna niet van mensen te onderscheiden, maar missen menselijke empathie.²² De implicatie is dat het logisch is om gemarginaliseerde groepen te dehumaniseren omdat ze gevaarlijk zijn, en dat gemarginaliseerde groepen om een goede reden onderdrukt worden: omdat ze anders gevaarlijk zijn voor de dominante groep. Dit is een weerkaatsing van de angst die te zien is voor mensen in de echte wereld: gemarginaliseerde groepen zijn alleen onderdrukt omdat ze minder zijn, en schadelijk voor de dominante groep. Zo bouwt een technofobisch beeld in science fiction verder op meningen die in de echte wereld voorkomen, en versterkt het deze meningen.

Binnen *The Matrix* wordt de mensheid onderdrukt: machines houden de mensen in een technologische versie van een legbatterij, waar mensen dienen als voeding voor de machines. De machines zijn continu op zoek naar rebellen en hun uitvalsbasis, de stad Zion, om de laatste vormen van menselijke opstand te vernietigen. De dominantie van de machines is echter grotendeels een reactie op oppressie en exploitatie van robots door mensen.²³ Net als in *Blade Runner* ligt hier de gedachte aan grondslag dat zelfbewuste technologie inherent controle wil hebben over de mens, en dat het een 'either us or them' situatie moet zijn. Als de mens de macht verliest over de machines, de gemarginaliseerde groep, nemen zij de mens over. De gemarginaliseerde groep wordt dus wederom onderdrukt om een goede reden, omdat zij schadelijk voor de mens zijn. Eén van de waarschuwingen die *The Matrix* lijkt te geven door dystopische angstbeelden is dat mensen niet te afhankelijk moeten zijn technologie: zoals duidelijk werd in het thema Artificial Intelligence (2.1) is er een ongrijpbare menselijke kwaliteit die machines niet bezitten en mensen wel, wat 'ons' boven 'hen' plaatst.²⁴ In de context van marginalisatie is dit wederom een beeld dat een 'us versus them' mentaliteit laat zien, en een justificatie voor onderdrukking. *The Matrix* geeft een abstracte angst vorm waar het mogelijk is voor degenen die bovenaan de voedselketen staan om van deze positie verdrongen te worden door degenen die zij eerst onderdrukten.

Binnen *The Terminator* is er in de toekomst een oorlog gaande tussen mens en machine. Het artificial intelligence netwerk Skynet stuurt cyborgs terug naar het verleden om de moeder van de leider van de rebellen uit te schakelen zodat hij nooit geboren zal worden. Zoals aangetoond in 2.1 is er niet alleen in de toekomst, maar ook al in het heden sprake van technologie die ons omringt en ons tegen kan werken. In de toekomst voert Skynet oorlog tegen de mensen en probeert Skynet de mens te onderwerpen, wat een vergroting is van alledaagse technologie die ons domineert en waartegen wij moeten vechten.²⁵ Wederom is

22 Dinello, Daniel. "Machines Out of Control: Artificial Intelligence and Androids". *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 109.

23 Dinello, Daniel. "Infinite Cyberspace Cages: The Internet and Virtual Reality". *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005. 174.

24 Ibidem. 178.

25 Dinello, Daniel. "Rampaging Cyborgs: Bionics". *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*.

hier een vorm van technologie, in dit geval artificial intelligence en cyborgs, te zien die een dominante plek boven de mens probeert te bereiken. Net als bijvoorbeeld in *The Matrix* zijn de machines emotioneel en koud en kunnen zij de 'ziel' van de mens niet bezitten of begrijpen. Door de koude logica van de cyborgs die ondanks alle tegenslag nooit afwijken van het doel steekt sterk af bij het verlangen van Sarah Connor en Kyle Reese om te overleven. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat de paranoia die ten grondslag ligt aan het idee van machines die de mens onderwerpen uiteindelijk catharsis en hoop kunnen bieden als de menselijke geest uiteindelijk triomfeert over de Terminator.²⁶

