

26. internationales forum des jungen films berlin 1996

30

46. internationale
filmfestspiele berlin

SYNTHETIC PLEASURES

Land: USA 1995. **Produktion:** Caipirinha Productions (<http://web.emedia.net/sp>). **Regie:** Iara Lee. **Kamera:** Marcus Hahn, Kramer Morgenthau, Toshifumi Furusawa. **Ton:** Antonio Arroyo, Matthew Sigall, Yoshiteru Takahashi. **Schnitt:** Andreas Troeger, Stacia Thompson. **Produzent:** George Gund III. **Uraufführung:** 13. September 1995, Internationales Filmfestival Toronto. **Format:** 35mm, 1:1.66, Farbe. **Länge:** 83 Minuten. **Weltvertrieb:** Jane Balfour Films, Burghley House, 35 Fortress Road, London NW5 1AD, Großbritannien. Tel.: (44-171) 267 53 92, Fax: (44-171) 267 4241.

Inhalt

Dieser Dokumentarfilm untersucht Schlüsseltechnologien und ihren Einfluß auf unsere Zivilisation. Er geht von der Idee aus, daß die menschlichen Anstrengungen, sich die Natur zunutze zu machen, so erfolgreich waren, daß nunmehr eine neue Welt entsteht, eine künstliche Realität.

Der Film beginnt mit der Begrüßung durch einen virtuellen Fremdenführer, einen japanischen Cyborg, der uns schmeichelnd in eine schöne neue Welt entführt, wo der Unterschied zwischen natürlich und künstlich verlorengegangen ist. Ein Ambiente wie aus einem Trancezustand, Technomusik untermalt eine verwirrende visuelle Montage. Tiere verwandeln sich in Menschen, wir sausen durch simulierte Stadtlandschaften, computeranimierte Wälder wachsen ins Unendliche, eine glänzende Samenkapsel zerspringt in eine Myriade geometrischer Formen.

Ein einführender Text spricht von dem Verlangen des Menschen, die Natur zu beherrschen und die Grenzen zu überwinden, die sie ihm gesetzt hat. Ein paar der wichtigsten Mitarbeiter dieses Films sind mit Erläuterungen darüber zu hören, daß wir in ein neues technologisches Zeitalter eingetreten seien, in eine historische Phase, in der die Innovationen der Hochtechnologie uns Zugang zu scheinbar unbegrenzten Fähigkeiten der Verwandlung verschafft haben. John Barlow erläutert die Aussage, daß wir die Fähigkeit besitzen, die Umgebung an uns anzupassen. Jaron Lanier, Erfinder grundlegender Komponenten der virtuellen Realität, sinnt der Hoffnung nach, mithilfe der Computertechnologie ließe sich die *conditio humana* überwinden. Der Computeranimateur Scott Frazier proklamiert sich enthusiastisch zum Gott seines eigenen Universums.

Interviews unterstreichen den Einfluß der Technologie auf die menschliche Erfahrung und werfen die Frage auf, welche Implikationen der Zugang zu so vielen Mitteln der Transformation hat. Zu diesen Mitteln gehören die Fähigkeiten: erstens unsere Umwelt zu verwandeln (virtuelle Realität, kontrollierte Umwelten - von Einkaufszonen bis zur Raumstation), zweitens unseren Körper (Genmanipulation, plastische Chirurgie) und drittens unsere Identität (Drogen, virtuelle Identitäten). Dieses dreiteilige Schema strukturiert die Untersuchung des Films von oft miteinander verbundenen Schlüsseltechnologien.

