

FILMPLAN J1AF

TIME BASED STORYTELLING

Groep: 2, J1AF

Daan van Gemert, Ashley Haagsma, Jelle Hoogendijk, Joyce Korl en Daniël Mols

FILMPLAN

Time Based Storytelling

1.1 Logline

Een goedgelovige backpacker boekt een Airbnb en komt terecht bij een jonge vrouw met een duister geheim.

1.2 Directors statement

Onschuld en naïviteit kan met één verkeerde keuze omdraaien in een gigantisch horror verhaal.

Guest for Dinner is een nieuwe short horror film waarbij de productie zich focust op de thema's naïviteit en goedgelovigheid. Een backpacker reserveert via de Airbnb app een kamer bij een vrouw waarvan je niets vreemds van zou kunnen verwachten, maar uiterlijk zegt niets over innerlijk. Er ontstaat een conflict tussen de goedgelovigheid van de protagonist en de eigenaardige sfeer die in het huis hangt. Het idee is ontstaan vanuit onze passie voor horror films. We waren niet van plan om een cliché geesten horror verhaal te maken en kwamen we met diverse concepten en ontstond dit idee. De intentie van het creëren van Guest for Dinner is om de kijkers te reflecteren over de situaties waarin ze zich bevinden. Natuurlijk is deze film niet gebaseerd op een daadwerkelijke gebeurtenis (waarvan we weten), maar soortgelijke zaken zou kunnen gebeuren als iemand zich mee laat slepen door simpele naïviteit. Hierdoor wilden wij graag dit verhaal vertellen.

Om deze short horror film uniek en succesvol te maken hebben wij een bepaalde visuele en filmtechnische aanpak ingezet. We hebben onder andere gebruik gemaakt van ongemakkelijke stiltes en bijpassende geluiden die geïnspireerd zijn op de film Hereditary. Door deze elementen toe te passen kan het publiek zich goed verplaatsen in de situatie en gevoelens van de protagonist. Zo weten ze door emotie en communicatie wat het karakter op elk moment in de scène voelt. Hiernaast is de keuze voor het maken van de horrorfilm gekomen vanuit de bewondering voor de films van Alfred Hitchcock, de pionier van de horror scene. Zijn methode van het voortbrengen van suspense hebben wij overgenomen in het maken van deze film. Door ons te houden aan deze visuele story regels van Hitchcock hebben we bepaalde keuzes ondernomen. Zo zijn er subtiele hints en terugkerende elementen toegepast in het verhaal om het publiek te laten suggereren dat er iets niet klopt. Daarbij hebben we door verschillende camerastandpunten de kijkers een belangrijk element laten zien die de protagonist niet opmerkt, waardoor het publiek meer weet dan het karakter.

Met deze aanpak van de productie van Guest for Dinner willen wij dat het publiek op het puntje van hun stoel gaan zitten en benieuwd zijn naar de mysterieuze vrouw. (Daarnaast hopen we dat we het publiek iets mee kunnen geven en bewust kunnen maken van gevaar voor anderen in onze omgeving, dat je niet iedereen zomaar blindelings kan vertrouwen.)? Door de manier van vertelling zal het publiek opvallen dat er weinig tekst nodig is om een volledig verhaal te kunnen vertellen als je de 'visual story' regels toepast.

FILMPLAN

Time Based Storytelling

2.1 Script

Guest for Dinner

by

J1AF

INT. AIRBNB HOUSE (DINING ROOM) - NIGHT

SUPERIMPOSE: 'GUEST FOR DINNER'

De protagonist is argwanend aan het eten (Pasta met vlees). De gastvrouw staat op een afstand in de keuken toe te kijken. Opeens slaat ze hard met een vleeshamer op gehakt. De protagonist kijkt op, maar de gastvrouw zegt niks en kijkt weg. De protagonist gaat verder met eten.

PROTAGONIST
(met mond vol eten)
Fijn dat ik hier nog een kamer kon reserveren.

