

Vlaamse film 'Labyrinthus': avontuur zonder Spielbergs budgetten

Volgende zomer neemt regisseur Douglas Boswell bioscoopgangers mee op een rollercoaster van een filmervaring. Het scenario van *Labyrinthus* belooft een soort Jumanji 2.0 te worden, waarin kinderen in een computerspel terecht komen.

Charlotte Van Hacht

Een Vlaamse film met het entertainmentgehalte van *Indiana Jones*, dat is waar regisseur Douglas Boswell op mikt. "Het is alweer even geleden dat er nog een Vlaamse avonturenfilm werd gemaakt, en met *Labyrinthus* komt daar verandering in", glundert de cineast, op de set waar zijn eerste langspeelfilm wordt gedraaid. *Labyrinthus* vertelt het verhaal van Frikke. De veertienjarige jongen vindt een vreemd computerspel, en wanneer hij de game opstart, ontdekt hij een virtuele wereld waarin kinderen uit zijn dorp rondwalen. Frikke beseft dat het spel deel uitmaakt van een boosaardig plan en wil er alles aan doen om te ontdekken wie er achter de game zit.

Stipjes en puntjes

Het verhaal speelt zich deels in de echte wereld en deels in de wereld van het computerspel af. De plot doet spectaculaire decors vermoeden, maar in de hangar waar Boswell aan het werk is, zien we slechts een metershoog felgroen papier aan de muur, een groen tapijt en een even groene draaischijf. Daarop is een loopband bevestigd.

"We hebben eraan gedacht om alles in echt decor te filmen in een studio van 20 op 20 meter, maar we kozen voor de green key-techniek", vertelt Jan Hammeeuw. Met zijn bedrijf The Fridge verzorgt hij de visuele effecten van de



● Boven: de jonge acteurs spelen voor een green key-scherm en moeten dus hun verbeelding gebruiken. Het decor wordt, zoals te zien op de onderste twee beelden, achteraf virtueel ingevuld. © SAVAGE FILM/REINIER VAN BRUMMELEN

prent. "Op die manier bouw je elk decorstuk virtueel. Maar je kunt wel veel grotere landschappen bouwen. Voor deze film ben ik monteur en virtueel decorbouwer."

Ingebeelde acteur

Wanneer een van de personages op de loopband wandelt, zorgen Hammeeuw

en zijn team ervoor dat er rond hen een virtuele wereld van origami-bloemen en planten verschijnt. De techniek is verraderlijk moeilijk. "Kleine camera's volgen de bewegingen van de hoofdcamera en seinen die door naar de computer. Daarnaast is de set bezaaid met stipjes en andere referentiepuntjes waaraan wij ons visueel decor kunnen toetsen."

Het is de eerste keer dat een Vlaamse

productie deze techniek op zo'n grote schaal toepast. Voor de acteurs die de dorpskinderen spelen die in het computerspel terecht komen, is dit een test voor hun verbeeldingsvermogen. "De decorstukken die ze aanraken zijn ook echt op de set aanwezig, maar voor de rest moeten ze het doen met moodboards die we hen eerder toonden", knikt Hammeeuw. Om de acteurs toch een paar referen-



'Deze film moet een dolle rit worden, grappig en droevig'

DOUGLAS BOSWELL
REGISSEUR

tiepuntjes te geven speelt een in het groen gehulde poppenspeler 'Hoedje', een personage dat later volledig geanimeerd wordt. Op die manier hoeven de jongeren geen gesprekken te voeren met een ingebeelde acteur.

Hoofdrolspeler Spencer Bogaert, die Frikke speelt, is naar eigen zeggen blij dat hij niet in het green key-decor moet spelen. "Maar ik kijk er wel naar uit om te zien hoe die virtuele wereld er in de bioscoop zal uitzien. Het klinkt misschien vreemd, maar ik ben ook erg benieuwd naar mijn eigen acteerprestatie. Tot nu toe speelde ik alleen in theatervoorstellingen en dit is de eerste keer dat ik mijzelf zal zien spelen."

Hij omschrijft zijn personage als iemand met een grote mond. "In die zin lijkt hij wel een beetje op mij."

Klik

Cineast Boswell, die onder andere alle vierde ringen van de jeugdreeks *De elfenheuvel* en *Louis Louise* regisseerde, kan al zijn liefde voor grote avonturenfilms in het project kwijt. "Jaren geleden stond ik als regieassistent op de set van *Verlengd weekend*. Ik leerde er scenarist Pierre De Clercq kennen, die ook *Hasta la vista* en *Windkracht 10* schreef. Het klikte en we besloten dat we ooit eens zouden samenwerken. Jaren later is het met deze film eindelijk zover gekomen. We beschikken uiteraard niet over de budgetten van Steven Spielberg-films, maar ik wil kijkers diezelfde totaalervaring meegeven. Mijn doel is om van deze film een dolle rit te maken met grappige momenten, veel spanning maar ook droevige en ontroerende scènes. Het wordt niet anders: woorden het soort film waarvoor ik in het vak ben gestapt."

Labyrinthus komt in juni 2014 in de zalen.