„Der Traum besteht darin, daß die Technologie uns das zurückgeben wird, was sie uns genommen hat. Wir haben Städte gebaut, die uns der Natur entfremdet haben; die Technologie wird uns die Natur zurückgeben.“ (Scott Bukatman)

Der erste Teil des Films handelt von unserem Einsatz von Technologien zur Umformung unserer Umwelt. Wir sehen einige der fortgeschrittensten synthetischen Umwelten: Hallenstrände (Sea-

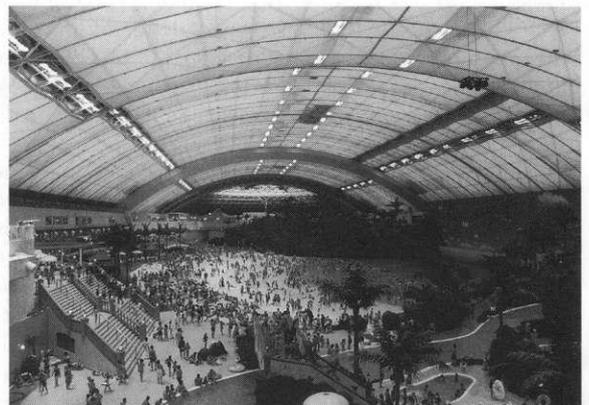
Synopsis

This documentary investigates cutting edge technologies and their influence on our culture. It takes off from the idea that mankind's effort to tap the power of Nature has been so successful that a new world is suddenly emerging, an artificial reality.

SYNTHETIC PLEASURES opens with a greeting from a virtual tour guide, a Japanese cyborg sweetly welcoming us into a bright, new world where the natural and the artificial have lost their distinction. Trance-like ambient techno music kicks in with a dizzying, visual montage. Animal morph into people, we hurtle through digitally-simulated cityscapes, computer-animated forests spring up around us to infinity, a glowing seed pod bursts into a billion geometrical shapes.

An opening narration considers the human drive to control nature and to overcome the limitations it imposes upon us. Some of the film's key collaborators are introduced through voice over, each elaborating upon the idea that we have recently entered a new technological era, an historical phase where high tech innovations have given us access to seemingly unlimited powers of transformation. John Barlow considers the notion that we have the power to adapt the environment to ourselves. Jaron Lanier, inventor of fundamental virtual reality components, contemplates our hope of overcoming the human condition through computer technology. Scott Frazier, a computer animator, enthusiastically proclaims himself the god of his own universe. Interviews emphasize the influence of technology on human experience and question the implications of having access to so much transformative power. These powers include the ability to transform: (1) our surroundings (virtual reality, controlled environments ranging from shopping malls to space stations), (2) our bodies (genetic engineering, plastic surgery) and, finally, (3) our identities (smart drugs, mood-altering drugs, virtual identities). This three-part schema structures the film's investigation of often interconnected, cutting edge technologies.

„The dream is that technology will give us back what it has already taken away. If we built cities that have removed us from nature, then technology will give nature back to us...“ (Scott Bukatman)



gaia, auch als Ocean dome bekannt), Hallenskihänge (SSAWS), Roboter-Golfanlagen in Japan, die künstliche Natur und die High Tech-Casinos von Las Vegas. Synthetische Umwelten erschaffen die Natur neu, während sie dabei die Unterschiede der Jahreszeiten, die Gefahr und die Unbequemlichkeit, erst an Ort und Stelle gelangen zu müssen, auslöschen. Scott Bukatman und andere betrachten diese Umwelten als zugleich räumliche und begriffliche Konstrukte, sie verweisen auf unsere Ausrichtung auf Reinheit und Ordnung, auf unser Verlangen nach dem hygienischen Vergnügen, der vorhersagbaren Erfahrung.

Der Film stellt unsere Wanderung in abgeschlossene, von Menschen hergestellte Welten, unseren Verzicht auf die Natur zugunsten synthetischer Spielarten in Frage und vollzieht so den Übergang in die virtuelle Realität.

