

Bekijk ook  
de digitale  
filmfiche via  
[www.filmfiches.be](http://www.filmfiches.be)

# LABYRINTHUS



jekino



**MOOOV**  
films met zicht op de wereld

# LABYRINTHUS

## FILM EN EDUCATIE...

... in het vertoningscircuit van *Lessen in het donker*, in het kader van Filmfestival MOOOV, ter gelegenheid van een workshop verzorgd door Jekino of van een film in de klas... Het medium film kreeg een plaats in het lessenpakket van heel wat scholen, daarom zorgen wij graag voor een degelijke programmatie en pedagogische omkadering. We maken jaarlijks een pittige selectie van een 30-tal films uit het afgelopen seizoen, organiseren op heel wat plaatsen vertoningen en zorgen met kant-en-klare lesmappen voor een boeiende verwerking in de klas. Daarbij spelen we in op de eindtermen en ontwikkelingsdoelen.

In elke lesmap streven we naar een filmtechnische en inhoudelijke benadering van de film en focussen we op één filmterm.

## LESSEN IN HET DONKER EN YOUTUBE

[www.youtube.com/lesseninhetdonker](http://www.youtube.com/lesseninhetdonker)

Alle filmpjes die in de lesmap worden vermeld, kun je nu ook terugvinden op een centrale plaats. *Lessen in het donker* heeft een eigen YouTube kanaal met daaronder afspeellijsten per film, waardoor het erg gemakkelijk is om de filmpjes te implementeren in de klas!

## FILMFICHE OP HET SMARTBOARD!

[www.filmfiches.be](http://www.filmfiches.be)

De digitale en visuele filmfiche bij LABYRINTHUS is ideaal om de filmbespreking klassikaal via je smartboard te starten. Je vindt er de filmtrailer, interviews, beelden en interessante quotes. Een handige aanvulling op de lesmap - je vindt een fiche bij alle films uit het aanbod!

DOELGROEP  
LABYRINTHUS:  
3<sup>e</sup> GRAAD LO EN 1<sup>e</sup>  
MIDDELBAAR

## INHOUDSTAFEL

Infofiche .....	2
De regisseur aan het woord: een film bigger than life .....	3
Director's statement	
Vragen aan Douglas Boswell over zijn vak en deze productie	
De acteurs en hun personage .....	5
Op de filmset met jonge acteurs... en een hond .....	8
Verwerkingstips .....	10
Babbelbox	
Eerste en laatste scène	
Vervolg na de slotscène	
De keywords van de film volgens de regisseur	
Vriendschap	
De slaapkamer van Frikke versus je eigen slaapkamer	
De film high five: filmstijl .....	13
De visual effects: primeur voor Vlaanderen .....	16
Focus op: een vage grens tussen het echte leven en de Dwaaltuin ..	19
Eén twee drie vier... hoedje van papier .....	21
Bibliografie .....	22

## INFOFICHE

Kopieer de infofiche op de volgende pagina voor je leerlingen. Zo zijn ze meteen goed voorbereid op de voorstelling. Ook voor je collega's die de leerlingen vergezellen, kan het een handige leidraad zijn.

# INFOFICHE

## SYNOPSIS

De veertienjarige Frikke ontdekt bij toeval een computerspel waarin enkele van zijn vrienden terechtgekomen zijn. Enkel Frikke kan hen er uit bevrijden. In een wedloop tegen de tijd gaat hij op zoek naar het kwade meesterbrein achter dit gemene spel en hoopt hij zo zijn vrienden te redden.

## TECHNISCHE KAART

België, 2014, 100 min., Nederlands gesproken

Regie Douglas Boswell

Scenario Pierre De Clercq

Camera Reinier van Brummelen

Productie Savage Film & Eyeworks

Cast Spencer Bogaert (Frikke), Pepijn Caudron (Rudolf), Emma Verlinden (Nola), Felix Maesschalck (Marko), Herwig Ilegems (Meneer Arnolds), Tine Embrechts (Tilde), Nell Cattrysse (Dorien), Ivan Pecnik (Eddy), Pommeliers Thijs (Miranda)



## UIT DE PERS GEPLUKT

*"Dit behoort tot de meest spectaculaire computeranimatie die de Vlaamse film tot nu toe gezien heeft."*

Guido Magazine/Herbert De Paepe

*"Met een beperkt budget is een ambitieuze hippe jeugdfilm gemaakt. LABYRINTHUS ziet er écht goed uit."*

(Ward Verrijcken)

*"Tieners die gevangen zitten in een eng computerspel met een hangbrug à la Indiana Jones: is dat niet iets voor Hollywood? Niet als je Douglas Boswell heet. In zijn langspeeldebuut LABYRINTHUS goochelt hij met cgi, 3D-animatie en live-action."*

Luc Joris, De Morgen

## DE FILM ONLINE

Op de facebookpagina van de film vind je veel foto's van de filmset, cast en crew. Ook de website is de moeite waard, [www.labyrinthusfilm.be](http://www.labyrinthusfilm.be)! Je vindt er o.a. foto's van de *making of* én een game waarbij je zelf met Hoedje als avatar op stap kan...

## VÓÓR JE NAAR DE FILM VERTREKT...

Volgens de regisseur zijn dit de sleutelwoorden van de film: vriendschap, spanning, oplossen van raadsels! Klinkt veelbelovend, niet? Met LABYRINTHUS duikel je in een avontuurlijk verhaal én spannend spel! Hoe minder je weet op voorhand, hoe magischer de film voor je zal zijn. Eén iets geven we graag mee op voorhand: de technische snufjes die voor deze film werden toegepast, zijn een primeur voor de Vlaamse film... Wij hopen dat ook jullie onder de indruk zijn!

