



Poppenspe(e)lmuseumplacemat. Afbeeldingen: gunungan – bladvormig pauzeteken uit de Indonesische wayang kulit (schimmen- en stokpoppenspel). Dient om de wayangpoppen 'leven in te blazen' voor de aanvang van een voorstelling, en om de overgang aan te geven naar een volgende scène. Wordt ook gebruikt ter aanduiding van muziektoonsferen voor het gamelanorkest. De figuur heeft vaak de vorm van een levensboom. De gunungan geeft gestalte aan iets wat niet door een pop kan worden vertegenwoordigd, bijvoorbeeld een berg, een paleispoort, vuur, water, wind, zetel der goden of de hemelpoort; dalang (poppenspeler) met Semar; logo Poppenspe(e)lmuseum met Jan Klaassen (handpop) en Semar. Semar is een wijze dwaas en goddelijke clown. Hij is een van de komische personen uit het wayangspel. Semar lost in veel verhalen – net als de oud-Hollandse Jan Klaassen – de problemen op. Semar heeft een potsierlijk uiterlijk. Op zijn hoofd draagt hij een kapje. Hij heeft een enorme bilpartij en zijn dikke buik is bloot. Op een ludieke manier – alsof hij zelf als een marionettenspeler de touwtjes in handen wil hebben – wipt Semar in het museumlogo met een draad aan zijn hand een letter 'E' uit de naam van het museum. Deze (extra) letter in 'spe(e)l' maakt duidelijk dat het niet alleen een museum is waar je mag rondkijken, maar waarin de bezoekers ook vaak de vraag wordt gesteld: 'Zelf eens proberen?' Jan Klaassen heeft een naar voren stekende kin en een haakneus, een hoge bult en een enorme buik. Op zijn hoofd draagt hij een steek of een naar voren staande puntmuts. Hij zwaait immer met zijn knuppel. Illustraties: Elsje Zwart ©. Ontwerp logo: Ad Swier/OvdM ©. Maker wayangfiguren: Ki Ledjar Soebroto © (Yogyakarta, 2011). Collectie: Poppenspe(e)lmuseum ©. Concept en tekst: Otto van der Mieden © (Vorchten, 2014).