Die virtuelle Realität ist die letztgültige synthetische Umwelt. Indem sie den einengenden dreidimensionalen Raum ganz beseitigt, gibt sie uns die Macht, überzeugende simulierte Realitäten zu kreieren. In der virtuellen Realität gelten die natürlichen Gesetze und Einschränkungen nicht mehr. Die Menschen können Götter in ihren eigenen Universen sein, nur die Grenzen ihrer eigenen Einbildungskraft schränken sie noch ein. Die virtuelle Realität wird öfters mit dem Telefon verglichen; sie hat das Potential, zum letztgültigen Kommunikationsmittel zu werden. Sie stellt einen abstrakten Raum bereit, wo sich Menschen treffen und nicht nur Worte, sondern direkte Erfahrungen austauschen können. Las Vegas und andere High Tech-Zentren führen eindrückliche Vermischungen wirklicher Architektur mit simulierten Räumen vor, wobei sich das Reale und das Künstliche zu einer einzigen, kontrollierten Umwelt verwischt. Treibt man diese Tendenzen ein wenig weiter, ist man bei der Möglichkeit von Raumstationen angelangt, absolut kontrollierten, simulierten Biosphären.

Interviews mit Erfindern und Experten virtueller Realität, wie Jaron Lanier, John Barlow, R.U. Sirius, Howard Rheingold und Timothy Leary sind mit virtuellen Bildern zusammengeschnitten, die die wissenschaftliche und die unterhaltungsindustrielle Anwendung der Technologie vorführen.

Der zweite Teil des Films untersucht den Einsatz neuer Technologien zur Umformung und Überwindung des menschlichen Körpers. Die Hauptthemen dabei sind die plastische Chirurgie, die Genmanipulation, die Biotechnologie und die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Die Interviews konzentrieren sich auf das Verlangen der Menschheit nach Manipulation des Körpers und nach der Kontrolle über den genetischen Code. Robert Ettinger, der Präsident des Cryonics Institute, erläutert seinen Versuch, dem Menschen durch das Einfrieren des Körpers die Unsterblichkeit zu sichern. Max More, der Präsident des Extropy Institute, sieht eine Zukunft vor uns liegen, in der die Menschheit durch die Entwicklung von Nanotechnologie (molekulare Roboter) und das Kreieren von Cyborgs die naturgegebenen Einschränkungen überwunden haben wird.

Transsexuelle Cyberpunks, die im Limelight Club in New York City interviewt wurden, berichten von ihren Erfahrungen mit der Manipulation des Geschlechts. Ebenfalls vorgestellt wird die Performancekünstlerin Orlan, die das Befreiungspotential plastischer Chirurgie in ihrer Arbeit untersucht. Raver erläutern, warum Piercing für sie attraktiv ist, und Lisa Palac träumt von einer Zukunft des Computersex. Weil uns neue Technologien die Macht geben, unseren Körper zu kontrollieren, gerät der Status des Körpers in eine schwere Krise. Die virtuelle Technologie perfektioniert schnell die Umwelten, die wir bewohnen können, wenn wir unseren Körper zurücklassen. R.U. Sirius spricht vom vermittelten, körperlosen Sex, von der Verführung 'hyperrealer Oberflächen', während wir zu synthetischen Erfahrungen jenseits des Körpers hingeleiten. Die Interviews greifen das Moment heraus, daß der Mensch nun die Macht besäße, sich selbst nach eigenem Wunsch neu zu erschaffen, daß der Körper nicht länger mehr Grenze und Hindernis sei. Die Technologie hat die menschliche

The first section of the film investigates our use of technology to transform our surroundings. Here we tour some of the world's more extreme synthetic environments: the indoor beaches (Seagaia, also known as Ocean dome), indoor ski slopes (SSAWS), robotic golf courses of Japan, the high-tech casinos and artificial nature of Las Vegas. Synthetic environments recreate nature while eradicating the distinction between seasons, the danger, the discomfort and the work of getting there. Scott Bukatman and others consider such environments as both spatial and conceptual constructs, pointing out our tendency towards purity, order, and our desire for the sanitized fun, predictable experience. Questioning our migration to self-enclosed, man-made worlds, our abandoning of nature for synthetic versions, the film then introduces virtual reality.