De charmante gastvrouw beweegt niet maar kijkt naar de telefoon en knikt lichtjes met haar hoofd.

GASTVROUW
(licht glimlachend)
Er is hier altijd plek

De protagonist kijkt verward maar haalt nonchalant zijn schouders op en gaat verder met eten.

INT. AIRBNB HOUSE (DINING ROOM) - NIGHT

De protagonist heeft zijn bord leeggegeten en verlaat de woonkamer omdat de gastvrouw niet meer staat waar ze eerder stond. De vleeshamer is uit de keuken verdwenen.

INT. AIRBNB HOUSE (HALLWAY) - NIGHT

De protagonist loopt door de gang en kijkt om zich heen

PROTAGONIST
Mevrouw? Ik heb de sleutel van mijn kamer nodig.

De protagonist ziet een deur op een kier staan en loopt naar de deur. Hij opent de deur en kijkt naar binnen. Hij ziet een badkuip met een lijk, en hij staat verstijfd in de deuropening als opeens de gastvrouw achter hem verschijnt met de vleeshamer omhoog.

INT. AIRBNB HOUSE (KITCHEN) - DAY

De gastvrouw sluit een zakje met gehakt en plakt er een label op met de naam van de protagonist. Ze opent de vriezer waar nog meer soortgelijke zakjes liggen en legt het zakje erbij. De deurbel gaat, en ze slaat de deur van de vriezer dicht.

GUEST FOR DINNER

2.2 Shotlist

Productie: Avans Hogeschool / Team: J1AF - Groep 2 / Locatie: Huis in Lage Zwaluwe / Datum: 28/29 mei 2021

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/ EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
1.	1.	MCU / Overhead	Static shot	INT.	NIGHT	Openingtitel. Bird's Eye View van het bord met eten.	Beginscherm van de short film.
1.	2.1	MCU naar CU	Push in	INT.	NIGHT	Intro protagonist (eye level). Hij is aan het eten.	Begin blur en ga dan naar scherp.
1.	2.2	MCU, CU, MS	Trackig shot	INT.	NIGHT	Openingtitel. Bird's Eye View van het bord met eten, waarbij de vork wordt gevolgd naar de mond en pull out van protagonist.	
1.	3.	LS / OTS	Static shot	INT.	NIGHT	Over the shoulder shot van vrouw die slaat met vleeshamer op het vlees, protagonist kijkt op en vrouw kijkt snel weg.	Vrouw en vleeshamer scherp in voorgrond daarna protagonist scherp.
1.	4.	MS / MLS kikvorspers.	Static shot	INT.	NIGHT	Introdutctie van de vrouw die naar de protagonist aan het staren is en het vlees aan het klaarmaken is. Protagonist zegt zijn tekst.	Protagonist scherp in voorgrond, vrouw onscherp wordt later scherp.
2.	5.	CU / Eye view	Static shot	INT.	NIGHT	De protagonist neemt de laatste hap van zijn avondeten. Vrouw is ondertussen weg uit de keuken met de vleeshamer.	op de achtergrond is een stapel met tassen te zien. op regel van derde.
2.	6.	MSU / High angle	Static shot	INT.	NIGHT	De protagonist heeft zijn laatste hap genomen, legt zijn bestek neer en staat op om de vrouw te zoeken.	
2.	7.	MS / Hip level	Static shot	INT.	NIGHT	De protagonist loopt via de keuken naar de gang.	Snijplank scherp op de voorgrond, protagonist loopt er onscherp achterlangs.
2.	8.	MCU / High angle	Static shot	INT.	NIGHT	De protagonist komt de gang binnen lopen.	Licht komt vanuit de keuken in de gang, schaduw.
2.	9.	MCU / Eye view	Trackig shot	INT.	NIGHT	De protagonist loopt in de gang zoekend naar de vrouw en zegt zijn tekst.	Tracking shot, waarbij de camera achteruit beweegt en protagonist van voor wordt gefilmd.
2.	10.	MCU / Eye view	Trackig shot	INT.	NIGHT	De protagonist ziet een deur op een kier staan waar licht vandaan komt, loopt ernaartoe en kijkt naar binnen.	Tracking shot, waarbij de camera vooruit beweegt en protagonist van achter wordt gefilmd.
2.	11.	CU / Knee level	Lichte tilt	INT.	NIGHT	De protagonist kijkt met een angstig gezicht. Vrouw komt met vleeshamer achter hem staan met haar hoofd langs zijn schouder. Alleen de armen van het lijk die over de badkuip liggen zijn zichtbaar.	Diagonale beweging met push out.
2.	12.	CU / MCU / Eye view	Static shot, lichte beweging	INT.	NIGHT	De protagonist kijkt met een angstig gezicht. Vrouw komt met vleeshamer achter hem staan met haar hoofd langs zijn schouder.	Vrouw slaat met vleeshamer en het beeld wordt zwart.
3.	13.	CU / High angle	Static shot	INT.	DAY	Het is de volgende dag en de vrouw is het vlees van de protagonist met de vleeshamer aan het klaarmaken.	Bird's Eye View.
3.	14.	CU / Hip level	Static shot	INT.	DAY	Het is de volgende ochtend en de vrouw stopt het vlees van de protagonist in een plastic zakje en plakt een sticker met zijn naam erop.	
3.	15.	CU / Knee level	Static shot	INT.	DAY	De vrouw opent de vriezer en legt het zakje vlees bij de andere plastic zakjes met vlees. Vervolgens gooit ze de deur dicht.	De deurbel gaat (cycles), ze sluit de deur en het beeld wordt zwart.
3.	16.	MCU / Shoulder level	Trackig shot	INT.	DAY	Het is de volgende dag, de vrouw doet het vlees van de protagonist in een zakje en legt het in de vriezer.	Vrolijke muziek speelt af (radio), de vrouw neuriet met de muziek mee.