Sleep Dealer is een uitzondering in dat de marginalisatie die weergegeven wordt in de film geen abstracte mogelijkheid is, maar een reflectie van de situatie zoals deze is in de werkelijkheid. In de film is de grens van Mexico naar Amerika helemaal gesloten. Mensen in Tijuana die werk zoeken hebben de mogelijkheid om zich in te pluggen in de machine en om zo robots en machines die zich in Amerika vinden te besturen. De grens is dus compleet gesloten, en de enige manier om de grens over te steken is om dit virtueel te doen.²⁷ Dit reflecteert de realiteit voor immigranten in Amerika: Amerika is afhankelijk van goedkope arbeid onder harde omstandigheden, maar maakt het leven lastig voor migranten, en zeker ongedocumenteerde migranten. In de film wordt dit probleem doorgevoerd tot het punt waar Amerika wel de goedkope en harde arbeid kan krijgen, maar geen migranten in het land toe hoeft te laten. Het werk wat de Latin@s in *Sleep Dealer* doen is fysiek en mentaal zwaar en heeft veel parallellen met het werk dat ongedocumenteerde migratiewerkers in Amerika in de echte wereld uitvoeren: de werkers zijn zo uitgeput dat ze tijdens het werk beginnen te hallucineren, het loon is laag en de arbeiders sturen het grootste gedeelte van hun inkomsten naar hun familie thuis, het werk brengt grote risico's voor verwonding, blijvend letsel en zelfs de dood met zich mee. De arbeiders zijn afhankelijk van *coyotes* in de film, wat een duidelijke parallel is met *coyotes* die migranten in de echte wereld de grens over helpen, die hun enige redding zijn als ze werk willen maar die hen oplichten en aanvallen. In plaats van een waarschuwing voor de toekomst of een abstracte angst is de situatie in *Sleep Dealer* een parallel voor de echte wereld: "By focusing on the role of global capital, the state and the role of controlled labor, the film critiques the structural conditions that seem to contribute to current violence and social distress in border regions"²⁸. Zo geeft *Sleep Dealer* als enige film een angst weer die realistisch is in de zin dat het een situatie is die al bestaat. In plaats van angstaanjagende mogelijkheden gebruikt de film de conventies van een dystopia om licht te werpen hoe migranten in Noord-Amerika behandeld worden.

Austin: University of Texas Press, 2005. 130.

26 Berger, Arthur Asa. "The Terminator: A Case Study in High Tech Paranoia". *The Postmodern Presence: Readings on Postmodernism in American Culture and Society*. Ed. Arthur Asa Berger. United States of America: AltaMira Press, 1998. 160.

27 Duran, Javier. "Virtual borders, data aliens, and bare bodies: Culture, securization, and the biometric state." *Journal of Borderlands Studies*. 25:3-4, 219-230 (2010). 223.

28 Ibidem. 226.

4. Conclusie

Ik begon mijn onderzoek met de vraag: Wat voor rol speelt de stad in het vormen van technofobische beelden in dystopische science fiction films?

In mijn onderzoek ben ik meerdere technofobische beelden tegengekomen die ik uiteindelijk afgebakend heb tot het kernconcept onderdrukking van de mens. Deze angst kon zich in meerdere vormen uiten: angst voor artificial intelligence (2.1), angst voor cyborgs (2.2), angst voor afhankelijkheid van technologie (3.1) en angst voor marginalisatie (3.2).

Artificial intelligence is een angst die er van uit gaat dat mochten machines intelligentie en zelfbewustzijn bereiken zij uiteindelijk controle over willen nemen. De machines in *The Terminator* en *The Matrix* hebben als uiteindelijke doel de mens te onderdrukken. De machines in de film zijn overal in het dagelijks leven aanwezig in het leven van mensen en zijn intelligent en creatief genoeg om menselijke zwakheden uit te buiten.

Het gevaar als het op cyborgs aankomt lijkt te liggen in het feit dat in de film cyborgs sneller, sterker en slimmer zijn dan mensen, maar verder niet of bijna niet van mensen te onderscheiden. Het is een angst die inspeelt op paranoia: wie is te vertrouwen? Aan de andere kant laten *The Terminator* en *Blade Runner* ook zien dat cyborgs de potentie hebben om goedaardig te zijn – toch blijven de cyborgs een dreiging. Dat is juist vanwege het feit dat cyborgs bijna niet van mensen te onderscheiden zijn: de vraag is dan wat de mens mens maakt. Als cyborgs kunnen geloven dat ze mensen zijn, wat maakt de mens dan uniek?

De angst voor afhankelijkheid van technologie is tweedelig: ten eerste is er angst voor niet meer zonder technologie te kunnen, en ten tweede is er angst voor fysiek afhankelijk zijn van de machine. In *The Matrix* is de stad binnen de matrix zo plezierig vergeleken met het harde leven in de steden Zion en Machine City dat sommigen vrijwillig binnen de matrix blijven. Ook fysiek zijn mensen afhankelijk van de machines: mensen zijn letterlijk in de machine geplugd in gigantische wolkenkrabbers. Doordat het stedelijke leven in de matrix te verkiezen lijkt te zijn boven het harde nomadenbestaan van de rebellen is een centraal punt hier dat afhankelijkheid van technologie de keuze om 'gevangen' te leven aantrekkelijk maakt. Ook in *Sleep Dealer* is er sprake van een vergelijking tussen twee urbane omgevingen: het platteland en de grote stad. In allebei worden de karakters in een gevaarlijk leven gedwongen door technologie. In de stad zijn werkers ingeplugd in de machine, waar zij voor Amerikaanse steden werk kunnen leveren. Urbanisatie is in de film een slechte conditie voor de hoofdpersoon en hij vindt pas vrijheid als hij hieraan ontsnapt en zelf op de grens van beschaving gaat wonen.

