

Avond 2



Eerder Besproken

Wat kan je verwachten?

4 november

- Introductie
- Kleine herhaling
- Voorbeeld script
- Van idee naar uitvoering
- Emotie muziek
- Overgangen
- Titels
- Montage technieken
- Vragenrondje
- Afsluiting

Script

Script
Tapijtmoord - Recherche
Versie 1.2
Mirthe Fernandes



Deel 1

Scene 1. Ochtend. Int.

Zwart beeld. Een tijd.
04:30 Op de klok. Terwijl deze tijd zichtbaar is klinkt er een geluid. Het is een melding.

Stem portofoon
.....Melding van een treinspringer.....
(Hierbij moeten we nog even wachten op het desbetreffende geluid van de melding.
(.
.
.
.
.
.
.)

Scene 2.A. Ochtend. Int.

Het geluid van een telefoon. Close, het pakken van de telefoon. Aan het oor. In een flits, buiten de deur.

Stem Rechercheur
Tja.. dan komt er zo’n melding binnen. En dan kan je aan de gang. Wat moet je als recherche eerst doen? Als eerst gaan we dan naar het P.D. Uitzoeken wat er daadwerkelijk gebeurt is. Hoe, Wat, Waar. Is het een zelfmoordpoging, een ongeluk, dat soort dingen.

Scene 3. Ochtend. Ext.

Station Rotterdam noord. Het bordje is nat. Ochtendmist hangt nog laag bij de grond. Het is vroeg in de ochtend. Het station is verlaten op een enkele vroege ochtendmens na. Er is vanuit de verte een trein te horen. De camera loopt langzaam naar het spoor toe. De trein nadert. vanuit de verte.
Het beeld springt op zwart. Terwijl er een luide toet te horen is.

TOOOOOEEEEET

Nog even een flits, en het is weer donker.

De stem verteld verder.

Scene 2.B. Ochtend. ext.

Camerabeelden van het treinstation. Mannen in uniform lopen heen en weer. Versneld worden de beelden afgespeeld, vooruit en achteruit gespeeld.

Stem rechercheur
Een zelfmoordactie. Ja, daar hoort het identificeren van het lichaam bij. Dat moet allemaal zo snel mogelijk. Alles wordt afgezet, en er worden in zo kort mogelijke tijd DNA afgenomen en het stoffelijk overschot geïdentificeerd. Dan wordt er naar het kantoor gebeld
Hier hoort natuurlijk ook het gruwelijke werk bij om zoiets op te ruimen. Hier en daar lichaamsonderdelen en veel bloed.

Scene 4. Ochtend. Int.

Telefoon gaat, Beelden worden opgevraagd, Getuigen worden ondervraagd, Vingerafdruk wordt afgenomen. Dit alles in een rap tempo.

Scene 5. Ochtend. Int.

En telefoon gaat, op een computer wordt getikt. rust. Ogen achter een bril.
Weer telefoongerinkel, Gepraat door een telefoon, getik op de computer. En een zucht van verlichting.

Stem Rechercheur
Het is een dilemma, Je wilt zijn sporen zo snel mogelijk hebben, maar ook willen we geen sporen van mogelijke daad vernietigen.
Na een tijdje hebben we zijn identiteit. Nu verder zoeken naar zijn woonplek en nabestaande.

Scene 5.A. Ochtend. Ext

Er zitten twee agenten in een auto, opweg naar het huis van de vriendin van de man. Er komt een melding binnen.

Melding
Vrouwenlichaam gevonden in een opgerold tapijt door buurtbewoner.

Deel 2

Scene 6. Ochtend. Ext.

Een man sleurt een rood opgevouwen perzisch tapijt uit een container. Legt het tapijt achterop zijn fiets en probeert op te stappen. Ondertussen klinkt er een melding.

Melding stem:
Politie met wat kan ik u van dienst zijn?

De vrouw achter de stem zien we in de meldkamer zitten. Pratend tegen haar portofoon.

Stem melder:
Ik heb net een stuk mens ik een tapijt gevonden. Ik was op de fiets en zag een mooi stuk tapijt die ik vanuit de container wilde meenemen.

De melding komt verder binnen en we zien op de zelfde tijd vlak bij een huis en containers een aantal agenten in een auto. Slaan de deur dicht en lopen onderweg naar het huis van de man van de trein.

