

‘Games zijn inspirerender dan 99 procent van de Vlaamse literatuur’

INTERVIEW JOOST VANDECASTEELE Zijn uitgeverij zucht soms dat ze niet weet wat ze met hem moet. Auteur, scenarist, comedian en cultureel buitenbeentje Joost Vandecasteele krijgt er met *The almost one* een nieuwe dimensie bij: gamemaker.

Voor *The almost gone* werkte Joost Vandecasteele samen met de Belgische gamestudio Happy Volcano. Samen ontwikkelden ze een narratief avontuur dat zich afspeelt in een mysterieuze wereld tussen leven en dood, geboetseerd uit de herinneringen van een jong meisje. Elk level is opgebouwd uit diorama's die je als gamer kan draaien om nieuwe elementen te ontdekken. Soms levert dat een voorwerp op om escaperoomachtige puzzels op te lossen, soms krijg je extra info over haar droevige familiegeschiedenis, waarbij donkere thema's als kindermishandeling en alcoholmisbruik niet uit de weg worden gegaan.

Zo'n wereld bouwen duurt wel even, en dus was *The almost gone* een werk van lange adem. ‘Dat is niet mijn schuld’, zegt Vandecasteele. ‘Maar het project kende wel een ongewoon begin. In 2016 waren Vlaanderen en Nederland gastland op de Buchmesse in Frankfurt. Het toenmalige Fonds der Letteren lanceerde een oproep om daar schrijvers en spelontwikkelaars samen te brengen. Zo kwam ik in contact met de Leuvense gamestudio Happy Volcano. Zijn schattige visuals waren mooi, maar ik vond dat er iets donkers onder moest. Zo zijn we begonnen te freewheelen om tot het concept van *The almost gone* te komen. Het heeft tijd gekost, maar dat was nodig.’ ‘Ik ben trots op wat we hebben gemaakt. Met mijn boeken ben ik nooit verder dan Spanje geraakt. Nu zijn er opeens Japanse geeks in mijn werk geïnteresseerd. Dat had ik op mijn bestaande pad nooit kunnen bereiken.’

Happy Volcano is opgelucht dat het er na al die jaren vanaf is. Herken je dat gevoel?

‘Dat heb ik met elk project. We hebben ons ook heel wat beperkingen opgelegd. Je ziet geen personages, niemand spreekt, maar je moet het wel voelen. Vroeger moest je als kind een schoenendoos meenemen naar de klas en dan van die laagjes maken. Een diorama in *The almost gone* voelt alsof een kind tien jaar heeft gewerkt aan één schoenendoos. Het zit boordevol intrinsieke details en die gaan het hopelijk maken. Het was monnikenwerk. Ik kan me dus inbeelden dat ze het bij Happy Volcano beu zijn. Dat ze weer iets groots willen maken, waarbij je gewoon op een knop duwt en alles ontploft.’

Je vertelt in de game een verhaal en moet met dezelfde woorden spelers handvatten aanreiken om de puzzels op te lossen. Was dat moeilijk?

‘Het heeft jaren gekost om zinnen te produceren die spelers verleiden en verder lokken, zonder ze als idioot te behandelen, en die ook nog eens mysterie oproepen. Dat is een kwestie van je kracht kennen. Ik geloof enorm in bondgenootschappen. Die boeken wil ik helemaal niet schrijven, maar ik kan scenario's bedenken of een game maken. Je zoekt mensen die je versterken en bij Happy Volcano was dat zo. Ze zijn heel goed in wat ze doen en ik zie daar ook een grootse toekomst in. Dit is een groeisector. België staat nog niet ver, maar je voelt dat er interesse is.’

Je concurreert wel met de hele wereld.

‘Dat is zo met alles wat geeky is, zoals fantasy en sciencefiction. Zodra een publiek bereid is iets in het Engels te lezen, te kijken of te spelen, wordt het aanbod gigantisch. Tegelijk hoop ik dat Literatuur Vlaanderen hiermee iets doet. In Frankfurt stonden we ergens tussen de schoolboeken. Dan denk ik: “Fuck, ondanks alle grootspraak weten ze nog niet wat te doen met die games.” Maar ik merk dat er een shift aankomt. Aan het Rites, waar ik lesgeef, zit nu een generatie die bereid is al haar scenario-dromen voor film om te zetten naar games. In Kortrijk zit technische knowhow, waaraan we absoluut narratieve kunde moeten koppelen. Maar het gaat over meer dan Ho-

‘Mijn bedoeling was altijd om uit de cultuurpagina's te raken. Dat is nog steeds niet gelukt’

west. Het is ook mijn verantwoordelijkheid om in mainstreammedia als *De Standaard* de nadruk te leggen op de kwaliteit en de toekomstperspectieven van games. Als ik zeg “ik vind games inspirerender en inte-



‘Alles wat ik doe is B-genre, maar ik maak het zo belangrijk en opzweepend mogelijk’, zegt

ressanter dan 99 procent van de Vlaamse literatuur”, dan meen ik dat.’

En dat mogen we als titel boven dit stuk zetten?

‘Natuurlijk! Dan zal ik wel weer haatmail krijgen, maar goed, laat de storm maar komen! We moeten het blijven zeggen. Er is een industrie, er is een medium en er is een verhaaltechnische voedingsbodem. En er komt een generatie die is opgegroeid met titels als *The stanley parable* en *Firewatch*. Mensen die het potentieel van games begrijpen en ze niet meer zien als louter *pief poef paf*.’

Kan die switch bij meer gevestigde auteurs plaatsvinden?

‘Nee, dat niet. Ik ben graag de enige. Zo hypocriet ben ik ook wel weer.’

We komen uit een lockdown. Heb je zelf veel gespeeld?

‘Ik game praktisch niet, want daar ben ik slecht in. Ik kijk wel enorm veel naar video's van andere mensen die spelen en analyses maken. Het heeft ook met tijd te

‘Met mijn boeken ben ik nooit verder geraakt dan Spanje. Nu zijn er opeens Japanse geeks in mijn werk geïnteresseerd’

maken, maar ik ben op een rare manier ongeïnteresseerd in het game-element. Pas als het mij echt boeit – bijvoorbeeld *Disco Elysium* – wil ik het zelf eens spelen. Het is ook moeilijk een video te vinden van iemand die dat op het juiste ritme speelt en zijn bek kan houden.’

Je bekijkt liever games dan een film?

‘Ik vind games ontzettend inspirerend en jaloersmakend omwille van het idee dat je een gedetailleerde wereld kan creëren die de speler niet volledig hoeft te zien. Met ga-