

Labyrinthus



ab 12
Jahren



Spielfilm: Belgien/Niederlande 2014, 100 Min.
Sprache: Niederländisch (Deutsch live eingesprochen**)

Termin:
Donnerstag, 2. Oktober 2014, 13 Uhr, Kinosaal 4,
Arena Cinemas Sihlcity
Kein Gast: Ende der Veranstaltung ca. 14.45 Uhr.

Regie: Douglas Boswell
Drehbuch: Pierre De Clercq
Kamera: Reinier van Brummelen
Produzenten: Bart van Langendonck, Peter Bouckaert
Darsteller: Spencer Bogaert, Emma Verlinden,
Felix Maesschalck, Pepijn Caudron

Themen des Films:
Computer-Spiele, Fantasiewelt, Freundschaft, Geheimnisse,
Bedrohungen, Verrat, Zufall und Wirklichkeit, Lebensgefahr,
Coming-of-Age: Erwachsenwerden, Identifikation, erste Liebe.

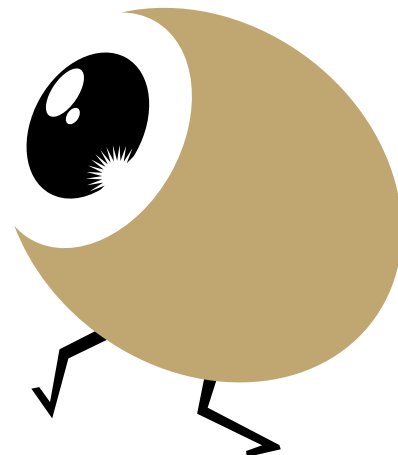
Synopsis

Der 14-jährige Junge Frikke lebt mit Mutter Tilde, Schwester Dorien und Hund Pikkles in einer beschaulichen Provinzstadt. Nach der Schule findet er durch Zufall ein Computerspiel, in dem echte Kinder in ein virtuelles Labyrinth hochgeladen werden. Aus dem Labyrinth erreicht ihn ein letzter Notruf von einem verängstigten Mädchen – so lernt er Nola kennen. In einem Wettlauf gegen die Zeit muss er den bösen Erfinder des Spiels finden, um seine Freunde Marko und Nola zu befreien. Spielen oder nicht spielen? Dies wird Frikkes Schicksalsfrage, denn das Leben seiner Freunde ist in Gefahr.

Filmografie Regisseur Douglas Boswell –auf Englisch



Douglas Boswell is a Belgian director. Having directed several successful television series such as LOUISE LOUISE and DE ELFENHEUVEL, and a number of award-winning short films, he shot in the summer of 2013 his first feature film LABYRINTHUS, based on a script by Pierre De Clercq. His short film ROMANCE has won numerous awards (a. o. Best short film at the Carmona film festival in Spain and the special award at the Warschau film festival in Poland), was selected at many other festivals (Official selection Montreal, Film Fest Ghent, etc.) and was bought by various TV stations in Europe and in the U.S.
More info: www.douglasboswell.com.



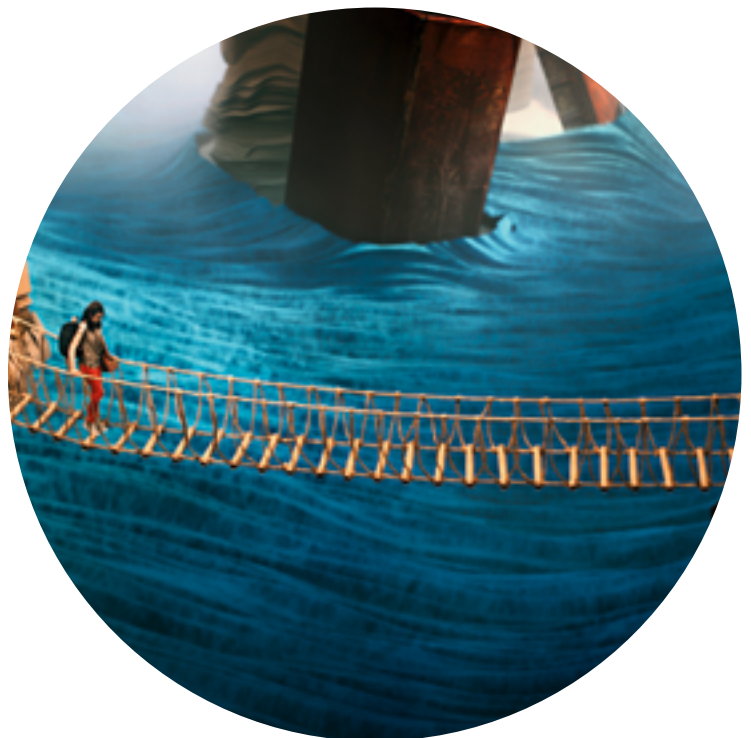
Zur Entstehung des Films Directors Statement von Douglas Boswell – auf Englisch

