

Catalogue 1993
Includes the index of 11 years
World Wide Video Festival

WORLD WIDE VIDEO FESTIVAL



19.25
APRIL
1993

AT THE
NEW
LOCATION

DESIGN
Juan Fresán

DEN HAAG NEDERLAND

In een Burroughs-achtig verhaal gaat een typisch exponent van de Nintendo-generatie op zoek naar een zekere Frank in een virtueel gebied dat we vrij naar William Gibson 'cyberspace' zullen noemen. Met een poster van Robocop aan de muur en J.G. Ballards 'Crash' onder handbereik, leeft onze jeugdige held in een wereld waar de televisie altijd aanstaat en de remote control overuren maakt. De jongen begint een joyride door een dayglo-land dat eigenlijk te groot is voor een road movie. Zijn zoektocht naar Frank wordt regelmatig onderbroken door commercials van een industrietak die onze kinderen corrupteert. Maar wie is Frank? Hij is de man in de matrix, een man met een moker die de realiteit aan barrels slaat. Voor de jonge generatie zal deze produktie beslist tot de verbeelding spreken, maar door het gebruik van ironie zullen de kijkers uit het pre-computertijdperk al hun vooroordelen (lees: onbegrip van de tijdgeest en haar apparatuur) bevestigd zien. Access, enter, play. Dit is pas 'high' definition! EQ

In a Burroughs-like story, a typical exponent of the Nintendo generation goes in search of a certain Frank in a virtual area that we will freely call 'cyberspace' after William Gibson. With a poster of Robocop on the wall and J.B. Ballard's 'Crash' within reach, our youthful hero lives in a world where the television is always switched on and the remote control works overtime. The boy begins a joy ride through a dayglo land that is really too big for a road movie. His quest for Frank is regularly interrupted by commercials from a branch of industry that corrupts our children. But who is Frank? He is the man in the matrix, a man with a sledge hammer who smashes reality to smithereens. This production will certainly appeal to the imagination of the younger generation, but through the use of irony, viewers from the pre-computer age will have all their prejudices (read: ignorance of the spirit of the age and its equipment) confirmed. Access, enter, play. Now that's 'high' definition!

En una historia tipo Burroughs un exponente típico de la nueva generación de los juegos de ordenador anda en busca de un cierto Frank, en un espacio virtual que podríamos llamar 'cyberspace', libremente según William Gibson. Nuestro joven héroe vive en un mundo en que la tele siempre está puesta y el telemando hace horas extra. Hay un poster de Robocop en la pared y 'Crash' de J.G. Ballards se encuentra bajo mano. El niño empieza un joyride en la pantalla de su ordenador. La búsqueda de Frank es interrumpida con frecuencia por anuncios publicitarios de una de las ramas industriales que corrompen a nuestros niños. Pero, ¿quién es Frank? Es el hombre en la matriz, un hombre con un maza que hace la realidad pedazos. Esta producción apelará a la imaginación de la joven generación, pero por su ironía este vídeo confirmará todos los prejuicios (debido a la falta de comprensión) de los espectadores de la época de antes del ordenador. Access, enter, play. Y ahora esta la 'alta' definición!

Alan Robertson & Douglas Aubrey

Work, rest and play – episode 1: Light, sound, motion and a guy called Frank

Groot-Brittannië 1992 22:06 min. kleur & zw/w stereo

Scenario Douglas Aubrey
Camera Douglas Aubrey, Lei Cox, Jak Milroy **Geluid** Chris McMillan **Muziek** Philip Crean
Mixage Alan Robertson
Productie-ass. Jonathan Aubrey, Keith Amps **Met** Stefan Milroy, Greg Hemphill, Bruce Morton, Alison Burns, Gordon Muir **Met dank aan** Duncan of Jordanstone College of Art
Productie Pictorial Heroes



Spui 189 2511 BN Den Haag

World Wide Video Centre

tel (3170)3644805

fax (3170)3614448