## TER INFO

*Voor we deze lesmap samenstelden, hadden we een boeiend gesprek met regisseur Douglas Boswell. Daarbij polsten we naar zijn drive als filmmaker, zijn voorgeschiedenis en ambities, zijn stijl en nog veel meer over de film zelf. We hebben een aantal vragen en antwoorden in de tekst van de lesmap verwerkt.*

# DE REGISSEUR AAN HET WOORD: EEN FILM BIGGER THAN LIFE



Douglas Boswell (© Savage Film)

Douglas Boswell is een Belgisch regisseur. Eerst regisseerde hij diverse succesvolle tv-series (o.a. *LouisLouise*, *De Elfenheuvel*, *Ella*, *David*, *Wittekerke*) en een aantal prijswinnende kortfilms (ROMANCE en SAMARITAN); daarna draaide hij in de zomer van 2013 zijn eerste langspeelfilm LABYRINTHUS, gebaseerd op een script van Pierre De Clercq.

## TER INFO!

<http://kortfilm.be/recensie/romance#>

In 2008 regisseerde Boswell de kortfilm SAMARITAN, terug te vinden op de dvd *Shortcut* (te koop bij *Lessen in het donker*) met tal van interessante kortfilms voor gebruik in het secundair onderwijs. Alle werk van de regisseur vind je terug op [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

## DIRECTOR'S STATEMENT

Douglas Boswell: "Opgegroeid onder invloed van grote buitenlandse avonturenfilms was ik onmiddellijk heel enthousiast wanneer Pierre De Clercq mij het eerste treatment van LABYRINTHUS liet lezen. Dat moet zo'n zeven jaar geleden geweest zijn, en sindsdien zijn we naarstig op zoek gegaan naar een manier om die computer-game-wereld op een intrigerende, unieke en toch budgettair haalbare manier vorm te geven.

Met een 14-jarige in de hoofdrol was het onmiddellijk duidelijk dat we de doelgroep 9 tot 13-jarigen wilden aanspreken, maar ik heb van in het begin samen met de hele ploeg de lat veel hoger gelegd zodat we een film konden maken, die zowel jong als oud zou aanspreken: boordevol humor, avontuur en spanning. Een film waarbij jonge kijkertjes meegezogen worden in een fantasiewereld, maar waarbij ook volwassenen meegesleept worden en zich voor anderhalf uur weer jong gaan voelen. Een kinderfilm op een volwassen manier verteld en uiteengezet.

Het was fantastisch om miniaturen van de computerwereld in elkaar te knutselen, om die daarna nagebouwd te zien worden als Computer Generated Images (C.G.I.) en nu op het witte doek te kunnen bewonderen.

De meest filmische hoekjes en kantjes ontdekken in Gent, de zoektocht naar de perfecte kinderen voor onze hoofdcast en de ideale, show-stelende hond kiezen, maakten van de voorbereiding een echt plezier. De muziek waar ik voor deze film van droomde vond ik terug bij componist Pieter Van Dessel (Marble Sounds) en dankzij de visie van DOP Reinier van Brummelen – die enkele zeer gewaagde maar ingenieuze technieken bedacht – konden we zo de computerwereld maken waar we zeer fier op zijn.

Daarnaast was het heel fijn om met onze jonge enthousiaste cast aan de slag te gaan en ze zich te zien ontplooiën, waarbij ze zichzelf hebben oversteegen.

Het is een eer voor mij om zulk een cast en crew te zien samenwerken aan een droom die werkelijkheid is geworden.”

## ONZE VRAGEN...

### Waarom koos je de opleiding film?

Douglas Boswell: “Toen ik jong was, was ik geweldige fan van films als Star wars, Indiana Jones, The Goonies... Alle films met special effects, schietpartijen en achtervolgingen spraken me aan! Het fascineerde me ook mateloos omdat het Amerikaanse films waren met verhalen die zich in een heel ‘andere wereld’ afspeelden. Dit soort films werden niet in België gemaakt. Tot ik bedacht dat ik het misschien maar zelf moest proberen? En zo besloot ik mee te doen aan het toegangsexamen in de filmschool R.I.T.S.. Daar studeerde ik uiteindelijk af in het jaar 2000.”

### Was het een lange/dure filmperiode?

D.B.: “Er is een heel lang proces aan vooraf gegaan: het verzamelen van budgetten, het brainstormen rond het verfilmen van dit scenario... In eerste instantie was het plan om alle decors in het spel écht te maken, in papier en karton in grote studio’s. Maar omdat we zo’n dertien verschillende settings nodig hadden, werd dat hele concept té megalomaan en te duur. Het plan zakte in elkaar en de preproductie lag een tijdje stil. Er werd verder gedacht en gezocht, waarbij we zagen dat tijdens die periode de nieuwigheden binnen C.G.I. steeds beter werden. De mogelijkheden in die



richting waren dus realistisch en ook enigszins betaalbaar. Toen kwam er meteen ook weer schot in de zaak. Ook vanuit het V.A.F. (Vlaams Audiovisueel Fonds ondersteunt filmproducties) kwam er een budget. De trein was vertrokken... de opnamen konden van start gaan en werden opgevolgd door een héél lange postproductie (bijna een jaar!). De totale kostprijs voor deze productie bedroeg € 2.362.000.”

### Is LABYRINTHUS een statement voor jeugdfilm in Vlaanderen?

D.B.: “Eigenlijk wel ja! Ik wou vooral een goeie jeugdfilm maken voor een breed publiek. Een film die onderhoudend is én waarbij de kijker zich kan amuseren! Ze meetrekken in een ander universum, mee in het avontuur van de personages en hun verhaal. Zo komt de boodschap ook beter over! Deze film moest BIGGER THAN LIFE zijn!”

# DE ACTEURS EN HUN PERSONAGE



## SPENCER BOGAERT

Spencer Bogaert (°1997 in Gent) deed zijn eerste acteervaring op in het theater. Hij speelde mee in de producties *That night follows day* (2006-2008) en *Before your very eyes* (2009-2014) van het Gentse theaterhuis Campo Victoria. Met LABYRINTHUS maakt hij zijn filmdebuut en speelt hij meteen de hoofdrol. [Via deze link](#) kan je een kort interview volgen met Spencer.

Frikke is 14 jaar en woont met zijn moeder Tilde en zusje Dorien in een Vlaamse provinciestad. Hij is avontuurlijk van aard, een handige knutselaar en niet op zijn mondje gevallen. Frikke heeft een loebas van een hond die luistert naar de naam Pikkels.

