



□ Holodesk, een bijzondere kijkdoos

Een tafel is een doodgewoon iets. Gezelligheid, gesprekken, emoties, maaltijden, spelletjes, er gaat voortdurend van alles over tafel. Maar wat gebeurt er eigenlijk onder het tafelblad? Als kind kun je daar de mooiste en spannendste momenten beleven.

Beschut en beschermd door de knieën van je vader en je moeder en door het 'dak' boven je hoofd waan je je soms in een andere wereld: op vreemde planeten en omringd door wonderlijke wezens. In de *Holodesk*, zoals wij de bijzondere tafel in de Poppenspe(e)lmuseumbibliotheek noemen, kun je nu door het houten plafond heen kijken. In deze moderne en intieme *kijkdoos* speelt zich in drie en een halve minuut een bijzonder romantisch verhaal af. Doe het klepje in het tafelblad gerust open, en kijk wat zich onder de tafel afspeelt.



Holodeck is een apparaat dat een belangrijke rol gespeeld heeft in de Amerikaanse televisieserie *Star Trek: 'The Next Generation'*. Het was een sciencefictionserie uit het begin van de jaren zeventig van de vorige eeuw. Figuren en voorwerpen kwamen aan boord van een ruimteschip als het ware driedimensionaal tot leven. *Holodeck* wordt beschouwd als 'de steen der wijsheid' van de *virtual reality*, dat wil zeggen de denkbeeldige en schijnbare werkelijkheid. 'Virtual reality' is eigenlijk een computerterm voor een wereld die er niet is.

□ Holodek, een visueel gedicht

De Hollandse variant, genaamd *Holodek* (dus zonder c), van de beeldende kunstenaars *Dik Mus* en *Anke van Veen* (DutchIgloo) uit Amsterdam beoogt hetzelfde doel: een andere wereld ervaren zonder te hoeven reizen. De makers scheppen met moderne hulpmiddelen een sprookjesachtige wereld. Een klein universum dat door middel van computeranimatie, optische illusie, holografische technieken en natuurlijke materialen als mos, hout en zand tot leven komt. Zij zoeken een evenwicht in de relatie tussen mythe, mens, computer en natuur. Zoals zijzelf zeggen: "Holodek is een geheugensteuntje voor mensen die oude dromen vergeten zijn en nog niet in nieuwe mythen geloven. Het is een visueel gedicht dat verwondert, verbaast, ontwapent en verwacht."

De mens heeft een onsterfelijke ziel, een pop is een levenloos ding. Toch overleven de karakters van de poppen vele generaties. In het poppentheater brengt de poppenspeler de figuren tot leven. Als het karakter van de pop heel sterk is, wordt deze ook onsterfelijk. De manipuleerder van de figuur kan het karakter van de pop versterken. De pop wordt als het ware een 'spaarpot' vol leven. De oud-Hollandse *Jan Klaassen* is daar een goed voorbeeld van.

In *Pegasus* – het speciaal voor het Poppenspe(e)lmuseum ontwikkelde voorstellinkje – is onder andere een galopperend *marionettenpaardje* uit de collectie van het museum te zien. De presentatie is genoemd naar het gevleugelde paard uit de Griekse mythologie. De viervoeter wordt ten behoeve van het computerfilmpje bewogen door poppenspeler *Otto van der Mieden* en is gemaakt door de Slowaakse poppenspeler *Anton Anderle* (1944-2008).

Het optreden wordt begeleid door muziekfragmenten uit 'Sheherazade' van de componist Nikolai Rimski-Korsakov en uit 'Enigma Variation' van Edgar Elgar.

Wilt u meer te weten komen over kunstenaars die zich met het poppentheater en aanverwante kunsten bezighouden? Raadpleeg dan onze websites www.poppenspelmuseum.nl en www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl.



□ Afbeeldingen: het witte marionettenpaardje *Miško* met *Kašpárek*, figuren van Anton Anderle, Banská Bystrica (1990) en still uit 'Pegasus', DutchIgloo, Amsterdam (1997). Tekst: OvdM, POPMUS (2009).

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.geheugenvannederland.nl/poppenspel2
www.poppenspelmuseum.nl/onderwijs www.poppenspel.info
www.poppenspelmuseumbibliotheek.nl info@poppenspelmuseum.nl