Virtual reality is the ultimate synthetic environment. Doing away with immersive three-dimensional space altogether, it gives us the power to create convincing, simulated realities at will. In virtual reality, the laws and limitations of nature no longer apply. Humans can be the gods of their own universes, limited only by the power of their own imaginations. Often compared to the telephone, virtual reality has the potential of becoming the ultimate communication device. It provides an abstract space where people can meet and share not just words but direct experiences. Las Vegas and other high-tech centers introduce potent mixtures of physical architecture with simulated space, causing a blurring of the real and the artificial in a single, controlled environment. These same tendencies, when pushed a little further, lead inevitably to the possibility of space stations, hyper-controlled, simulated biospheres.

Interviews with virtual reality innovators and experts like Jaron Lanier, John Barlow, R.U. Sirius, Howard Rheingold, and Timothy Leary are intercut with virtual images, revealing both the scientific and the entertainment applications of the technology.

The second section of the film explores the use of recent technologies to transform and transcend the human body. Main topics include plastic surgery, genetic engineering, bio-technology, and the interfaces between humans and machines. Interviews focus on mankind's desire for physical manipulation and the control of our genetic codes. Robert Ettinger, President of the Cryonics Institute, discusses his attempt to achieve immortality through the freezing of human bodies. Max More, President of the Extropy Institute, looks forward to a future where mankind will have transcended the limitations of nature through the advancement of Nanotechnology (molecular robotics) and the creation of cyborgs.

Experiences of gender manipulation are shared by transsexual cyberpunks, interviewed at the Limelight Club in New York City. Also featured is performance artist Orlan, who explores the liberating potential of plastic surgery in her work. Rave kids explain their attraction to body piercing and Lisa Palac imagines a future where we can have sex through computers. As new technologies provide us with the power to control our own bodies, the status of the body is undergoing a serious crisis. Virtual technology is rapidly perfecting environments we can inhabit by leaving our bodies behind. R.U. Sirius talks about mediated, bodiless sex; the seduction of 'hyper-real surfaces' as we gravitate towards synthetic experiences beyond the flesh.

Interviews focus on the idea that humans now have the power to re-create themselves at will, that the body is

Erfahrung so sehr beeinflusst, daß der Körper überhaupt nicht mehr als Natur wahrgenommen wird. Wir träumen davon, uns durch die Schaffung engerer Schnittstellen zu Maschinen zu vervollkommen.

Die *conditio 'posthumana'* wird durch einen Blick auf unseren Gebrauch von Drogen und von Computertechnologie zur Änderung unserer Bewußtseinszustände umrissen.

„Die Vorstellung, die Macht, unsere Gedanken, Wahrnehmungen und Meinungen zu kontrollieren, in die Hände eines regierungsabhängigen Wissenschaftlers zu legen... ein Alptraum. Unser glorreicher Sieg in den sechziger Jahren bestand darin, die Macht, das Bewußtsein zu verändern, in die eigenen Hände zu nehmen.“ (T.Leary)

'Kosmetische Psychopharmakologie' heißt die Technik, unsere Persönlichkeit durch stimmungsverändernde Drogen wie Prozac zu modifizieren. Heute werden sich die Menschen immer mehr ihrer chemischen Existenz bewußt und entscheiden sich, die Herrschaft über sich selbst auf diesem Niveau anzutreten. Alte Konzepte des Natürlichen werden durch unsere Manipulation der Chemie des Gehirns in Frage gestellt. Mit solchen Mitteln können wir unsere subjektive Erfahrung unseren Bedürfnissen und Wünschen anpassen, uns 'besser als normal' fühlen. Interviews mit Teenagern in Rave Clubs gehen dem verbreiteten Gebrauch von Aufputzmitteln und Halluzinogenen zum Zweck erweiterten Bewußtseins und gesteigerter Produktivität nach. Interviews mit Timothy Leary, Max More und R.U. Sirius geben Aufschluß über das menschliche Bedürfnis, Herrschaft über Hirn und Wahrnehmung zu erlangen.