In alle films komt angst voor marginalisatie voor. In *The Terminator*, *The Matrix* en *Blade Runner* is dit een heel abstracte angst. Zoals eerder aangetoond is hier een angst voor de gemechaniseerde stad te zien die werkt om de mens te onderdrukken: de stad bestuurd door artificial intelligence, die bevolkt is met cyborgs die niet te onderscheiden zijn van de mens en die de mens afhankelijk maakt van technologie door het bieden van een bepaalde levensstandaard. Deze angsten zijn allemaal echter een potentieel. *Sleep Dealer* toont een angst voor marginalisatie die geen potentie is, maar een reflectie van de realiteit. Door het

verkennen van grensgebieden – het verschil tussen stad en platteland, de Mexicaanse werkers die in slechte conditie arbeid leveren aan zonovergoten en sprankelende Amerikaanse steden – toont het een metafoor voor hoe migratiewerkers tegenwoordig al behandeld worden. *Sleep Dealer* maakt effectief gebruik van de gemechaniseerde stad om een beeld te schetsen van gedehumaniseerde migratiewerkers en de gevolgen van Amerikaanse grenspolitiek.

Er waren natuurlijk beperkingen aan mijn onderzoek. Door beperkte tijd en hoeveelheid woorden heb ik een aantal films moeten schrappen die ik ook wilde behandelen. Met meer tijd en ruimte zou ook bijvoorbeeld gekeken kunnen worden naar films uit vroegere jaren, zoals *Logan's Run* en *Metropolis*, om te kijken of technofobische beelden door de decennia heen veranderd zijn of dat er overeenkomsten zijn.

Ook heb ik een aantal thema's moeten schrappen door gebrek aan ruimte. Dit maakte voor mij echter wel duidelijk waar ik mijn onderzoek om wilde laten draaien – het concept van oppressie van de mens. Verder onderzoek zou gedaan kunnen worden naar andere technofobische thema's.

Een verdere beperking van mijn onderzoek is dat ik alleen gekeken heb naar Westerse films, om cultuurverschillen te voorkomen. Een culturele vergelijking zou ook een mogelijkheid zijn voor verder onderzoek.

6. Literatuur

- Bailey, Lee Worth. *The Enchantments of Technology*. Chicago: The University of Illinois Press, 2005.
- Berger, Arthur Asa. "The Terminator: A Case Study in High Tech Paranoia". *The Postmodern Presence: Readings on Postmodernism in American Culture and Society*. Ed. Arthur Asa Berger. United States of America: AltaMira Press, 1998.
- Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. Perf. Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. Warner Bros. Pictures, 1982. DVD.
- Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*. United States: Duke University Press, 1993.
- Byrne, Deirdre C. "Bodies in/and The Matrix". *English Academy Review: Southern African Journal of English Studies*. 21:1, 93-104 (2010).
- Clapp, James A. "It was the city killed the beast: nature, technophobia, and the Cinema of the urban future." *Journal of Urban Technology*. 10:3, 1-18 (2003)
- Dark City*. Dir. Alex Proyas. Perf. Rufus Sewell, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly, William Hurt. New Line Cinema, 1998. DVD.
- Dinello, Daniel. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press, 2005.
- Frissen, Valerie en Jos de Mul. Under construction: persoonlijke en culturele identiteit in het multimedia tijdperk. Amsterdam: Infodrome, 2000.
- Haney, William S. *Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman*. New York: Rodolpi, 2006.
- Haraway, Donna. "A Cyborg Manifesto". *Cultural Theory: An Anthology*. Ed. Szeman, Imre en Timothy Kaposy. Wiley-Blackwell: Singapore, 2011.
- Inzicht in de Verandering van het Leef-, Werk- en Speelritme van Nederland en de Sociaal Maatschappelijke Impact van Innovatieve Mobiele Technologie*. Leeftitme Kenniscentrum, 2012.
- The Matrix*. Dir. Andy en Lana Wachowski. Perf. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Warner Bros. Pictures, 1999. DVD.
- The Matrix Reloaded*. Dir. Andy en Lana Wachowski. Perf. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Warner Bros. Pictures, 2003. DVD.
- Milner, Andrew. "Darker Cities: Urban Dystopia and Science Fiction Cinema". *International Journal of Cultural Studies* 7 – 259 (2004).
- Pehlivan, B. *From Cyberpunk Dystopia to Virtual Prison: The Transformation of the Representations of Technology in Science Fiction Cinema*.
- Plato, *Phaedrus*. Vertaald door Benjamin Jowett. 370 v.Chr.
- Robert, Alan. *Technology as Hope and Threat*. Arena, no. 53. 1979.
- Sleep Dealer*. Dir. Alex Rivera. Perf. Luis Fernando Peña, Leonor Varela, Jacob Vargas. Maya Entertainment,

2008. DVD.

Terminator 2: Judgment Day. Dir. James Cameron. Perf. Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Robert Patrick. Orion Pictures, 1991. DVD.

The Terminator. Dir. James Cameron. Perf. Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton. Orion Pictures, 1984. DVD.

Wyeld, Theodor G en Andrew Allan. "The virtual city: perspectives on the dystopic cybercity." *The Journal of Architecture*. 11:5, 613-620 (2006).