Scene 7. Ochtend. Int.

Stem Rechercheur
We krijgen een melding van een tweede P.D. al snel ga je de twee aan elkaar linken. Het huis van de man waar zijn vriendin ook zou wonen was het huis bij de containers waar delen van een lichaam in zijn gevonden. Dan is nu de grootste vraag, wat, hoe, wanneer?



Decoupage (opdelen in shots)

Close-up Medium shot Totaal Sfeer shot Two-shot

1.1 1.2

SCENE 1

INT. - THEATER VAN TEUN - DAY

Vage rode vlekken, een onscherp rood beeld. In de onscherpe omgeving verschijnt een oude rimpelige hand. De hand blijft trillend zweven, een paar ouderdomsvlekken zijn verschenen tussen de aderen. Dan vouwen de vingers zich samen en toveren ze in een soepele beweging een hartenkoning te voorschijn.

1.3

De hand laat de hartenkoning aan de rode gloed voor hem zien. Hij houdt de kaart op en begint links van hem de kaart aan zijn publiek te tonen. Wanneer hij zijn draai naar rechts afmaakt, pakt een vrouwenhand voorzichtig de zijne vast.

1.4 1.5 1.6

SCENE 2

INT. - WOONKAMER (OUDERLIJK HUIS) - MORNING (11.00)

2.1

MIEKE (40) houdt de oude hand stevig vast. Haar dunne wenkbrauwen sieren haar spitsige gezicht, haar ogen zijn donker en kijken bezorgd naar haar vader. De oude rimpelige hand houdt nog steeds de hartenkoning vastgeklemd. Mieke kijkt er even naar en schenkt dan een kop thee in voor haar vader. Ze staat op en knoopt haar ochtendjas wat steviger om haar heen. TEUN (71) kijkt naar de thee. Hij is gekleed in een zwart/wit gestreepte pyjama en heeft glazige lichte ogen.

2.2
Pan
Mee

Mieke loopt met een eigen kop thee in haar handen naar een klein tafeltje met foto's. Ze pakt met een soepele beweging een boek dat voor de foto's op de rand ligt en loopt door.

Op het kleine tafeltje staan oude foto's van een goochelaar in zwart wit naast elkaar, trouwfoto en een foto van een wat oudere grijze vrouw die glimlacht. Foto's van een opgroeiend kind en tenslotte een foto van Mieke zoals ze nu is.

Shotlist

Shot

A	B	C	D	E	F	G	H	I
Shot	Scene info	Omschrijving	Kader	V	Beweging/handeling	GRIP	Opmerking	Social actor
1.0	Talking Head Johannette	Johannette verteld kort over Zomer Academie	Close-Up		Stilstaand beeld	statief		Johannette
2.0	5 voorwerpen van de vrouwen	We zien de 5 voorwerpen die de vrouwen meenemen	Middle shot		Bewegend langs voorwerpen	feiyu		
2.1	5 voorwerpen stuk voor stuk	Voorwerpen per stuk op de spiegel liggend	Close-Up		Per voorwerp in beeld op spiegel	feiyu		
3.0	De vrouwen pakken het voorwerp	Een vrouw pakt een voorwerp die bij haar past	Middle shot		spiegelbeeld naar vrouw. Niet direct	feiyu		
3.1	Vrouw lopend langs spiegel	Spiegel shot waar je de vrouw in ziet lopen	Middle shot		let op camera in spiegel	feiyu		
3.2	Kijken recht in de spiegel	Vrouw die kijkt in de spiegel recht naar de camera	Close-Up		let op camera in spiegel	feiyu		
GELUID	Voice over	Voice over van de vrouwen quotes	Geluid		LET op Geluid	zoom		
4.0	Vrouwen die in de camera de quote zeggen	Vrouwen die in de camera de quote zeggen	Close up		let op geluid	statief		
4.1	Vrouwen die via spiegel de quote zeggen	Vrouwen die via spiegel de quote zeggen	Middle shot		let op camera in spiegel	statief		
4.2	Vrouwen die naar spiegel loopt en gaat zitten	vrouw loopt naar spiegel en zit	Close-Up		Dynamisch	feiyu		
4.3	Vrouw staat op van spiegel	vrouw staat op van spiegel	Middle shot		Dynamisch	feiyu		
4.4	Sterke pose	Vrouw neemt sterke pose aan	Close up		Dynamisch	feiyu		
4.5	Draaien naar camera	Vrouw draait hoofd naar camera en praat	Close		Dynamisch	feiyu		
5.0	Omgeving shot Kamer	Kamer omgeving met lege spiegels	Wide		Pan view	feiyu		
5.1	Omgeving kamer met vrouwen alle 5	Alle 5 de vrouwen in de kamer	Wide		Wide	feiyu		
6.0	Handen om de spiegel (spelende)	Spiegel met handen	Close		Close	feiyu		
6.1	Hoofd naast spiegel in spiegel kijkend	Spiegel met vrouw	Close		Close Let op camera in spiegel	feiyu		
6.2	Vrouw die spiegel tilt en een andere vrouw in weerspiegelt	Andere vrouw in weerspiegeling van spiegel	Middle shot		Let op camera in spiegel	feiyu		
6.3	Twee vrouwen	Een kijkt in de spiegel, de ander erachter naar	Close up		Zie foto op mobiel	feiyu		
6.4	Hand die langzaam naar spiegel gaat	Hand maakt uiteindelijk een hartje	Close up		Zie foto op mobiel	feiyu		
6.5	Vrouw die omdraait en in spiegel kijkt	Vrouw draait hoofd van achter naar voor	Close		Beweging met camera en beweging vrouw	feiyu		
7.0 extra	Slowmotion van rennende vrouwen	Slo motion buiten van rennende vrouw	Middle shot		Rennen buiten mooi weer	feiyu		