„Unsere Kultur beginnt, Drogen als Information anzusehen. Man nimmt eine bestimmte Kombination von Chemikalien, um eine bestimmte Reaktion im Kopf und im Nervensystem zu erzeugen. Diese Reaktion dient dazu, eine andere Realitätswahrnehmung zu erlangen, ein Photo aus einem anderen Blickwinkel zu machen. Man greift dazu, wenn man schöpferisch sein will.“ (R.U. Sirius)

Sirius' Aussage über Drogen (und Persönlichkeit) als Information wird von Max More weitergeführt, der theoretische Überlegungen anstellt zu der Möglichkeit, die menschliche Persönlichkeit zu digitalisieren und in den Computer einzuspeisen. Interviews mit Lanier, Sirius, More und Bukatman zeigen auf, wie der Computer das menschliche Bewußtsein transformiert, indem er einerseits die Intelligenz verstärkt und andererseits neue Formen der Interaktion und des Verhaltens hervorbringt. Die Welt des Internet und der digitalen Kommunikation gestattet eine Anonymität (und Unmittelbarkeit), wie sie zuvor bei Interaktion zwischen Menschen unmöglich war, und provoziert überraschende Antworten und überraschendes Verhalten bei den Nutzern.

Der letzte Teil von SYNTHETIC PLEASURES erschließt erweiterte Perspektiven für unser Verhältnis zur Technologie, fragt, wohin uns das führt, welche Implikationen dieses Verhältnis für die Zukunft hat. Alle Beteiligten sprechen sich gegen eine übermäßige Gleichgültigkeit hinsichtlich der transformierenden Möglichkeiten der Technologie aus, sie beharren darauf, daß wir ein Bewußtsein für die Gefahren entwickeln müssen, die unserer Gesellschaft durch den rapiden Wandel möglicherweise drohen. Alle scheinen darin übereinzustimmen, daß die Technologie ein Werkzeug sei, das sowohl produktiv wie destruktiv genutzt werden könnte, und daß es jetzt an der Zeit sei, ein ethisches Rahmenwerk für unsere technologische Entwicklung aufzustellen.

Eine Hauptsorge besteht darin, daß die digitale und biologische Technologie unseren Händen entgleiten und von Regierungsstellen und der Raumfahrtindustrie okkupiert werden könnte. Barlow, schon seit langem ein Fürsprecher der Informationsfreiheit im digitalen Bereich, spricht sich vernehmlich dafür aus, die Demokratie im Internet zu erhalten. Er nennt den Golfkrieg als Beispiel für das destruktive Potential der virtuellen Realität, das die Opfer abstrakt machte und den Krieg zur Unterhaltung werden ließ.

no longer an obstacle or limit. Technology has influenced human experience to such a degree that our own bodies are no longer perceived as natural. We dream of improving ourselves through the creation of more intimate interfaces with machines.

The 'post-human' condition is explored in the investigation of our use of drugs and computer technology to alter our minds.

"The idea of giving the power to control your thoughts, your perceptions and opinions to a government-authorized scientist... that's a nightmare. Our glorious victory in the 60's was to take this power to change consciousness into our own hands." (T.Leary)

'Cosmetic Psychopharmacology' is the ability to modify our personalities through mood-altering drugs such as Prozac. Today humans are increasingly aware of their chemical existence and are choosing to take control of themselves on this level. Old concepts of the natural have been thrown into question by our manipulation of the brain's chemistry. In this way we are able to change subjective experience to suit our needs and desires, to become 'better than normal'. Interviews with teenagers at rave clubs explore the popular use of both smart drugs and psychedelics to expand consciousness and increase productivity. Interviews with Timothy Leary, Max More and R.U. Sirius reveal strong ideas about the human need to take control of our brains and perceptions.

"Our culture is starting to view drugs as information. You take a particular combination of chemicals to create a particular response in your brain and in your nervous system, and you find that response useful in getting a different view of reality, a different photograph from a different angle, and you use that for whatever you need to create." (R.U. Sirius)

R.U. Sirius's notion of drugs (and personality) as information is taken further by Max More, who theorizes about the possibility of digitizing human personality and downloading it into computers.