Eenmaal Frikke ontdekt wat er in het verschrikkelijk spel gebeurt, ontloopt hij zijn verantwoordelijkheid niet en strijdt hij met hart en ziel om het leven van Nola en de anderen te redden.

Eenmaal Frikke ontdekt wat er in het verschrikkelijk spel gebeurt, ontloopt hij zijn verantwoordelijkheid niet en strijdt hij met hart en ziel om het leven van Nola en de anderen te redden.



## PEPIJN CAUDRON

Acteur en muzikant Pepijn Caudron speelde zijn eerste filmrol, meteen de hoofdrol, in LOS van Jan Verheyen. In 1995 maakte hij zijn tv-debuut in de serie *Heterdaad*. Hij was erna te zien in tal van tv-series als *Monster!*, *Rang 1*, *De kotmadam*, *Zone Stad*, *Binnenstebuiten*, *Aspe*. Als

muzikant (Kreng) werkte hij o.a. mee aan de soundtrack voor de film COOTIES met Elijah Wood. Als theateracteur was hij werkzaam voor Abattoir Fermé (o.m. *De Chaos Trilogie*), NTG, Malperhuis, Het Toneelhuis, HETPALEIS (*Hamlet*), etc.

In een vorige leven was Rudolf een briljant ontwerper van computergames. Maar sinds enige tijd is het 'game over' voor Rudolf en leeft hij teruggetrokken in de stad. Tot hij op een dag met de post een geheimzinnig pakje ontvangt. Of hij een nieuw spel wil uitproberen?



## EMMA VERLINDEN

Emma Verlinden (° 2000 in Mechelelen) deed acteervaring op in de musicals *Oliver!* en *Annie*. Emma is een meisje met vele talenten; ze nam o.m. deel aan voordrachtwedstrijden, verzorgde het voorprogramma voor figurentheater De Maan en won in mei 2014 de finale in de discipline 'Performance' op

Kunstbende met een frisse song op piano over de puberteit. [Bekijk het hier](#) (ook te vinden op het YouTube kanaal van Lessen in het donker).

*Nola is een meisje, verdwaald in het labirint. Ze heeft donker haar, opvallende ogen en van bij de eerste aanblik is Frikke een beetje verliefd op haar. Met de steun van Frikke overwint ze haar angst en onzekerheid. En naarmate de tocht vordert blijkt ze clever, moedig en vindingrijk. En ook een beetje koppig, ervaart Frikke.*



## FELIX MAESSCHALCK

Felix Maesschalck (°1998 in Bornem) kwam in 2010 voor het eerst op het scherm in de tv-reeks *Thuis*. Hij was daarna te zien in andere succesreeksen zoals *De Ronde* (het personage Leon) en *Clan* (waarin hij Ruben vertolkte). Hij was ook te zien in de reeks *Salamander*. Zijn filmdebuut maakte hij in *ALLEZ EDDY*, daarna

volgden nog rollen in *TOT ALTIJD* van Nic Balthazar en *LOS FLAMENCOS* van Daniel Lambo.

*Marko is Frikkes klasgenoot en beste vriend. De twee zijn onafscheidelijk. Marko heeft sinds kort een oogje op Isa, een meisje van een andere school. Hij doktert allerlei 'simpele' plannetjes uit om haar te kunnen zien na de schooluren. En heeft dan Frikkes aansporing nodig om haar te durven aanspreken.*



## HERWIG ILEGEMS (MENEER ARNOLDS)

Herwig Ilegems (°1962) is een vertrouwd gezicht geworden in het Vlaamse tv- en filmlandschap. Hij bedacht, schreef en regisseerde samen met Bart Meuleman de Canvasreeks *Duts* en speelde de titelrol. We zien hem ook in o.a. *Van*

*vlees en bloed*, *Met man en macht*, *Quiz me quick*, *Aspe...* en in volgende bioscoopfilms: *GROENTEN UIT BALEN*, *LOS FLAMENCOS*, *HALFWEG*, *PLAN BART...* Hij werkte voor de eerste keer met Douglas Boswell samen voor diens kortfilm *SAMARITAN*. Ook in theater verschijnt hij af en toe op de planken.

*Meneer Arnolds is een vriendelijk ogende vijftiger die aan de kost komt als schoolfotograaf. Daarnaast heeft hij een eigen, wat onderwets winkeltje met een fotostudio. In zijn winkel verkoopt hij filmpjes, divers fotomateriaal en fototoestellen, tweedehands en nieuw. Want Meneer Arnolds heeft het niet zo voor digitaal.*



## TINE EMBRECHTS (TILDE, MOEDER VAN FRIKKE EN DORIEN)

Een kleine greep uit haar tv- en filmrollen: voor televisie *Het Peulengaleis*, *De Liegende Doos*, *Zingaburia*, *Tegen de sterren op*, *Quiz me quick...* Films: *DIRTY MIND* (Pieter

van Hees), *TURQUAZE* (Kadir Balci), *BRASSERIE ROMANTIEK* (Joel Vanhoebroeck),

*Tilde is de alleenstaande mama van Frikke en Dorien. Ze werkt thuis als grafisch ontwerpster. Soms worden moeder en dochter wel eens wanhopig van die losbol van een zoon en broer. En geen groter contrast dan Tildes nette en geordende kantoor en de kamer van haar zoon Frikke.*



## NELL CATTRYSSSE (DORIEN)

Nell Cattrysse (°2006) debuteerde aan de zijde van Johan Heldenbergh en Veerle Baetens in *THE BROKEN CIRCLE BREAKDOWN* van Felix Van Groeningen, die haar koos uit 500 kandidaten. Ze had toen geen enkele toneel- of filmervaring.

*Dorien is het jongere zusje van Frikke. Frikke ziet zijn kleine zus erg graag, maar zoals alle grote broers durft hij haar ook wel eens te plagen. Dorien is dol op haar poes Mops.*



## IVAN PECNIK (EDDY)

In 1994 studeerde Ivan Pecnik af aan Studio Herman Teirlinck, hij werkt sindsdien als acteur, muzikant en podiumkunstenaar. Hij is vooral bekend van het humoristische programma *Tegen de sterren op en Zone Stad*. Hij speelde samen met Michaël Pas en Lien Van de Kelder in *NYMPHOMANIAC* van Lars Von

Trier. Verder was hij ook te zien in tal van tv-reeksen, theater en musical.