Documentaire plan

Premisse: Een enorme sociale cohesie leidt tot tegenstellingen.

Tagline: Schijn bedriegt.

Visie op het stadje

Oudewater is een prachtige omgeving met een authentiek centrum. In het centrum groet iedereen elkaar en lijkt iedereen elkaar te kennen. “Betaal de volgende keer maar” is een welbekend begrip en als er iemand is die hulp nodig heeft staan vrijwel alle inwoners voor elkaar klaar. Gastvrij, vriendelijk en trots; drie kenmerkende woorden voor de inwoners van Oudewater. Een dorpsmentaliteit heerst er zeker, echter Oudewater heeft inmiddels al 751 jaar stadsrechten. De prachtige oudheid in de binnenstad wordt bijna verstoord door de nieuwbouw die het stadje omringt. De enige bushalte van Oudewater staat ver buiten het stadscentrum; midden in de weilanden. Een aantal gelovigen erkennen de lokale snoepwinkel, maar zetten er geen voet binnen vanwege de naam Hocus Pocus. We zien er dat oudere mensen een streepje voor hebben, terwijl er voor de jeugd enorm weinig te doen is. Niets voor niets is Swiebertje hier opgenomen, de stad lijkt zelfs in die tijd te zijn blijven hangen, op de VR-brillen in het verzorgingstehuis na dan. Dit is gelijk ook het meest moderne deel van Oudewater; waar onder andere gewerkt wordt met iPads.

Er is zijn veel tegenstellingen binnen het stadje, die je pas ziet als je er langere tijd geweest bent. Schijn bedriegt. Op het eerste gezicht lijkt alles goed, problemen zijn er niet en alle mensen zijn open en eerlijk. Maar als we dieper duiken; is het dan echt goed?

Korte beschrijving van de inhoud

De film gaat over de contrasten in Oudewater. Hoe je als geboren-en-getogen inwoner meteen het voordeel van de twijfel krijgt, maar je je als buitenstaander echt moet bewijzen. Hoe de ouderen in het verzorgingstehuis verder zijn met technologie dan de jongere mensen in het stadje zelf. Hoe de welbekende winkeleigenaren van Hocus Pocus geliefd worden om hun ambachtelijke chocolade, maar niet erkend worden als partners. Alles lijkt goed; maar is dat het ook?

Korte beschrijving van de inhoud

De film gaat over de contrasten in Oudewater. Hoe je als geboren-en-getogen inwoner meteen het voordeel van de twijfel krijgt, maar je je als buitenstaander echt moet bewijzen. Hoe de ouderen in het verzorgingstehuis verder zijn met technologie dan de jongere mensen in het stadje zelf. Hoe de welbekende winkeleigenaren van Hocus Pocus geliefd worden om hun ambachtelijke chocolade, maar niet erkend worden als partners. Alles lijkt goed; maar is dat het ook?