2.3 Breakdown Sheet

BREAKDOWN SHEET # 1

Page Count: 1

Date: 26-05-2021

Production Company: Team AF productions

Production Title: Guest for Dinner

Scene #: 1 Scene Name: Het avondmaal INT/EXT: INT DAY/NIGHT: NACHT

Description: De vrouw is bezig met het opruimen van haar nieuwe vlees

CAST Vrouw gespeeld door Joyce Man gespeeld door Daniël	STUNTS	EXTRAS/ATMOSPHERE Warme huiselijke sfeer creëren met licht
	EXTRAS/SILENT	
SPECIAL EFFECTS	PROPS Tenderizer Snijplank met vlees Bord met pasta Vork en messen	VEHICLES/ANIMALS
WARDROBE Simpele alledaagse kleding	MAKEUP/HAIR Joyce's haar over één schouder	SOUND EFFECTS/MUSIC Nadruk op de hamer klap Tikkende klok Nadruk op het smakken Bestek
SPECIAL EQUIPMENT 4k video camera Opnameapparaat Lichtset Camera lenzen Tripod	PRODUCTION NOTES	

BREAKDOWN SHEET # 2

Page Count: 2

Date: 26-05-2021

Production Company: Team AF productions

Production Title: Guest for Dinner

Scene #: 2 Scene Name: De ontdekking INT/EXT: INT DAY/NIGHT: NACHT

Description: De gast ontdekt het duister geheim van de vrouw

CAST Vrouw gespeeld door Joyce Man gespeeld door Daniël	STUNTS	EXTRAS/ATMOSPHERE Warme huiselijke sfeer creëren met licht
	EXTRAS/SILENT Dode lichaam gespeeld door Daan	
SPECIAL EFFECTS	PROPS Tenderizer Lege bord Lege snijplank	VEHICLES/ANIMALS
WARDROBE Simpele alledaagse kleding	MAKEUP/HAIR Joyce's haar over één schouder	SOUND EFFECTS/MUSIC Deur woonkamer (vrouw gaat weg) Voetstappen in andere kamer Deur badkamer (openend) Spanningsopbouw muziek Blood dripping
SPECIAL EQUIPMENT 4k video camera Opnameapparaat Lichtset Camera lenzen Tripod	PRODUCTION NOTES	