*Eddy is een zwerver die wel houdt van een pintje. Iedereen in de stad kent Eddy. Hij heeft een grote mond en een klein hartje. Op Eddy kan niemand echt kwaad zijn. Behalve...*



© Savage Film



# OP DE FILMSET MET JONGE ACTEURS... EN EEN HOND



Eén van de kwaliteiten van de film is het sterke en zeer natuurlijke acteerwerk! Douglas Boswell is een kei in het regisseren van zijn acteurs.

Douglas Boswell: *"Volgende reactie van iemand die de film zag is voor mij een mooi compliment: "Spencer is in de film iemand helemaal anders dan in het echt".*

## ONZE VRAGEN VOOR DE REGISSEUR

### **Wat maakt van jou een goede filmmaker?**

Douglas Boswell: *"Ik ben een zeer gepassioneerd filmmaker waarbij ik telkens poog mijn regiestijl af te stemmen op de context. De ene keer gebruik ik vooral mijn buikgevoel, de andere keer ben ik rationeler ingesteld (bv. bij een serie vraag ik me af wat de reeks echt nodig heeft.).*

*De essentie voor mij is om de acteurs goed te regisseren waarbij ik ze unieker en groter maak door ze de juiste stimulans te geven en goed voor te bereiden. Ik streef naar memorabel acteerwerk!"*

### **Hoe was de sfeer op de set met de cast?**

D.B.: *"Ik vind het erg belangrijk dat de acteurs niet alleen goed presteren op de set, maar zich amuseren en zelfs vrienden worden. En dat was zeker het geval. De sfeer zat goed.*

*We zaten heel vaak samen om het verhaal door te lezen, scènes te bespreken enz. Af en toe komen er dan andere acteurs bij en gaan er weer weg (zij die kleinere rollen hebben)."*

### **Hoe kan je acteurs goed laten acteren?**

D.B.: *"Ik investeer graag tijd in het leren kennen van de acteurs, want dat geeft me vaak goeie inspiratie tijdens het regisseren. Op de set gebeurt het soms dat ik aanwijzingen geef om een bepaalde emotie neer te zetten, bv. emotie tonen bij het verlies van iemand ... . Zo moest Nell (Dorien in de film) triest zijn omdat Mops in coma ligt. Ze vertelde me dat ze vroeger ook een poes had, maar dat die was weggelopen. Daaraan dacht ze dan als ze triestig moest spelen.*

*Verder vind ik het ook erg belangrijk dat ze naturel acteren. Als iemand uitgeput moet zijn in een scène, dan laat ik die eerst een toertje lopen!"*

### Hoe moeilijk is het om te acteren in een green key decor?

D.B.: "Dat was best wel een uitdaging. Als de acteurs met twee in het spel zaten, stimuleerden ze elkaar nog wel. Maar in het begin zit Emma (Nola) er alleen in en moest ze dagenlang rondwandelen, praten met Hoedje (Frikkes avatar) en van de ene verbazing in de andere vallen. Niet evident om dan voortdurend 'spontaan verbaasd' te acteren! Zo creëerden we in de emoties 'grote verbazing' en 'kleine verbazing'... zodat haar acteerwerk wat gevarieerd bleef. Het was ook belangrijk dat ze in de goede richting keek als ze met Hoedje sprak.

Daarvoor had ze een belangrijke tegenspeler, nl. Dirk (zie foto rechts op deze pagina) die 'hoedje' vasthield en zo de avatar tastbaar maakte... Hij kende enkele trucjes om (Muppetshow-gewijs) toch een soort dialoog op gang te trekken. Hoedje schrikt, zij schrikt ook... Hij stimuleerde haar dus ook in het acteren!"

### De hond Pikkels is ook een belangrijk hoofdpersonage?

D.B.: "Het werken met Boran (de echte naam van de hond) verliep eigenlijk vrij goed! Hij werd gecoacht door Walter Verhoeven, die bekend is als begeleider van dieren bij filmopnamen en andere evenementen. Dat deed hij ook voor de hond van Kuifje in de musical en voor het varken voor FC de Kampioenen. Hij traint ze, stelt ze op hun gemak. Zo kent hij bijvoorbeeld een truc om Boran luid te laten blaffen!

Eén van de grootste uitdagingen voor een hond op de filmset, is het wachten. Geduld is een begrip dat hij niet kent natuurlijk. Dus ging Walter regelmatig met hem wandelen.

Het is belangrijk dat het klikt tussen de hond en de acteur, en gelukkig was dat het geval. Spencer en Boran 'klikten heel goed!'"

### Op welke scène ben je echt trots?

D.B.: "Er is een bepaalde sequentie in de film waarvan ik vind dat die heel geslaagd is. Die waarbij Frikke ontdekt dat ook Marko in het spel belandde. In paniek rent hij in de regen zijn huis uit naar het ziekenhuis en valt in zak en as als hij ontdekt dat Marko daar inderdaad ligt. Bij thuiskomst zet hij vervolgens een tweede popje in het spel. Een dieptemoment voor Frikke. Persoonlijk vind ik dat alles goed zit in deze scènes: de emoties, sfeer, een zekere dramatiek (het besef dat de volgende persoon misschien zijn zusje zal zijn). Niet té dramatisch maar toch aangrijpend genoeg om de 'ernst' van het spel en de emotie bij Frikke te benadrukken."



### REGISSEUR IN DE KLAS

Het is boeiend om je leerlingen bovenstaande informatie mee te geven, maar een ontmoeting met de regisseur is natuurlijk nog leuker! Wie weet hebben de leerlingen nog tal van andere vragen?