Door de film heen stuiten we als een vreemdeling die overal maar bijstaat op verschillende alledaagse momenten in Oudewater. Een gesprek in de snoepwinkel, een aankoop op de markt, een trouwerij; we worden hartelijk onthaald op elk moment en zijn overal welkom. Echter zien we niet alleen de momenten waarvan de inwoners willen dat we ze zien; we komen langs wat roddels, zien hoe een echte geelbuik niet meteen hoeft te betalen en een andere inwoner wel en zien we hoe het kraampje verse groenten uit Oudewater meer klanten krijgt dan het kraampje uit Utrecht.

Structuur van de film

In een chronologische tijdsvolgorde laten wij momentopnames van Oudewater zien. De narratieve lijn zal hier één dag bevatten: van ‘s ochtends tot ‘s avonds.

Thema, onderwerp en invalshoek n.a.v visie

Thema: Benauwde sociale cohesie.

Onderwerp: Tegenstellingen die ontstaan uit de sociale controle en conservativiteit.

Invalshoek: Door de ogen van een vreemdeling, een buitenstaander van Oudewater.

Ontmoetingsplek(ken) + motivatie

Als sociale ontmoetingsplek valt Oudewater niet onder te verdelen in een of meerdere specifieke plekken. We kwamen na onze bezoeken aan Oudewater erachter dat de sociale ontmoetingsplek eigenlijk de gehele binnenstad is. Het is het bruisende geheel van Oudewater waar mensen elkaar ontmoeten, een boodschapje doen of even bij kletsen en de nieuwste roddels verspreiden. Het viel ons op dat in het stadje hierdoor een grote sociale cohesie heerst. Iedereen weet alles van iedereen, wat op zijn beurt weer zorgt voor een dorpsgevoel. Op straat, bij de bakker, in de snoepwinkel of op de markt groeten mensen elkaar, maken een praatje en zorgen er samen voor dat de kleine ondernemingen kunnen blijven bestaan. Wij vonden dit zo intrigerend om te zien dat we besloten hebben de sociale ontmoetingsplek de gehele binnenstad te maken. Dit klinkt al een grote plek, maar eigenlijk is het een klein stadje.

Geschikte hoofdpersonen + motivatie

De camera is bij ons de hoofdpersoon. Deze leidt ons door Oudewater. In Oudewater zullen we geelbuiken en niet geelbuiken tegenkomen. Deze vervullen natuurlijk ook rollen in de documentaire, maar we werken niet met een specifieke hoofdpersoon die we gaan volgen. Omdat Oudewater niet te vatten is in een personage hebben we besloten om de camera als personage te maken. Dit zodat men Oudewater kan ervaren op de manier waarop wij als makers Oudewater zien. Zelf wilden we niet in beeld of voor de camera, maar wel onze visie van Oudewater tonen. Zodoende hebben we gekozen voor een point of view hoofdpersonage.

Geschikte hoofdpersonen + motivatie

De camera is bij ons de hoofdpersoon. Deze leidt ons door Oudewater. In Oudewater zullen we geelbuiken en niet geelbuiken tegenkomen. Deze vervullen natuurlijk ook rollen in de documentaire, maar we werken niet met een specifieke hoofdpersoon die we gaan volgen. Omdat Oudewater niet te vatten is in een personage hebben we besloten om de camera als personage te maken. Dit zodat men Oudewater kan ervaren op de manier waarop wij als makers Oudewater zien. Zelf wilden we niet in beeld of voor de camera, maar wel onze visie van Oudewater tonen. Zodoende hebben we gekozen voor een point of view hoofdpersonage.

Beoogde doelgroep

We hebben geen specifieke doelgroep. De documentaire zal wellicht interessant zijn voor mensen die zelf uit een dorpje of stadje komen waar dit gaande is. Maar ook: de nieuwsgierige mens, korte docu-liefhebbers en stadse mensen die geïnteresseerd zijn in een soort dorpsmentaliteit of Nederlandse identiteit. Verder is het voor de Oudewaterenaren natuurlijk ook bijzonder om hun stadje te zien vanuit een ander opzicht dan dat ze zelf elke dag zien.

Vorm: o.a (camera)stijl, structuur, toonzetting, interviewvorm, geluid en sounddesign, gebruik van archiefmateriaal, infographics etc.