BREAKDOWN SHEET # 3

Page Count: 3

Date: 26-05-2021

Production Company: Team AF productions

Production Title: Guest for Dinner

Scene #: 3 Scene Name: De ochtend erna INT/EXT: INT DAY/NIGHT: DAG

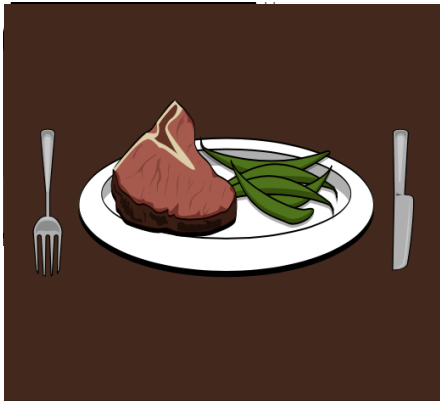
Description: De vrouw is bezig met het opruimen van haar nieuwe vlees

CAST Vrouw gespeeld door Joyce	STUNTS	EXTRAS/ATMOSPHERE Ochtend licht
	EXTRAS/SILENT	
SPECIAL EFFECTS	PROPS Tenderizer Snijplank Zakjes vlees met naam plaatjes	VEHICLES/ANIMALS
WARDROBE Simpele alledaagse kleding	MAKEUP/HAIR	SOUND EFFECTS/MUSIC 'Ain't we got fun' - Peggy Lee Nadruk op de vriezer klap Gekreukel van zakjes
SPECIAL EQUIPMENT 4k video camera Opnameapparaat Lichtset Camera lenzen Tripod	PRODUCTION NOTES	

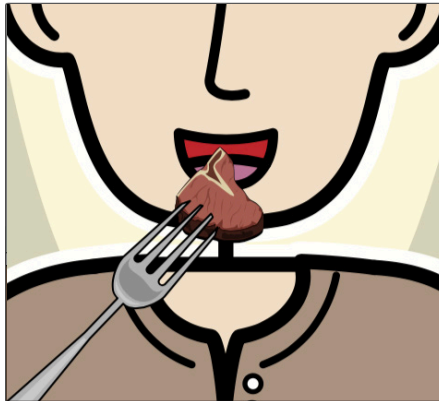
FILMPLAN

Time Based Storytelling

2.4 Storyboard



Het gerecht (met veel vlees) staat voor de protagonist al klaar op tafel.



De protagonist neemt de eerste hap van zijn avondeten.



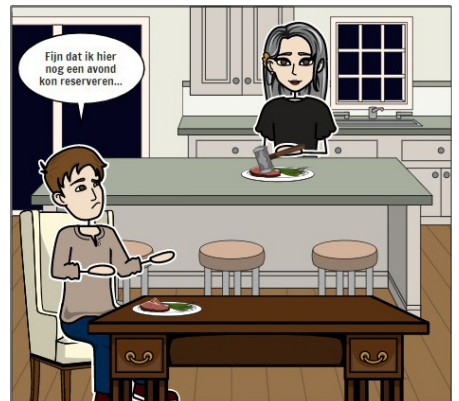
De protagonist begint argwanend te eten en kan je in het shot zien dat hij zich in een Airbnb bevindt.



De protagonist is aan het genieten van zijn avondeten, terwijl de vrouw in de achtergrond naar de jongen aan het staren is.



De vrouw slaat ze hard met de vleeshamer op het vlees, waar de jongen van schrikt en op kijkt naar de vrouw in de keuken.



