



D O E P A K

DuPAK DoePAK POPPENSPE(ELMUSEUMKRUI)MELKRANT NUMMER 2 DoePAK DuPAK



Een **dupák** (spreek uit: **dupak**) is een stang- en trucpop. Het nummer met de dupák wordt in het Tsjechische en Slowaakse volkspopentheater met marionetten en stangpoppen altijd als toegift opgevoerd. De pop maakt sprongen waarbij zijn lijf beurtelings lang en kort wordt. Het is een truc die overeenkomt met het uitrekken en weer inkrimpen van de hals van de Dood van Pierlala in de poppenkast. Pierlala is een stokpop en wordt van onder af gemanipuleerd; de dupák wordt als stangpop van bovenaf bewogen. Terwijl het rijzen van Pierlala's hals heel langzaam en onder doode stille geschiedt, gaat het strekken en inkrimpen van de dupák razendsnel en met veel rumoer. Dupák betekent 'stampend'. De houten voeten zijn met lood verzwaard. Het lijf van de pop is een zak van stof. De stang waaraan de dupák hangt, gaat door de kop en het lijf heen en zit vast aan de houten heup. Het gat in de kop is iets wijder dan de dikte van de stang, waardoor de kop soepel op en neer gaat. Aan weerszijden van de kop van de dupák is een touw vastgemaakt. De touwtjes gaan omhoog en zijn bevestigd aan een speelhoutje. Door dit houtje op en neer te bewegen, rekt en krimpt het lappen lijf. De pop gaat als het ware door de knieën en voert weer op. Behalve springen kan de dupák ook om zijn as draaien; daarbij zwieren zijn armen wijd uit.

Diender

Doe voorzichtig. Oom *agent* is in de *poppenkast* niet de slimste. Hij verliest altijd. Ook als *Jan Klaassen* gestraft moet worden. De diender krijgt van Jan een flink pak slaag. Slapjes hangt Bromsnor over de *speelplank*.

In het *Hänneschentheater* uit de Duitse stad Keulen wordt de veldwachter als *stokpop* gehanteerd. Een mini-theatertje is in het **Poppenspe(e)lmuseum** te bewonderen.

Zoek in het **poppentheater-abc** op onze **websites** naar de naam van de agent uit het stokpoppenspel van Keulen. Het antwoord is ook te vinden op **www.geheugenvannederland.nl/poppenspel2**.

- Hoe heet hij?
- * *Hänneschen* (spreek uit: hennesjen), een vrolijke vent;
- * *Schnäuzerkowski* (spreek uit: sjnoitserkofski).

✂ Knip oom *agent* en de *artiest* uit, plak ze op een stukje karton en speel.



Opoe

Jan Klaassen mag graag spotten met zijn vrouw *Katrijn*. Hij noemt haar een beschimmelde oliebol.

Van wie is zij volgens hem de dochter?

- * *Ollekebolleke*;
- * *Otepoetje*.



Een jongen ...

dat wordt *Pinocchio*: een houten pop met een neus die groeit als hij jukt. Het bekende kinderboek over deze *marionet* kwam voor het eerst uit in 1883. De hoofdpersoon komt uit zichzelf tot leven. Zodra zijn hoofd gesneden is, begint hij te praten. Zo gauw hij voeten heeft, loopt hij weg. De verhalen zijn geschreven door de Italiaanse schrijver Carlo Collodi.

Bijzondere en oude uitgaven over *Pinocchio* zijn te vinden in de **Poppenspe(e)lmuseumbibliotheek**.

- Welk sprekend beest zit op het dak van het theatertje?
- * *waterjuffer*;
- * *krekel*.



Postzegels

PAK je postzegelalbum. Of spaar jij geen postzegels? Over de hele wereld komen er zegels uit. Misschien heb je weleens postzegels gezien met een bekende persoon uit de poppenkast. Op Engelse zegels bijvoorbeeld is *Mr Punch* (spreek uit: mister puntsj, de u bijna als een a) – de hoofdfiguur in hun *poppentheater* – afgebeeld.

Punch heeft een enorme bult. Zijn neus en kin groeien naar elkaar toe. Hij heeft altijd ruzie met zijn vrouw *Judy* (spreek uit: djoedie). Zij draagt net als haar nicht *Katrijn* een luifelmutsje. Ze is lelijk en vinnig. Dat laatste moet ze ook wel zijn, want *Punch* is een woesteling. Soms gooit hij haar *baby* het raam uit. Maar in de poppenkast komt gelukkig alles altijd weer goed.

Kun je *Mr Punch* herkennen op twee van de postzegels?



Kameel

Een *handschaduwbeeld* kun je maken door je hand(en) tussen een wand of een halfdoorzichtig *scherm* (gemaakt van een laken of wit tekenpapier) en een lichtbron te houden. Door bepaalde standen van je vingers en de hand kunnen *schaduwfiguren* te voorschijn worden getoverd. Je kunt natuurlijk als 'lamp' ook de felle zon gebruiken.

Geheimzinniger wordt het *schimmenspel* in een donkere ruimte. Met behulp van een schemerlamp of een zaklantaarn worden de beesten die je met deze handgymnastiek maakt, nog mooier. Probeer ook maar eens een konijntje, vogel, hond of olifant te maken. Leuk om te weten: hoe dichter je een schimfiguur bij de lichtbron brengt, hoe waziger en groter de schaduw. Dat kan spannend worden!



Poppenspe(e)lmuseum ©
Kerkweg 38 8193 KL Vorchten NL Tel.: +31(0)578 - 63 13 29 Fax: +31(0)578 - 56 06 21
www.poppenspelmuseum.nl www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl info@poppenspelmuseum.nl

DoePAK-oplossingen

* De juiste antwoorden: *Schnäuzerkowski*, *Otepoetje* en *krekel*.