Camera/beeld: Wat betreft camerabeweging moet de film een nieuwsgierige toonzetting krijgen. De kijker, als buitenstaander, als vreemdeling, zweeft als het ware door het stadje. Verschillende scènes doen zich voor, de kijker observeert. Echter, af en toe zal de kijker aangesproken worden. Men zal betrokken raken bij dagelijkse activiteiten, gesprekken en de sociale cohesie die er heerst. Door middel van een subtiele schuifbeweging naar zwart beeld worden er transities gemaakt tussen verschillende locaties met ieder hun eigen verhaal of tegenstelling. In het laatste shot zweeft de buitenstaander weg. Hij hoort er niet thuis en kijkt op heel Oudewater neer, als in een glazen koepel. Uiteindelijk is het de bedoeling dat de kijker hier zelf zijn conclusie uit trekt. De toonzetting is mild. We geven een lief, mild beeld weer, waar de tegenstellingen - voor de oplettende kijker - als een diepere laag aan ten gronde liggen.

Geluid/sounddesign: In de film worden er geen interviews afgenomen en geen muziek afgespeeld. Het geluid zal puur bestaan uit de omgevingsgeluiden van Oudewater. Gesprekken die opgevangen worden, een deur die dichtslaat, een bus die wegrijdt, machines uit de machinefabriek etc. Het resultaat moet een pure film zijn, die ruimte laat voor het oordeel van de kijker.

Montage: De montage moet heel sterk de cohesie weergeven. Alles moet soepel in elkaar overlopen, maar toch nét die wrijving benadrukken die wij, als makers, ook zo ervaren hebben. Het moet observerend zijn, met een licht kritisch oog. De eigen interpretatie van de kijker staat centraal. Voor de actieve kijker zullen dan ook twee gezichten van het stadje zichtbaar worden.

Voorbeeld scenes bij de diverse scenario-onderdelen

Intro:

“Normaal doet hij het op deze manier.” zegt een van de oude eigenaren van het touwmuseum terwijl hij een afstandsbediening naar een televisie wijst. Hij zet een paar stappen richting de televisie en voila, de film start met spelen. “Ah, zo. Veel plezier.” sluit hij af. De video begint en de titel “Oudewater” komt in beeld. Na de titel zweven we langzaam naar achter en draaien we naar een krijtbord. Op het krijtbord staat de titel van onze film en daaronder wij als makers “/Vreemdeling/ door Mirthe, Esmée en Eva en Rients”.

Ergens op de markt:

Langs een zwarte muur in het museum komen we uit in het centrum van het stadje. Het is markt. We staan bij een kraampje. Een klant rekent af met de marktverkoper. “Tot volgende week!” op de zijkant van het kraampje staat “Vers uit Oudewater”. We zweven door, door naar een ander kraampje. Het is stil en de kraam eigenaar typt wat op haar telefoon. “Gemaakt in Breukelen”, staat er op de luifel. Iedereen loopt het kraampje voorbij.

Regievisie

Toen de tijd verstreek in onze research en concept fase zijn er veel van onze meningen veranderd. Eerst dachten we alleen goeds over de inwoners van Oudewater, later sprak alles elkaar een beetje tegen. Hoe gastvrij en vriendelijk de mensen ook zijn, als vreemdeling zal je nooit volledig in het stadje passen. Eerst wilden we een kant kiezen, maar na een tijdje drong het tot ons door dat we een heel eigen visie hadden gevormd over het stadje; die ook de visie van een vreemdeling kon zijn, want dat is immers wat wij zijn. We willen de twee kanten van Oudewater in onze film laten zien maar niet duidelijk voor een kant kiezen. Dat laten we de kijker zelf doen door geen voiceover te gebruiken en niet te direct te sturen in geluid. De mensen die in Oudewater wonen en de documentaire zien zullen misschien een heel ander beeld zien bij de film dan een niet Oudewaterenaar, omdat zij een ander gevoel hebben bij de plekken die we belichten. Zij kennen de mensen die ze in de film zien en de anderen kennen ze niet. Mensen in Oudewater hechten waarde aan hoeveel mensen ze kennen maar dit kan verschillen met iemand van buitenaf. Dat is het isolement van Oudewater en ook precies wat wij met de film willen zeggen. Dat is het noodlottige aan het zijn van een trotse Geelbuik; je komt er nooit meer weg.