Door de ongemakkelijke sfeer zegt de protagonist iets tegen de vrouw, waarbij de vrouw lachend knikt en door gaat met het vlees klaarmaken.



De protagonist neemt de laatste hap van zijn avondeten en merkt dat de vrouw ondertussen niet meer in de keuken te vinden is.



De protagonist gaat op zoek naar de vrouw en ziet een deur op een kier staan waar licht vandaan komt, loopt ernaartoe en kijkt naar binnen.



De protagonist vindt het bebloede lijk in de badkuip.

FILMPLAN

Time Based Storytelling



De protagonist kijkt met een angstig gezicht naar het lijk, terwijl de vrouw achter hem verschijnt met de vleeshamer in haar handen.



De vrouw slaat de protagonist neer en het beeld wordt zwart.



De volgende dag is de vrouw het vlees (de protagonist) aan het klaarmaken, stopt het in een plastic zakje met sticker en legt dit in de vriezer.

Gedurende het draaien van de short “Guest for Dinner” horror film hebben we op locatie verschillende keuzes gemaakt die we niet in het filmplan hebben beschreven of benoemd. Zo hebben we een aantal elementen weggelaten en het verhaal lichtelijk aangepast afhankelijk van de locatie waar we de scènes aan het schieten waren, dit creëert ook een realistischer beeld van het verhaal. Hierdoor kan het publiek zich beter verplaatsen in de situatie van de protagonist. Zo hebben we onder andere de diverse hints zoals de rugzakken en telefoons in het huis weggelaten, omdat dit niet goed en chaotisch in het beeld overkwam. Daarnaast hebben we de vleeshamer toegevoegd als motief in het verhaal, een terugkerend element dat te zien is in alle scènes en waaruit het publiek kan opmerken dat er iets niet klopt.

Echter hadden we tijdens de draaidagen ons volledig gehouden aan het filmplan, maar hebben we gemerkt dat sommige elementen en camerastandpunten die we bedacht hadden niet het gewenste gevoel gaf van de short horror film. Daarom hebben we bovenstaande benoemde aspecten veranderd om wel het gewenste effect te creëren binnen een minuut. Aan de hand van deze gemaakte keuzes tijdens het schieten van de film hebben we deze aanpassingen ook toegepast in het filmplan. Zo hebben we onder andere aanpassingen gemaakt in het script en het storyboard om er een samenhangend verhaal van te maken.

FILMPLAN

Time Based Storytelling

3.1 Video Moodboard

Link video moodboard

https://mymedia.avans.nl/media/Moodboard_TBS_J1AF/1_vuyxo08t



Onderbouwing - Video Moodboard

Door middel van belichting, contrasten en leegtes willen we de kijker het gevoel geven dat er achter de protagonist elk moment iets kan gebeuren. Daarnaast werken we met warme kleuren om het huiselijke sfeer en gevoel over te brengen van een knus en gezellig huis. Hierbij hebben we ons laten inspireren door de film *Hereditary*. Een groot voorbeeld is de avondmaal scène waarbij de shots langer dan gebruikelijk doorgaan, dit zorgt voor een ongemakkelijke sfeer die toepasselijk is bij onze one minute productie. Deze sfeer en stijlelementen willen wij door middel van verschillende elementen als montage verwerken in onze beelden van de verwachte horror short film *Guest for Dinner*.

De ongemakkelijkheid willen we ook terug brengen door middel van onder andere audio. We hebben gebruik gemaakt van een tikkende klok op de achtergrond en de kracht van de stilte. Daarnaast leggen we extra nadruk op de protagonist die aan het eten is om het publiek in het begin al het gevoel van walging te geven. Op het einde wanneer het duistere geheim bekend wordt, blijkt dan dat de nadruk op de walgelijke geluiden een extra betekenis heeft. Daarnaast willen we ook gebruik van muziek in de short film om de spanning op te bouwen in de tweede scène van de film, waar het lijk gevonden wordt door de protagonist en de vrouw achter de jongen verschijnt met een vleeshamer in haar handen.