Interviews with Lanier, Sirius, More, and Bukatman explore the ways computers are transforming human consciousness, both by augmenting our intelligence and by creating new modes of interaction and behaviour. The world of the Internet and digital communication allow an anonymity (and immediacy) never before possible in human interaction, provoking surprising responses and behaviours in its users.

The final section of SYNTHETIC PLEASURES introduces broader perspectives on our relationship with technology, where this relationship is taking us and what its implications will be for the future. All collaborators voice a concern with over-indulgence in the transformative powers of technology, insisting that we promote an awareness of the dangers rapid change could present to our society. All tend to agree that technology is a tool which can be used in either productive or destructive ways, and that now is the time to start developing an ethical frame for our technological agenda.

Of paramount concern is the idea that digital and biotechnology could slip out of our hands and be usurped by both government agencies and the aerospace industries. Barlow, a longtime advocate of freedom of information in the digital world, is extremely vocal about protecting democracy on the Internet. He cites the Gulf War as an example of VR's destructive potential, of its abstraction of human loss, of war becoming entertainment. Lanier extrapolates upon these ideas while remaining hopeful that virtual reality will allow

Lanier zieht daraus weitere Folgerungen, behält aber die Hoffnung, daß die virtuelle Realität es ermöglichen werde, Aspekte unseres Menschseins wiederzufinden, die im Industriezeitalter unterdrückt waren. Er bleibt dabei, daß die Virtualität einen Weg in unsere verschüttete Kindheit bahne, hin zu einer Gesellschaft, die die Einbildungskraft in den Mittelpunkt stellt. Er betrachtet virtuelle Realität als ein Abenteuer, das Jahrhunderte dauern wird. Es werde noch Jahrhunderte brauchen, bis wir wüßten, was virtuelle Kommunikation wirklich sei, bevor die Entwicklung, die der Mensch durch die Medientechnologien genommen habe, beurteilt werden könnte.

SYNTHETIC PLEASURES feiert weder auf naive Weise den technologischen Fortschritt, noch verhält sich der Film angesichts des rapiden Wandels konservativ. Ihn faszinieren die extremen Reaktionen, mit denen die Ankunft der Hochtechnologie bedacht wird. Der Film rührt sowohl an die Begeisterung als auch an die Furcht, die die futuristischen Visionen hervorrufen, um die es hier geht.

Auszüge aus einem Gespräch mit Lara Lee

„Einige Journalisten werden kommen und sagen: 'Sie müssen schon Stellung beziehen - ist Technologie nun gut, oder ist sie schlecht?' So einfach geht das aber nicht. Man kann Mensch und Maschine nicht trennen, oder das Natürliche vom Synthetischen. Ich will den Zuschauern Gelegenheit geben, zu einem eigenen Urteil zu kommen. Viele kommen aus dem Film und finden, daß das alles niederdrückend und traurig ist, andere sagen: „Klasse, wir sollten auch mal zu diesem Hallenstrand!“

Ursprünglich hatte sich Lee nur wenig für Technologie interessiert. Während sie in Korea studierte, las sie von den Skihängen und Meeresstränden in der Halle, die in Japan populär wurden, und nahm sich vor, einen Kurzfilm über kontrollierte Umgebungen zu drehen. „Als ich wieder in Amerika war, dachte ich: ist schon interessant, daß wir versuchen, die Natur an uns anzupassen, statt daß wir uns an die Umwelt anpassen. Wir machen das aber nicht nur mit der Umwelt, wir machen das auch mit dem Körper und dem Geist, denn die Technologie gibt uns die Macht dazu. Und daraus entstehen alle die ethischen und moralischen Fragen.

