



D O E P A K



DuPAK DoePAK POPPENSPE(ELMUSEUMKRUMELKRANT NUMMER 12) DoePAK DuPAK

Een **dupák** (spreek uit: **do-pak**) is een stang- en trucpop. Het nummer met de dupák wordt in het Tsjechische en Slowaakse volkspoppentheater 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 onderaf gemanipuleerd; de dupák wordt als stangpop van bovenaf bewogen. Terwijl het rijzen van Pierlala's hals heel langzaam en onder doode stilte 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 speelhoukje. Door dit houkje op en neer te bewegen, rekt en krimpt het lappen lijf. De pop gaat als het ware door de knieën en over de heup heen. Behalve springen kan de dupák ook om zijn as draaien; daarbij zwieren zijn armen wijd uit.

Dronkenlappen

'n **DoEtje** (sukkel) is *Madelon* niet. Ze is getrouwd met *Guignol* (spreek uit: gienjol, met de g van 'goal'). Ze zijn beiden straatarm en de vinnige Madelon maakt daarover altijd ruzie.

Guignol is de hoofdfiguur in de *volkspoppenkast* uit de Franse stad Lyon. Zijn vriend is de schoenlapper *Gnafron* (spreek uit: njafron). Deze is vaak dronken van de wijn. Zijn neus en wangen zijn daardoor vuurrood. Is er geen werk, en dus geen eten, dan zegt hij: "Ik heb een leren voorschoot. In stukjes gesneden, en gebakken in vet met ui en een scheut azijn – daar lik ik mijn vingers bij af!"

De oud-Hollandse *Jan Klaassen* houdt ook van een slokje. Dikwijls verwijt *Katrijn* hem dat hij te vaak naar de kroeg gaat.



✂ Knip *Gnafron* uit, plak hem op een stukje karton en speel.

Ontdek de verschillen

Zoek de tien verschillen tussen de twee theater-tjes met de Italiaanse *Pulcinella* (spreek uit: poel-tsjienella).

In de *poppenkast* – 'La casa di Pulcinella' ('Het huis van Pulcinella') – zie je de vulkaan Vesuvius en de baai van Napels als *decor*. De wanden van de kast zijn van *doek*.

Door een spleet in het midden stapt de *poppen-speler* naar binnen en naar buiten.



Echt water ...

is nodig om de *watermarionetten* uit het Aziatische land Vietnam te laten drijven. Hun toneel is het wateroppervlak van een vijver. Het water is troebel, zodat het *publiek* niet ziet hoe de figuren worden bewogen. De poppen zijn vastgezet op lange, horizontaal gehouden stokken, die onder water onzichtbaar naar de spelers leiden. Deze staan tot aan hun heupen in het water. Ze zijn verscholen achter een franjegordijn. Binnen in de poppen zit een mechaniek om ze te bewegen. De touwtjes daarvan leiden via een stok naar de speler.

Het optreden bevat spannende *acts* met vuurspuwende draken.

De presentator van de voorstelling is een klein, dik kereltje met zijn haar in twee staartjes. Hij draagt een jakje en een lendendoek.

Zoek in het *poppentheater-abc* via onze site www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl naar de naam van deze pop.

Hoe heet de grappenmaker?

- * *Teu*;
- * *Tünnes*.



Poppenwebsite

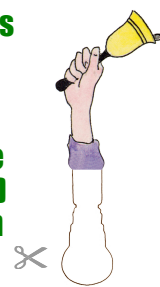
PAK de muis van je computer en vind via onze *website*, www.poppenspelmuseum.nl, informatie over de *wonderwereld* van het poppentheater. Klik op *Jan Klaassen* of *Katrijn*, de *agent*, de *muizen*, de *poes* of de *aap*. Kijk ook eens wat je tegenkomt als je klikt op de *verschillende attributen* uit het volkspoppentheater of op de *icoontjes* (kleine plaatjes) rond de twee poppenkastaferelen.

Met een muisklik op het *boekenplaatje* kom je in het poppentheater-abc. Daarin lees je de uitleg van een heleboel poppenkastnamen en -woorden. Via de eerste websitepagina (een blik door een loep op West-Europa) kun je een taalkeuze maken. Door het 'Welkommen' van *Kasperl* krijg je gegevens in het Duits. Met 'Welcome' word je door de Engelse *Mr Punch* (spreek uit: puntsj, de u bijna als een a) begroet. Jan Klaassen onthaalt je met 'Welkom' en Guignol zegt 'Bienvenue'.

Wat voor informatie krijg je als je op de *bel* klikt?
 * *lidmaatschap 'Vrienden van het museum'*;
 * *de voorstelling gaat beginnen*.

Attributen

In het *volkspoppentheater* worden vaste *attributen* gebruikt, zoals een *braadpan*, *worstjes* en een (*verdwij*n)kistje. Op het kleine poppenkasttoneel zijn de meeste voorwerpen veel te groot in verhouding tot de poppen, maar andere juist veel te klein, zoals het *galgje*. Zo krijg je de lachers op je hand. De hoofd-



figuur in de poppenkast houdt zijn *knuppel* tussen beide handjes. Het hanteren van dit wapen varieert van het ritmisch bewerken van het hoofd van de tegenstander tot het prikken in zijn buik.

Elk avontuur begint en eindigt met het openen en weer sluiten van de *gordijntjes*. Dan klinkt ook de *poppenkastbel* als teken dat de voorstelling gaat beginnen.

In de *Poppenspe(e)lmuseumwinkel* zijn unieke uitgaven te vinden met plaatjes van grappige spelsituaties.

Zoek eens in het poppentheater-abc naar het speelattribuut waarin de Oostenrijkse *Gretel* (spreek uit: greetel, met de g van 'goal') en haar man *Wurstel* (spreek uit: woerstel) een *konijntje* heen en weer laten bewegen.

Ze wiegen het dier in een:

- * *wiegje*;
- * *schommel*.

Krokodil

De *volkspoppenspeler* heeft bij zijn vaste set poppen ook een pop die een *monster* voorstelt. In het ene land heeft die de gedaante van een *draak*, in het andere is het een gevaarlijke *hond*.

De hoofdpersoon in de Duitstalige poppenkast heet *Kasperl*. Hij wordt soms door een *krokodil* bedreigd. Hij rent in de rondte om aan zijn achtervolger te ontkomen. Als het beest zijn muil open-sperst om zijn prooi te verslinden, slaat *Kasperl* met zijn *knuppel* op de kop van het ondie, dat reageert met geklapper van zijn kaken.



✂ Knip de *krokodil* uit, plak hem op een stukje karton en speel.



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: *Teu*, lidmaatschap 'Vrienden van het museum' en *schommel*.