Om de onaangenaamheid weer te benadrukken, maken we gebruik van statische cameravoeringen. Door lang vanuit een perspectief deel te nemen naast de protagonist, wordt het voor de kijker ongemakkelijk en kunnen ze zich beter verplaatsen in de protagonist. Hierom hebben we gekozen om in het begin gebruik te maken van de statische beelden. Wanneer de protagonist op onderzoek uit wilt gaan om de vrouw te zoeken volgen we hem mee van voor en achteren. Wanneer hij de deur open doet, hebben wij door de camera standpunt nog geen idee wat er in de kamer is. Ondertussen staan wij eigenlijk met onze rug naar het echte gevaar toe. Vervolgens hebben we dit omgedraaid en weten wij meer dan de protagonist en staat hij met zijn rug naar het gevaar.

FILMPLAN

Time Based Storytelling

3.2 Planning productie

Locaties

De short horror film speelt zich af op één locatie en hebben we gekozen om dit in een huiselijke sfeer te schieten, omdat de nieuwsgierige backpacker een overnachting boekt in een Airbnb. De scènes spelen zich voornamelijk af in de keuken en bij de eettafel, waarbij de nieuwe scène begint in de hal/gang. Om deze scènes te kunnen filmen zijn we met deze informatie op zoek gegaan naar de juiste locatie en heeft Jelle een locatie gevonden in Lage Zwaluwe bij zijn vader thuis. Deze locatie is geschikt voor de “Guest for Dinner” short film en heeft Jelle geregeld dat we op locatie in het weekend (vrijdag 28 en zaterdag 29 mei 2021) kunnen filmen.

Acteurs

In de horror short film zijn er drie personages die worden gespeeld door ons eigen team.

Goedgelovige backpacker - Daniël Mols
Jong kannibalistische vrouw - Joyce Korll
Het lijk in de badkamer - Daan van Gemert

Materiaal

Camera apparatuur	Geluidsapparatuur	Rekwisieten
Objectief Canon 24 mm	CMD_BR_Audiorecorder	Pasta ingrediënten
Objectief Canon 17-40 mm	Røde videoMicrophone	Gehakt (vlees)
Objectief Canon 50 mm	Licht apparatuur	Rode bieten (bloed)
Objectief Canon 100 mm	Lichtset Ledpanel Klein	Plastic zakjes (zipper)
Videocamera Pro HD/4K BlackMagic	2200k 250 lumen e27 lamp	Labels & permanente stift
DJI Ronin S Gimbal	2700k 400 lumen e27 lamp	Messen & vleeshamer
Video statief	Bresser BR-2240 driedelige lampenset	Rugzakken

Draaidagen plan

We hebben gepland om de horror short film in twee dagen te gaan draaien. De scènes van “Guest for Dinner” vinden plaats in de avond en spelen zich af binnen in het huis, waardoor we in de loop van de avond met het gehele team op locatie afspreken om het verhaal te gaan schieten. We filmen op de dagen wanneer de locatie beschikbaar is, vrijdag 28 en zaterdag 29 mei 2021.

De eerste dag (vrijdag 28 mei 2021) willen we voornamelijk de scènes volledig doorlopen, apparatuur klaar zetten voor de verschillende scenes, zoals de belichting, camera standpunten, etc. Het verhaal speelt zich af in de keuken, bij de eettafel en de gang waar we een aantal proefshots kunnen gaan schieten, zodat we de volgende dag meteen kunnen beginnen met filmen. Hierbij maken we aantekeningen voor de diverse shots en rekwisieten die we nog nodig hebben en de volgende dag kunnen meenemen.

De tweede dag (zaterdag 29 mei 2021) beginnen we met alle attributen op zijn plek te leggen en draaien we eerst de laatste scène van de film, omdat het dan nog licht is. Daarna volgen de ander scènes van de horror shot film en gaan we door in de avond tot alle beelden en audio zijn opgenomen. Na het filmen ruimen we alles op en controleren we de beelden. Mochten we er later achter komen dat we beelden opnieuw moeten opnemen dan kunnen we dat nog in de loop van de week doen.