Ich glaube, alles in meinem Film ist zugleich faszinierend und unerträglich. Es hängt davon ab, was wir damit machen. Es ist zwar ein Klischee, aber wahr: Die Technologie ist ein Werkzeug, und entscheidend ist, welcher Gebrauch davon gemacht wird. Das Internet bietet dieses unglaubliche Potential zum Forschen, aber alle benutzen es nur, um sich pornographische Bilder anzuschauen, über Sex zu reden oder Videospiele zu spielen.“

Biofilmographie

Lara Lee ist koreanischer Herkunft. Sie wurde in Brasilien geboren, wo sie aufwuchs und mehrere Jahre für das Sao Paulo Film Festival arbeitete. 1989 zog sie nach New York, erwarb an der New York University Abschlüsse in Film und Philosophie und drehte drei Kurzfilme: *Prufrock* (eine Adaptation des Gedichts von T.S. Eliot, mit Matt Dillon als Sprecher), *Neighbors* (nach einer Erzählung von Raymond Carver, die später auch Robert Altman in *Short Cuts* als Vorlage diente) und *An Autumn Wind* (ein Experimentalfilm mit Haikus von Bascho und Allen Ginsberg, gelesen von Ginsberg und gefilmt in Kioto).

Neben ihrer Filmtätigkeit leitete Lara Lee The 1993 No Budget Film Workshop, der Produzenten und Filmemachern aus den USA die Möglichkeit gab, mit den Filminteressierten Brasiliens zusammenzukommen. Sie schickte ausgewählte US-amerikanische Kurzfilme nach Brasilien und nach Kuba.

Zur Zeit organisiert Lara Lee Kunst/Technologie- 'events', bei denen sie ihre neuesten Monitorinstallationen *Chill Out* und *Data Shock* präsentieren wird, die sie in Zusammenarbeit mit Andreas Troeger (einem Mitarbeiter Nam June Paiks) entwickelt hat.

us to re-capture aspects of our humanity which were suppressed in the industrial age. He maintains that virtuality provides the route to our lost childhood, to a society which celebrates the imagination. He sees VR as an adventure which will last through the centuries. It will be centuries before we know what virtual communication really means, before human development via mediating technologies can be assessed.

Neither naively celebratory of technological advancements, nor conservative in the face of rapid change, SYNTHETIC PLEASURES remains fascinated by the extreme reactions which arise with the arrival of high-technology. The film taps into both the excitement and the phobia surrounding the futuristic visions it encounters.

From an interview with Lara Lee

"Some journalists will come to me and say, 'You've got to take a stand: Is technology good or bad?' It's not that way - you can't separate humans from machines, or natural from synthetic," says Lee. "I want to give the audience the freedom to make its own judgements. A lot of people come out of the film and say, 'That was so creepy and sad,' and some people say, 'Cool, I want to go to the indoor beach!'"

Appropriately, Lee initially had little interest in technology. While studying in Korea, she read about the indoor ski resorts and beaches that were popular in Japan, and set out to make a short film on controlled environments. "When I came back to the U.S., I thought, 'Wow, it's interesting how we adapt nature to us instead of adapting ourselves to the environment.' We not only do that with the environment, but with the body and the mind, because technology gives us all this power. And that brings us all these ethical and moral questions.

"I think everything (in the film) is fascinating and unnerving. It depends on what you do with it. It's a cliché, but technology is a tool, and it's how you use it. The internet has this incredible research potential, but everybody uses it to see naked pictures, talk about sex and play video games."

Biofilmography

Lara Lee is of Korean descent and was born and raised in Brazil, where for many years she worked as a programmer of the Sao Paulo International Film Festival. In 1989, she relocated to New York City, graduated with degrees in film and philosophy from New York University and directed three short films: *Prufrock* (an adaptation of T.S. Eliot's poem, narrated by Matt Dillon), *Neighbors* (based on a story by Raymond Carver which coincidentally was also later adapted by Robert Altman in *Short Cuts*) and *An Autumn Wind* (an experimental film with Haikus written by Basho and Allen Ginsberg recited by Ginsberg and shot in Kyoto).

In addition to her filmmaking, Lara produced The 1993 No Budget Film Workshop, which provides U.S. producers and filmmakers with the opportunity to meet the Brazilian film community; brought a showcase of American short films to Brazil and Cuba.

Currently, Lara is producing art/technology 'events' where she will be presenting her latest multi-monitor installation pieces entitled *Chill Out* and *Data Shock* designed by her in collaboration with Andreas Troeger (an associate of Nam June Paik).