Een introductie bij de film of nagesprek kan zowel in de filmzaal als in de klas. De gesprekken zijn mogelijk gedurende het schooljaar 2014-2015 (met uitzondering van oktober en november). Kostprijs is € 150 + vervoersonkosten. Alle info vraag je aan via [manon@lesseninhetdonker.be](mailto:manon@lesseninhetdonker.be)

Douglas Boswell? Zijn naam klinkt Brits, maar hij is wel degelijk een Vlaming! "Mijn grootvader was een Brit die tijdens de Tweede Wereldoorlog deelnam aan de landing in Normandië en in Vlaanderen aan een vrouw is blijven hangen. Toen ik geboren werd, besloten mijn ouders aan mijn familienaam meteen ook maar een Engelse voornaam te koppelen, vandaar." (Uit het Nieuwsblad, di 17/06/14)

# VERWER- KINGSTIPS



## WERK MET BEELD TIJDENS DE VERWERKING

Heb je een smartboard of beamer in de klas? Gebruik dan zoveel mogelijk beelden tijdens de verwerking. Vertrek vanuit een filmbeeld, setfoto, trailer enz. Gebruik daarvoor de filmfiche (op [filmfiches.be](http://filmfiches.be)) en het YouTube kanaal van Lessen in het donker bij [deze film](#).

Afhankelijk van de leeftijd van je leerlingen, kies je hieronder één of meerdere opdrachten uit om de bespreking te starten.

### BABELBOX

Heb je een smartphone? Film de leerlingen aan de uitgang van de filmzaal en pols naar hun eerste spontane (korte!) reactie. Bekijk deze impressies bij aanvang van de filmbespreking in de klas of net na de hele bespreking. Zijn ze van mening veranderd?

### EERSTE EN LAATSTE SCÈNE

Laat de leerlingen omschrijven wat er in die scènes gebeurde. Bij de openingsscène zitten ze nog fris en onbevangen in de zaal, na de slotscène zitten ze in de roes en de sfeer van de film. Daartussen zat een magisch filmverhaal over Frikke en zijn vrienden.

De fotograaf komt langs voor een klasportret. Bij het naar buiten wandelen botst Marko tegen de auto van de fotograaf. Aan de overkant van de straat roept een dronkenlap de fotograaf toe (Eddy). Bedenk even dat op dit moment alle cruciale figuren uit het spel samen staan: De fotograaf (maker van het spel), Pekk (avatar van de fotograaf), Frikke (tegenspeler) en Marko (pion in het spel). Alleen weten ze dat zelf (nog) niet, en ook jij als kijker hebt er nog geen idee van...



Einde van de film: Frikke en Nola ontmoeten elkaar voor het eerst in het echt. Aan het water, een vaak weerkerende plek in de film (daar vond Frikke de blackbox, wachtte hij Rudolf op om de blackbox te verkopen, daar zag Marko Isa iedere dag... ). Op dat moment is het hele avontuur achter de rug. Dat weet jij als kijker, en ook Frikke. Maar Nola is zich van niets bewust.

Je kunt deze twee scènes nemen om het verhaal als geheel te bespreken. Je kan daarbij polsen naar andere scènes die hen zijn bijgebleven. Mooiste scène? Engste scène? Spannendste scène? Saaiste scène? Wat is hen niet duidelijk? Zijn er vragen? Verzamel ze op het bord en vertrek vanuit deze info voor de bespreking van de film.

## VERVOLG NA DE SLOTSCÈNE?

Nola kruist Frikke aan het water. *"Hoedje?"* zegt ze. En vervolg: *"Waarom zeg ik dat? Ik ken je toch helemaal niet? Toch heb ik het gevoel van wel..."* . Ze wandelt verder. Daar eindigt het filmverhaal. Is dit een open einde of niet? Wat denkt je klas?

In het spel was er een connectie tussen hen beiden, is dat ook zo buiten het spel? Het verhaal kan dus twee kanten op. *"Het is aan jullie om die zelf in te vullen!"*, zegt regisseur Douglas Boswell.

Vul zelf aan wat er daarna gebeurt volgens jou (of wat je graag wilt dat er gebeurt! Is er een verschil tussen wat de meisjes en jongens willen dat er gebeurt?)



## KEYWORDS: OPLOSSEN VAN RAADSELS, SPANNING EN VRIENDSCHAP

Plaats deze drie woorden op het bord en laat de leerlingen zelf aanvullen op welke manier die een rol spelen in de film. Op die manier zal héél veel informatie verzameld worden over het verhaal, het filmgenre & de filmstijl én de personages en hun onderlinge vriendschap.

## VRIENDSCHAP

Welke vriendschappen zie je in de film? Wat heeft Frikke over voor zijn vrienden? Zou jij dat ook doen als je in zijn plaats was? Wat betekent vriendschap voor jullie? Met wie ben je bevriend? Heb je veel of weinig vrienden?

## FACEBOOKPROFIEL VOOR DE HOOFDPERSONAGES

Som op wat de filmpersonages zoal op hun profiel zouden zetten: welke foto's, muziek, films, games, school, likes enz.



Setfoto met regisseur en cameraman

## DE SLAAPKAMER VAN FRIKKE VERSUS JE EIGEN SLAAPKAMER

Frikke brengt er veel tijd door, samen met Pikkles. De slaapkamer is het kloppend hart van de film, want daar ontstaat het hele filmverhaal en raakt Frikke verzeild in het spel. Wat zag je zoal in zijn kamer en wat vertelt dit over Frikkes persoonlijkheid (interesses, hobby's...).

Hoe belangrijk is jouw slaapkamer? Wat doe je er zoal? Welke elementen staan, liggen of hangen er die voor jou belangrijk zijn?

Laat je leerlingen elk één foto maken van hun slaapkamer waarbij ze iets in beeld brengen dat hen typeert (dat mag een close-up zijn of een bepaalde hoek/stuk van hun kamer). Laad de foto's op en overloop ze (anoniem) via het smartboard. Kunnen de leerlingen raden van wie welke slaapkamer is? Je kan deze opdracht ook koppelen aan het hoofdstuk 'hoedje van papier', waarbij je de opdracht laat uitvoeren met een analog fototoestel. Zie pg 21



# DE FILM HIGH FIVE: FILMSTIJL



Film is bedrog. De acteurs spelen rollen. Het huis waar ze wonen, heeft papieren muren. De regen komt uit een tuinslang. Niks is wat het lijkt. Toch word je meegenomen in het verhaal en leef je mee met de personages. Je zit in spanning, lacht of huilt. Dat komt doordat het maken van een film een groots en vooral technisch proces is, waarbij alles en iedereen goed moet meewerken. Als het evenwicht goed zit, krijg je een goede film en wordt de film een emotiemachine die je als kijker beroert. Dat is de kracht van film. Fantastisch eigenlijk...