FILMPLAN

Time Based Storytelling

3.3 Planning post-productie

Geluid

Met het audio design willen we de ongemakkelijkheid van de eerste scène naar voren brengen door het publiek ook ongemakkelijk te maken. Dit willen we bereiken door het oncomfortabele geluid van iemand die smakkend aan het eten is, de tikkende klok en de ongemakkelijk stilte die er in de huiselijke sfeer hangt. Daarnaast willen we ook een harde klap van de vrouw die met de vleeshamer op het vlees slaat erin verwerken en vervolgens rustig op de achtergrond verder gaat met het klaarmaken van het vlees.

In de tweede scène willen we de spanningsopbouw versterken. Dit willen we doen door een opbouwende en spannende muziek in te zetten op het moment dat de protagonist de deur nadert. Zo worden er ook enge sound effects gebruikt om dit gevoel nog meer te versterken, zoals druppels bloed die op de vloer vallen. Deze kleine hints zorgen ervoor dat het publiek nieuwsgierig raakt en kunnen suggereren naar wat er in de kamer te zien is.

In de derde scène willen we juist contrast in de audio verwerken. Het gaat van spannend naar vrolijk. Dit laat een nare smaak achter voor het publiek en versterkt dit gevoel. Hieruit blijkt ook dat dit niet de eerste keer is voor de moordenaar en dat dit een cyclus is als er weer wordt aangeboden.

Muziek

In de tweede scène willen we opbouwende en spannende muziek inzetten die de spanningsboog versterkt. Dit nummer 'Horror Ambience' willen we langzaam in laten komen op het moment dat de protagonist op zoek gaat naar de vrouw in de hal/gang en een deur nadert die op een kier staat. In deze scène wordt de muziek opgebouwd tot aan het einde van de tweede scène waar de vrouw achter de protagonist verschijnt en hem met de vleeshamer neerslaat, waardoor het beeld in één klap zwart wordt en de muziek ook meteen wordt stilgelegd.

In de laatste scène hebben we er voor gekozen om een vrolijk nummer af te spelen; 'Ain't we got fun' bij Peggy Lee. Dit gaat een contrast creëren met het begin van de video en zorgt ervoor dat het publiek niet weet wat voor gevoel bij deze scene hoort. Het gaat namelijk een gruwelijke scene wezen met een vrolijke ondertoon door de muziek. Inspiratie hiervoor kwam van films zoals 'American Psycho' (Paul Allen scene), 'Kingsman' (kerk scene), en 'Shaun of the Dead' (Kill the Queen scene).

Monteren

Bij het maken van de montage willen we gezamenlijk de beste beelden kiezen, aangezien we van elke scène verschillende standpunten gaan filmen. Als we dit hebben gedaan willen we bij de rustige gedeeltes van de scènes bijna geen cuts hebben. Daarentegen wanneer de spanning oploopt gaan we meer cuts van standpunten in brengen. Hierdoor wordt het ook wat onrustiger en dat willen we ook creëren.

De overloop van twee camerastandpunten willen we ook zodanig monteren dat het goed overloopt met elkaar, zodat het lijkt alsof het nooit twee keer is opgenomen maar alsof je binnen de kamer teleporteerd van plaats. Op het einde van de tweede scène willen we het ook even zwart laten, zodat het publiek begrijpt dat het eigenlijk zwart wordt voor de protagonist.

Door middel van color grading willen we in de montage het huiselijke sfeer meer nabootsen. Dit gaan we al goed doen met de belichting, maar in de montage kunnen we dit meer benadrukken. In de laatste scène willen we het vooral lichter maken als dat nog niet genoeg gaat zijn, zodat de kijker meteen door heeft dat dit de volgende dag overdag afspeelt.