Grown up under the great influence of adventure blockbusters in the eighties, I was very excited when I read the first draft of Pierre De Clercq's 'Labyrinthus'. It must have been seven years ago. Ever since then, we have been eagerly searching for a way to shape the gaming world in an intriguing, unique but yet budget-friendly way. With a 14-year-old main character, it was immediately clear that we targeted an audience between 9 and 13. But from the start, the whole team set the bar much higher so we could make a film that would appeal to both a young and an older audience, packed with humour, adventure and tension. 'Labyrinthus' is a film that will draw children into a fantasy world, but also adults will be carried away and feel young again for one hour and a half. It's a children's film set in a grown up way. It was fantastic to tinker the thumbnails of the computer world, to see them recreated as CGI (Computer Generated Images) and to see them finally in a film theatre.

To discover the most cinematic nooks and crannies of Ghent, the search for the perfect candidate for the main roles and to pick out the perfect and show-stealing dog made the preparations of the film a real pleasure. I found the music for this film I dreamed of in Pieter Van Dessel's (Marble Sounds) work. And thanks to the particular approach of cameraman Reinier Van Brummelen – who invented some very risky but ingenious techniques – we could make the computer world one we are very proud about. At last, it was very nice to work with a young and enthusiastic cast and to see them develop and transcend themselves. It was an honour for me to have the cast and crew collaborate together on a dream that has come true.

Pädagogische Anknüpfungspunkt

Die Faszination von parallelen Realitäten im Cyberspace beschäftigt Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen. Durch Computer-Spiele entstehen neue Identitäten in einer virtuellen Fantasiewelt, die sie auf Knopfdruck betreten und wieder verlassen können. Frikke findet durch Zufall ein echtes Computer-Spiel, in dem es fortan gilt, das Leben seiner Freunde zu retten. Das „Gamen“, Scheinwelten, Freundschaft, Verrat, Bedrohungen, erste Liebe und Erwachsenwerden sind Ansätze für anschließende Diskussionen mit Schülern.



Aufgaben und Fragen nach dem Kinobesuch Vorschläge zur Diskussion in der Gruppe oder im Plenum

1. Was sind die Themen, die in diesem Film angesprochen werden? Worum geht es genau?
2. Was habt Ihr beim Sehen des Films empfunden?
Welche Szenen fandet Ihr gelungen, welche weniger gelungen?
3. Wie fandet Ihr die CGIs (Computer Generated Images) der virtuellen Welt im Film?
Wisst ihr, wie so etwas gedreht wird?
4. Frikke versucht seine Freunde zu retten – wie würdet Ihr reagieren?
5. Worüber möchtet Ihr noch mehr erfahren?

Projektarbeit auf Englisch

Siehe: Zur Entstehung des Films – das Directors Statement von Douglas Boswell:
Warum hat er den Film gemacht?
Wer hat ihn dabei unterstützt?
Was waren die Herausforderungen?

Projektarbeit

Schreibt eine kurze Filmkritik.
Darin sollten folgende Fragen beantwortet werden:
Kurzer Umriss zu Story und Machart des Films.
Was hat Euch besonders gefallen?
Was ist Eurer Meinung nach nicht so gelungen?
Mit welchen Gefühlen habt Ihr das Kino verlassen?
Würdet Ihr den Film weiterempfehlen und wenn ja, warum?

** Erklärung „Deutsch live gesprochen“:

Die Präsentation von Kinderfilmen, die in der Originalsprache gezeigt werden und parallel „live“ eingesprochen werden, gab es bis 2012 in der deutschsprachigen Schweiz noch nicht. Für die Kinder sind diese Filme aber ein einzigartiges kulturelles Erlebnis, da sie den Film im Original gesprochen sehen, gleichzeitig aber verstehen.