In dit technisch proces spelen héél wat elementen een rol, het zijn de bouwstenen van film. Enkele voorbeelden van bouwstenen zijn: setting en decor, camerawerk, scenario, kostuums, montage, muziek, dialogen, special effects, beeldkader...

Wij selecteren vijf bouwstenen die interessant zijn om te bespreken bij deze film. Deel je klas op in vijf groepjes, ze krijgen vóór de film elk één bouwsteen aangereikt waar ze tijdens het kijken naar de film extra aandacht op vestigen. Na de film verzamel je alle impressies via een kort verslagje per groep. Gebruik daarvoor de 'high five' op de volgende pagina.

## TIP VOOR DE LEERKRACHT!

Lees de hoofdstukken over productie en het interview met de filmmaker door, zo kan je aan de antwoorden van je leerlingen zelf interessante informatie toevoegen (de hond Pikkles zal zeker te sprake komen als goede acteur, vertel je klas dan kort dat hij een coach had én moeite had met 'geduldig wachten'. Of welke trucjes de regisseur gebruikte om de acteurs goed te laten acteren).

## DE FILM HIGH FIVE

**Verhaal (scenario)** – Vat het verhaal kort samen. Was het een goed verhaal, zou je zoiets zelf kunnen verzinnen? Was er iets dat je niet begreep? Zat er spanning in? Waarom? Welke twee werelden zag je in de film?

**Decor & setting** – Hoe zag de decors er uit (in de echte wereld en de game wereld). Hoe werd die gemaakt? Werden hier voor trujes gebruikt? Hoe doen ze dat volgens jou?

**Acteurs (de cast)** – Waren het goede acteurs volgens jou? Wie was jouw favoriete acteur of actrice? Waarom? Wat is een goede acteur voor jou? (lutterlijk, overtuigend, grappig?)

**Filmsfeer (humor, spanning...)** – Som enkele grappige momenten op uit de film! Voorbeelden van de (vaak subtiele!) humor: als Frikke een klein beetje jaloers is op Marko en Nola, tovert hij zéér snel een deken tevoorschijn. Rudolf en Frikke verspreken zich over de bijles Frans/wiskunde, iedereen die in het spel belandt zegt dat Hoedje 'muf ruikt'...). Som volgens enkele spannende momenten op...

**Muziek (soundtrack)** – Welk effect had de muziek op jouw kijker-  
varing? (Geef aan dat dit de beelden versterkt, emotie bij de kijker  
teweeg brengt...) Stel dat de muziek er niet was, is het effect van de film dan even sterk? (bekijk de trailer opnieuw om dit in te schatten, draai het volume stil.)





de studio met de kamer van Frikke

## EVALUEER...

Welk effect hebben deze elementen samen op de filmbeleving?  
Als je er één van wegnam, zou de film dan even sterk zijn?

Stel dat er géén muziek was, of slechte acteurs, of een flauw verhaal, of een gewoon decor (bv. een bos of stad in plaats van de decors gecreëerd door de computer)...

Werken met de *Film High Five* richt de aandacht van je leerlingen op specifieke elementen in een film. Wees er maar zeker van dat ze dat in toekomst bewust of onbewust nog zullen doen. Hoe meer je dit als leerkracht stimuleert, hoe bekwamer ze worden in het interpreteren van bouwstenen in een film. Je maakt op die manier kritische kijkers van je leerlingen! Ze leren smaak ontwikkelen en een gefundeerd oordeel te formuleren.





# DE VISUAL EFFECTS: PRIMEUR VOOR VLAANDEREN



*De wereld van de Dwaaltuin bestaat niet. Die moet dus in de computer ontworpen worden. Tijdens de opnames in de green key zien de acteurs de omgeving niet en hebben daarom véél inlevingsvermogen nodig!*

Het is de eerste filmproductie in Vlaanderen waarbij de toepassing van green key voor de creatie van visual effects op zo'n grote schaal werd toegepast. Om je leerlingen te tonen hoe de scènes in het computerspel werden ontworpen, verwijzen we door naar volgende twee filmpjes! Ook op de filmsite staat uitgebreide informatie én je ziet er vooral veel setfoto's. Klik in de menubalk op VFX). De eerste twee filmpjes staan ook op het YouTube kanaal van Lessen in het donker: [www.youtube.com/lesseninhetdonker](http://www.youtube.com/lesseninhetdonker) (Klik op Labyrinthus).

## KIJKTIPS!

[Uitleg bij de film door Douglas Boswell](#) (Bekijk de eerste minuut uit deze Cinevox reportage)

[Making of: Impressie van de filmset, interview met Spencer Bogaert \(Frikke\) en de productie leider \(Sieber Marly\)](#) (Uit journaal AVS - speelduur 2 min)

De website: [www.labyrinthusfilm.be](http://www.labyrinthusfilm.be) via VFX: setfoto's in green key met onderaan nog een filmpje waarin je ziet hoe één bepaald shot helemaal werd 'omgetoverd' van groen naar een kleurrijke filmscene.

## OP DE FILMSET

De computerwereld in de film: een mix van live action en 3D-animatie, werd op een unieke manier opgebouwd. De makers hebben een ingenieuze constructie bedacht die hen toeliet om spectaculaire camerabewegingen te creëren en het rondrennen van de kinderen in het virtuele decor op een dynamische manier te filmen.

Voor de scènes die zich in de virtuele wereld van het computerspel afspelen, bewogen de acteurs zich op een draaiende loopband die opgesteld stond voor een groene achtergrond, een 'green key'. Op die manier is het de omgeving die beweegt in plaats van de camera. Nooit eerder werd voor een Belgische filmproductie een dergelijke constructie gebruikt.

De 'green key' is indrukwekkend want die was 22m lang, 7m hoog en 3m diep. De afmetingen van de loopband waren 3m x 2,5m en de diameter van de draaischijf was zo'n 8 meter.