Achtergrond & onderwerp

De achtergrond van het verhaal kwam door onze research. We kwamen in het stadje en al snel kwamen we erachter dat het hier niet te vatten is in één persoon, één plek of één onderwerp. We wilden het gevoel dat wij hadden toen we hier kwamen overbrengen op de kijker en zo de meerdere lagen die wij ervoeren in het stadje tot uiting brengen. Daarom hebben we gekozen om de hele stad te portretteren; de plekken waar veel mensen komen maar ook de plekken die soms vergeten worden maar wat voor ons toch waarde heeft. Ons onderwerp is dus de hele stad van Oudewater.

Vorm en stijl

In onze documentaire hebben we drie lagen. De eerste is de doorsnee van de stad, de buitenwijken portretteren we als statisch; bijna stilstaand, de bruisende binnenstad als één bewegende massa en daarna eindigen we weer in de statische buitenwijken. De tweede laag zijn de contrasten en tegenstellingen in het stadje, bijvoorbeeld de buitenkant van een huis met een bordje ‘Home Sweet Home’ en vlak daarna een huis met een ‘Verboden Toegang’ bord voor het raam gemonteerd. Dit geeft een goed beeld van de Oudewaterenaren want aan de buitenkant lijkt het alsof je welkom bent en ‘hier is alles perfect’ maar kom niet te ver naar binnen want daar ligt een onbesproken grens. Laag drie bestaat uit het besef van de vreemdeling dat de geboren en getogen Oudewaterenaren/Geelbuiken nooit meer uit het stadje weg zullen gaan. Dit laten we zien door middel van het eindigen op een kerkhof, in de kerk; maar herboren worden door het allereerste geluid wat in de film hoorbaar is opnieuw te laten horen (een bus die aankomt of wegrijdt).

We hebben doordat we veel op de locaties aanwezig zijn geweest en vaak testshots hebben gemaakt een goed idee bedacht van hoe we alles wilden brengen. Met aandacht gevestigd op mise-en-scene en decoupage hadden we een strak plan voor ogen om de inhoud vast te leggen op beeld.

**Van plan naar
uitvoering**

Hulp lijstje

- Idee
- Motivatie om er een film van te maken
- Zoek naar spanningsvelden
- Wie zijn de hoofdpersonen
- Wat is het verhaal?
- Waar speelt het zich af? (arena)
- Structuur en vertel perspectief (flashbacks, vooruitkijken, chronologisch)
- Film stijl (camera, licht, geluid)
- Montage techniek
- Voor montage op papier

Emotie

- Emotie bepalen door geluid en muziek toe te voegen
- Zware donkere muziek (voorbeeld)
- Vrolijke lichte muziek (voorbeeld)
- Welke sfeer en emotie wil je jouw video geven?
- Voice over gebruik

Muziek

- Ik gebruik muziek voor twee doelen
- 1 Ritme bepalen van de montage
- 2 Emotie/sfeer versterken (Voorbeeld)
- <https://youtu.be/dAKA8rgb4Mc> (verdriet of romantisch)
- <https://youtu.be/gKXSylxln90> (dark)
- Zorg dat je een (langere) film niet vol smeert met muziek.
- Probeer na je 1^e edit ook eens andere muziek met dezelfde BPM

Overgangen

- Hard snijden (zonder overgang)
- Cross dissolve
- Dip to white/dip to black
- Iris
- Wipe
- Page peel
- Slide
- Zoom
- Fade

Titels

- Titel van de film
- Locatie aangeven
- Naam van personen/sprekers
- Titel voor een hoofdstuk
- Aftitel
- Tussentitels
- Ondertiteling
- Graphic titels

Montage technieken

- Cross cutting
- Snel editing (snel snijden) Max 3 sec per shot
- Snel edit wordt gebruikt voor gesprekken of plotselinge gebeurtenissen
- Jump cut (Snijden in 1 shot, beweging verspringt)
- Lange take (Long take) bijvoorbeeld 1 shot film.
- Victoria (2015) Russian Ark (2002)
- Match cut (continuïteit editing) Wanneer bijvoorbeeld een glas wordt neergezet en vervolgens het glas in een andere tijdlijn verder gaat.

Vragen rondje!



Afsluiting