

“Een jeugdfilm hoeft niet kinderachtig te zijn”

Drie tieners raken vast in een sinister computerspel en proberen te ontsnappen. Het is een simpele premisse, maar jeugdfilm *Labyrinthus* biedt veel meer. Regisseur Douglas Boswell vertelt over de wonderen van digitale effecten en over de nieuwe mogelijkheden in Vlaanderen. “Er is de laatste jaren ontzettend veel veranderd.”

tekst EWOUDE CEULEMANS



Douglas Boswell is in zijn nopjes. Zijn debuutfilm *Labyrinthus* is eindelijk klaar. De opnames werden al in de zomer van 2013 afgerond, maar daarna volgde een lange postproductieperiode. De reden? Een derde van wat je in *Labyrinthus* te zien krijgt, bestaat uit *computer generated images* of CGI. En dat is uniek voor een Vlaamse productie.

Nieuwe mogelijkheden

Het verhaal in een notendop: de veertienjarige Frikke (Spencer Bogaert) ontdekt een mysterieuze kubus die de sleutel blijkt te zijn tot een al even mysterieus computerspel. Al snel merkt de puber echter dat de knappe Nola (Emma Verlinden) en zijn beste vriend

Marko (Felix Maesschalk) in het spel opgesloten zitten. Het is aan Frikke om het brein achter het spel te vinden, zodat hij zijn vrienden kan bevrijden.

“Het is alweer zeven jaar geleden dat scenarist Pierre De Clercq me voor het eerst over het project aansprak”, legt Boswell uit. “Een virtuele wereld waar je wordt ingezogen en niet meer uitgeraakt, ik vond het meteen geweldig. Vervolgens heeft Pierre het scenario uitgeschreven. Maar de productie effectief van de grond krijgen, was allesbehalve vanzelfsprekend.”

Doordat een groot deel van *Labyrinthus* zich in een computerspelletje afspeelt, stonden de makers voor een grote uitdaging: hoe creëer je een geloofwaardige gamewereld vol spectaculaire

achtergronden en fantastische effecten? “Aanvankelijk wilden we alle sets volledig bouwen, maar dat was financieel onhaalbaar. De afgelopen jaren zijn de mogelijkheden op gebied van CGI flink toegenomen, ook in België. Daardoor kwam het project in een stroomversnelling terecht.”

De cast acteerde dan ook grotendeels voor een *green screen*, een gigantisch groen doek die nadien vervangen werd door digitaal geanimeerde decors. Daardoor lijkt het alsof de jonge acteurs door de meest avontuurlijke landschappen bewegen. Ze lopen door gangen die bestaan uit enorme speelkaarten of bungelen aan gerafelde touwladders boven diepe ravijnen.

Ondanks al die ingenieuze state of the art effecten druipt ook Boswells

nostalgische hang naar jeugdavonturenfilms uit de *eighties* van het eindresultaat. “Net zoals Richard Donner met *The Goonies* en Steven Spielberg met *E.T.* wilde ik meer dan zomaar een film voor jongeren maken. Een jeugdfilm hoeft niet kinderachtig te zijn.”

Grenzen verleggen

Onsterfelijke filmklassiekers als inspiratiebron, voor ons land ongeziene computereffecten: het ontbreekt Boswell duidelijk niet aan ambitie. Dat hij deze heeft kunnen waarmaken, is het zoveelste bewijs dat het ontzettend goed gaat met onze filmindustrie. “Enkele jaren terug was een project als *Labyrinthus* compleet onmogelijk geweest”, meent de regisseur. “*Rundskop* en thrillers als

Dossier K. en *De Behandeling* hebben echter grenzen verlegd. Ze bewezen dat films van zo’n kaliber ook in ons land mogelijk zijn. Eindelijk ligt de weg open voor genres die we hier voordien nooit gemaakt kregen. Binnenkort komt met *Welp* van Jonas Govaerts een rasechte horrorfilm uit. En daarna is het de beurt aan *Brabançonne* van Vincent Bal, een onversneden musical!”

Toen Boswell tien jaar terug zijn eerste kortfilm wilde maken, was de situatie nog helemaal anders. “Ik had verschillende scenario’s klaar, van *sciencefiction* tot *fantasy*. Maar niemand wilde dergelijke projecten financieren. Ik heb toen *Romance* gemaakt, een klein verhaaltje over drie vrouwtjes op een zolderkamer. Daarvoor vond ik destijds wel

financiële steun. Gelukkig is het tij ondertussen gekeerd. Hopelijk slagen films als *Labyrinthus*, *Welp* en *Brabançonne* erin om volle zalen te trekken. Dan is *the sky* daadwerkelijk *the limit*.”

VANAF 2 JULI IN DE BIOSCOOP

@Ewoud51

» CGI-CAPRIOLEN

Naar verluidt barst *Labyrinthus* van de baanbrekende computereffecten. De kwaliteit van digitale filmacrobatieën durft wel eens te variëren. Rond de release van de film lijsten de *Vertigo*-redactieleden online hun (minst) favoriete CGI-momenten op.