## IN POSTPRODUCTIE

De postproductie van deze film is heel wat complexer dan van de meeste andere Belgische films. In de preproductiefase zijn er tal van designs, moodboards en concepttekeningen gemaakt. Daaruit werden de eerste 3D-modellen gebouwd, die later tot de uiteindelijke decors hebben geleid.

Na de opnames en de beeldmontage heeft men alle scènes die zich in de virtuele wereld van het computerspel afspelen aan een heel specifiek proces onderworpen. Vooreerst dienden alle camerabewegingen geanalyseerd te worden zodat de virtuele camera een exacte representatie werd van de camera op de set. Daarna heeft men alle markeringen op de groene achtergrond weggehaald. Vervolgens werden de acteurs en camera in de virtuele wereld geplaatst en werd er gecheckt of de geanimeerde decors op de juiste plek stonden. Tot slot volgde de afwerking van de 3D-decors en het samenbrengen van de live beelden als CGI (Computer Generated Images).

Het hele proces nam uiteindelijk bijna een jaar in beslag. Het bedrijf The Fridge uit Brussel voerde alles uit.

### WIST JE DAT...?

... voor de opnames van deze film 30 dagen gedraaid werd? Daarvan waren er 20 opnamedagen in echte decors en op locatie en 10 in de greenkeystudio, in het spel dus. De slaapkamer van Frikke werd ontworpen in een studio. Er werd véél aandacht besteed aan dit ontwerp, omdat er zoveel scènes werden opgenomen!



The Fridge stond in voor de postproductie



beeld uit: Le voyage dans la lune

## DE PIONIER IN VISUAL EFFECTS: GEORGE MÉLIÉS (1861-1938)

Gebruik van special effects in film bestaat al heel lang. De eerste experimenten werden al gedaan in de tijd van Georges Méliés. Hij was één van de pioniers in de film. Zo ontdekte hij dat je de film (toen nog op pellicule) van de camera kon terugspoelen, ergens anders opstellen en opnieuw iets opnemen. Zo kreeg je twee beelden in één. Zo blies hij zijn eigen hoofd op met een pomp! In de bekende film van Méliés LE VOYAGE DANS LA LUNE, zitten ook special effects. Die film werd gemaakt in 1902!

[Je kan de hele film hier bekijken](#) (speelduur 15 min 31/ op het YouTube kanaal van Lessen in het donker), het is een digitaal gerestaureerde versie in kleur met een soundtrack van *Air*. Deze versie werd vertoond op het filmfestival in Cannes (2012) en is een magische kijkervaring én een van de grootste filmklassiekers ooit! Als je tijd hebt, laat deze film dan op je leerlingen los. Het kan leuk zijn de special effects te vergelijken met die in *LABYRINTHUS*. Welke maken het meest indruk? (neem daarbij de tijdsgesest en mogelijkheden in acht).

**Tip: ZOOM boekje rond special effects**

Jekino heeft een boekje van hun ZOOM-reeks gewijd aan special effects. Er staan leuke opdrachten in, héél veel foto's en duiding bij begrippen als optische illusie, perspectief, optisch printen, croma key, mocap... Je kan de boekjes bestellen [via de webwinkel](#).



Harry Potter



Beeld uit *Hugo* (Martin Scorsese)

Het gebruik van green key wordt bij héél veel films toegepast. Het is goedkoper dan de decors in het echt te bouwen.

# FOCUS OP: EEN VAGE GRENS TUSSEN HET ECHTE LEVEN EN DE DWAALTUIN



© Savage Film

"Het spel is begonnen Frikke. Gij tegen ikke. Stop met spelen en zij sterft. Vertel iemand van ons spel, zij sterft. Verlies het spel, zij sterft ook. Verstaan?"

## DE DWAALTUIN

Op een dag vindt Frikke per toeval een vreemde zwarte doos. Daarin zit een USB-stick die hij inpluigt in zijn computer. Op de vraag of hij het spel wil spelen, antwoordt hij impulsief 'ja!' Dan gaat de bal aan het rollen. Hij raakt verward in een spannend spel, de Dwaaltuin. Al snel ontdekt hij dat dit een spel is op leven en dood. Frikke belandt in een emotionele rollercoaster... Als hij het spel stopt of verliest, sterven de pionnen in het spel. Die spelers zijn geen fictieve personages, maar zijn leeftijdsgenoten uit zijn stad, waaronder zijn beste vriend Marko!

## "MAMA, MOPS IS ZIEK...!"

Hoe belangrijk is de scène met Mops in het begin van de film? De boodschap van het spel is 'wie in het spel sterft, sterft in het echt'. Als Mops voor de ogen van Frikke sterft, is het meteen bittere ernst. Frikke is gewaarschuwd en weet dat het spel en het echte leven nauw verweven zijn. Dit is niet zomaar een spel.

## OPDRACHT: ECHTE WERELD, HET SPEL OF BEIDE?!

Maak drie kolommen op het bord. Zet volgende woorden op een kaartje of post-its, deel ze uit aan je leerlingen. Vraag hen om de woorden één voor één aan het bord te hangen bij echte wereld (het echte leven), het spel (in het spel) of beide. Moeilijk of makkelijk? Zijn er elementen die bij beide passen? Waarom?

*De blackbox, Mops, Hoedje, Frikke, grote stapels kranten, de eend, Peck, de leerkracht van Frikke, fortune cookies, papieren hangbrug, de slaapkamer, moeder van Frikke, Pikkles, Dorien, de typemachine, zure melk, het kaartenhuis, de computer, rode en blauwe poppen (vul eventueel zelf verder aan).*

Evalueer: Het spel versus het echte leven – de grens is soms erg vaag, de link heel sterk. Welke elementen uit bovenstaande lijst zijn zowel verbonden met het echte leven als met het spel? Op welke manier?

## START EEN KLASGESPREK OVER GAMEN

Hoe ervaren je leerlingen games in hun eigen leven? Welke games spelen jullie? Speel je vaak? Alleen of samen? Zou je graag in de plaats van Frikke zijn? Speel je zelf soms een gevaarlijk spel? Wat is het verschil tussen een film en een game? Wanneer is een game goed? Wat zijn de belangrijkste elementen van een game?

