

Even uw aandacht...

*Deze 'smaakmaker' laat u toe kennis te maken met dit werk.
Dit tekstfragment mag niet gebruikt worden voor opvoering. Het
mag niet worden gedownload, afgedrukt of verder verspreid.
Indien deze smaakmaker u bevalt, raden we u aan het volledige
toneelstuk te ontlenen en te lezen voor u tot de aankoop van
boekjes voor opvoering beslist.*

Veel leesplezier!

DE GULDEN SLAMPAMPER

Jeugdtoneel in twee bedrijven

door

1880

Dries Depelchin

Toneelfonds J. Janssens – Antwerpen

2003

Nr.2793

OPVOERINGSRECHT

Het opvoeringsrecht wordt verkregen na aankoop van tenminste ELF tekstboekjes bij de uitgever en na betaling van de verschuldigde opvoeringsrechten aan:

S.A.B.A.M.
Aarlenstraat 75-77
1040 Brussel
www.sabam.be

Na aankoop van het verplicht aantal boekjes krijgt men van de uitgever een aanvraagformulier dat, degelijk ingevuld, minstens vier weken de opvoering(en) naar S.A.B.A.M. moet worden gestuurd.

Men is volgens de Auteurswet strafbaar als men gebruik maakt van gekregen, gehuurde, geleende of gekopieerde boekjes.

Wanneer men niet voldoet aan de hier opgesomde voorwaarden, worden de geldende opvoeringsrechten met 100% verhoogd.

Voor Nederland wendt men zich tot:

Stichting Bredero Auteursrechtenbureau
Valeriaanstraat 13
1562 RP Krommenie
www.stichtingbredero.nl

BELANGRIJKE OPMERKING !

Alle rechten voorbehouden. Iedereen die toestemming verkreeg het stuk *DE GULDEN SLAMPAMPER* op te voeren moet de naam van auteur *DRIES DEPELCHIN* vermelden in alle publicaties die n.a.v. de voorstellingen verschijnen.

De auteursnaam moet onmiddellijk onder de titel vermeld worden, in een lettertype minstens half zo groot als dat van de titel, maar minstens twee keer zo groot als dat waarin de naam van de vertaler, regisseur en spelers wordt vermeld.

Wettelijk depot D/2003/0220/035
ISBN 978-90-385-08276

© 2003 Toneelfonds J. Janssens/Dries Depelchin
www.toneelfonds.be

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Toneelfonds J. Janssens – Te Boelaerlei 107 – 2140 Bght Antwerpen
Tel 03 366 44 00 . Fax 03 366 45 01 . info@toneelfonds.be

PERSONAGES

(11 spelers + figuratie)

MUH : Laatste stamtovenaar van de uitgestorven Slampampers, oude man, knettergek.

VERTELLER (Gamma) : situeert het verhaal, en praat de delen aaneen.

HIEPER : Lid van de totem van het Slome Serpent. Is in tegenstelling tot zijn stamgenoten, héél actief en eerlijk, en nogal bangelijk. Zoon van Anaconda.

STREEL : Dochter van Kokhals. Doet nogal stoer, maar is in wezen een lief meisje... in tegenstelling tot haar losbandige en wrede stamgenoten.

ANACONDA : Stamhoofd van de totem van het Slome Serpent. Valse, leugenachtige en luie vrouw.

KOKHALS : Stamhoofd van de totem van de Jolige Jakhals. Autoritair tot en met. Vader van Streel.

SADIE : Stamloze en afvallige, uitgestotene van de oude Slampamperstam, leidt nu een groepje Groebels.

TEJA, het moerasmonster : Een nepmonster, dat zich wentelt in luxe, en iedereen meelokt naar haar om ze daar in chips te snijden en te frituren. Luxueus gekleed en geschminkt.

GROEBEL 1 : Handlanger van Sadie, dom, spreekt met de sj.

GROEBEL 2 : " " " , agressief.

GROEBEL 3 : " " " , onverschillig, meisje.

STAM VAN DE SLOME SERPENT : 5-tal figuranten (mogen dubbelrollen spelen)

STAM VAN DE JOLIGE JAKHALS : idem

WOLHARIGE NEUSHOORN : 2-tal figuranten.