Acteur Pepijn Caudron is zelf een fervent gamer! Zijn visie op 'film versus game': *"Het fundamentele verschil tussen film en een game is dat je bij een game zelf kan bepalen hoe het 'verhaal' verder gaat en zal aflopen. Je hebt het zelf in de hand. Dat maakt de wereld voor gamers zo boeiend maar ook voor ontwikkelaars erg uitdagend!"*

**"Hic inclusus vitam perdit. Wie hier zit opgesloten, verliest het leven."**

De woorden uit de koekjes: VIS LUIE DICTH MANUSCRIPT

Zet de letters op afzonderlijke blaadjes voor verschillende groepjes. Hoe snel kunnen de leerlingen de spreuk in de juiste woordvolgorde leggen? Leuke opdracht? Ga op zoek naar andere leuke raadsels...

## I CHALLENGE IN GENT

LABYRINTHUS werd gedeeltelijk in Gent opgenomen (herkende je de Sint-Michielselling, Portus Ganda (aan het water), het Groot Begijnhof, Muinpark...?). Naar aanleiding van de release van de film ontwikkelde de firma I Challenge een stadsspel dat betalend kan worden gespeeld op een gps-gsm. Gedurende twee uur word je met de hulp van een virtueel labyrint door de spannendste plekken van Gent geloodst en kom je dicht bij het moment waarop je de code kan kraken. Je gaat de strijd aan tegen de kwaadaardige Pekk met behulp van foto's en audiofragmenten.

Alle info over het spel kan je vinden op [www.ichallenge.be](http://www.ichallenge.be)



Opname bij belangrijke filmlocatie: Portus Ganda

Interessante surftips over gebruik van nieuwe media, games, internet enz.

Spel online spelen [www.labyrinthusfilm.be](http://www.labyrinthusfilm.be)

[www.mijnkindonline.nl](http://www.mijnkindonline.nl)

<http://www.mediawijs.be/nieuws/game-leert-kinderen-beter-en-snel-rekenen>

<http://www.internetin2025.nl>

Kinderen tekenen de toekomst. Hoe ziet de wereld en het gebruik van internet (op school, thuis, in het bedrijfsleven) eruit in 2025? Zet je leerlingen zelf aan het denken. Hoe zien zij dat?

# ÉÉN TWEE DRIE VIER... HOEDJE VAN PAPIER



© Savage Film

Frikke: "Is dat digitaal?"

Fotograaf Arnolds: "Jongeman, dat woord wordt in deze winkel niet uitgesproken. Ik ben een échte fotograaf. Digitaal is voor amateurs, luieriken en prutsers."

## MORAAL VAN HET VERHAAL: EEN ODE AAN ANALOGE FOTOGRAFIE EN EEN PAPIEREN TIJDPERK

Als duidelijk wordt dat fotograaf Arnolds, de man achter het hele spel is, dan schrik je toch wel even? Hij is net de man van de authentieke fotografie, helemaal anti-digitaal? Maar dan wordt het duidelijk: hij wil de spelers van het spel een hak zetten en bewust maken van de essentie en de charme van de wereld van papier, kranten, landkaarten enz... Hij sleurt ze mee in een papieren wereld, waar ze afhankelijk zijn van de decors om te overleven. Het is een statement van jewelste met de zwarte doos als middel om erin en eruit te raken, hét symbool voor fotografie.

## PAPIER IN DE FILM!

Welke vormen van papier zag je zoal in het filmspel? (landkaarten, stapels kranten (o.a. Het Laatste Nieuws), bergen in papier, kartonnen dozen, een typemachine met inkt en papier, hoedje van papier, speelkaarten...

Gebruik jij nog vaak papier? Welke soorten papier?

## ANALOGE FOTOGRAFIE

Wie heeft ooit een analoge camera gebruikt, met filmrolletjes? Om even 'terug te keren in de tijd', kan je een eigen (oud) toestel gebruiken of koop een wegwerpcamera. Maak je leerlingen bewust van dit medium: zorg dat ze spaarzamer omspringen met elke foto, dat ze goed voorbereid fotograferen...

Koppel deze opdracht aan die van de slaapkamer eerder in de lesmap (zie pg 12)! Elke leerling mag het toestel één avond mee-



nemen naar huis en er twee foto's (voor het geval eentje mislukt) mee maken van zijn/haar kamer. Dit neemt wat tijd in beslag, hebben je leerlingen het geduld? Dit staat haaks op het snelle maar ook vluchtige van digitale foto's. Het plezier bij het zien van de foto's zal des te groter zijn. (Verwijs naar de filmrolletjes die je vroeger binnen bracht na het maken van een reis. Je keek in spanning uit naar de dag dat ze klaar waren. Nu staan je foto's vaak al online bij thuiskomst).

### WIST JE DAT...

Het eerst een optie was om alle decors van de Dwaaltuin in een grote studio te bouwen in papier? Het ging om dertien decors, dat was erg duur. Het bouwen zou heel wat werkuren vergen, er was een massa materiaal voor nodig en veel ruimte. Het bleek een onmogelijke klus! Daarom is dan beslist om alles digitaal te gaan maken... Opgelet: de kranten en boeken in de Dwaaltuin zijn wél van echt papier.

### WIST JE DAT...

Deze filmproductie opgevolgd werd door een ecocoach? Die gaf allerhande tips om een duurzaam productiebeleid te voeren. Daarvoor werden verschillende maatregelen genomen. Zo was de keuze van de filmlocaties vaak strategisch en gericht op verminderen van transport, bereikbaar met openbaar vervoer en de fiets. Gebruik van die laatste werd ook gestimuleerd. Verder werd het papierverbruik beperkt (bij printen van draaiboek bv), huurden men hybride wagens, werd afval gesorteerd enz.

Nogal goed dat de decors niet in papier werden ontworpen zoals eerst was gepland... :-)

## BIBLIOGRAFIE

- Persmap bij de film van distributeur Paradiso Filmed Entertainment
- Interview met Douglas Boswell (Vrij 28/03/2014)
- Het Nieuwsblad, dinsdag 17/06/2014
- Kim Van den Heuvel, Zero Emmision Solutions bvba
- [www.labyrinthusfilm.be](http://www.labyrinthusfilm.be)
- YouTube en Cinevox