DORRE VLAKTE VAN KAPO : 7-tal figuranten

DECOR

De hele zaal dient als decor. Op scène staan op de achtergrond rotsen, met daarin een televisietoestel dat het testbeeld weergeeft. Op de rotsen staan hier en daar rotsschilderingen van 'moderne voorwerpen'. Enkele zetstukken: struiken, bomen, rokende kratertjes, bieden wat sfeer. In de zaal is een berg opgetrokken uit podiumelementen, met de nodige effectmogelijkheden voor een vulkaanuitbarsting. In het tweede deel is een bronnetje nodig.

EERSTE BEDRIJF

Scène 1 : Verteller – Anaconda – Hieper – Slijmerige stem - Neushoorn

(Aanvankelijk blijft het gordijn gesloten. We beleven de eerste atoomoorlog van de 21ste eeuw. Geluidseffecten en vreemd licht vullen de zaal. We horen en zien de nieuwsberichtgeving van zes augustus 1999. Het gordijn schuift open. Op de achtergrond zien we een gebergte, enkele rotsblokken, met daarin schuin naar boven gericht, als het ware een fossiel van een televisietoestel dat voortdurend het nieuwsbericht herhaalt. Daarna gaat het nieuws over in testbeeld en dan in sneeuw. Het gehele stuk blijft het toestel aan. Na enkele ogenblikken gaan de lichten aan... Het is de ochtend van 12 maart 3996. We zien een warrige figuur in dierenhuiden, uitgerust met een primitieve schop, die aan het delven gaat, achter de voorste rij rotsblokken. Nu en dan haalt hij een modern voorwerp (koptelefoon, computertoetsenbord, uurwerk...) boven, besnuffelt het en gooit het weer weg. Tenslotte delft hij een klompje goud op, dat hij triomfantelijk in de lucht steekt. Hij danst als een gek in het rond... Onmiddellijk zet hij zijn arbeid verder.. We zien vuurgensters van achter de rots komen, we horen gehamer op metaal, kortom, de figuur is aan het smeden. Na enkele ogenblikken steekt hij opnieuw iets de hoogte in : een gouden beeldje: De gulden Slampamper...We horen overwinningsmuziek (bv. Also sprach Zarathustra...), terwijl de stamtovenaar de hoogste rots (ergens in de zaal of op het balkon) beklimt en er boven blijft zitten. Het gordijn sluit. De verteller komt op.)

VERTELLER : *(kijkt Muh na, terwijl hij de helling opklautert)* Hm, de oude stamtovenaar... de laatste van zijn stam... de Slampampers... Hij heet Muh..., of zoiets... Zie je wat hij bij zich heeft? Een gouden beeldje, precies. Knettergek is ie. Hopeloos kierewiet. Nu denkt hij vast dat dit beeldje een of andere magische kracht bezit of zo. Er ligt al genoeg rommel rond te slingeren...Weet je waar dit fossiel hier bijvoorbeeld vandaan komt? *(wandelt tot bij de televisie)* Het stamt nog uit de tijd voor de grote Verschrikking, zegt men...

Niet mis, maar wat moet je ermee? Je kunt er niet eens stevig je bijters in zetten... Om te eten moet je jagen. En doden en villen en schrappen, en... Alles moet je zelf doen. Ik ben zo'n doe-het-zelver. Laat ik me even voorstellen... Gamma is de naam. Ik ben uit mijn stam geflikkerd. Niemand mag nog met me praten...Rare jongens in die stammen tegenwoordig. Ze aanbidden een totem. De ene stam aanbidt het Sluwe Serpent, en de anderen de Jolige Jakhals. Zelf ben ik niet zo'n dierenvriend. Zeg, wil ik jullie es wat laten zien? Geen buitenstaander wordt natuurlijk toegestaan bij de geheime stamrituelen, maar door een klein spleetje mogen we toch eens loeren, hé... *(verteller blijft aan de kant toekijken)*

(Het gordijn schuift open. We zien het kamp van het Slome Serpent. Alle gaat hier erg rustig en kalm. Slapen is de boodschap. Een vijftal figuranten, Anaconda en Hieper zitten rond een vuurtje. Iedereen hangt wat rond, alleen Hieper zit opzij op z'n nagels te bijten. Centraal staat een totempaal met als kopstuk een sloom serpent. Anaconda rekt zich uit, en praat moeizaam.)

ANACONDA : *(geeuwend)* Stamleden van het Slome Serpent! Het is tijd om jullie god te aanbidden! *(hijst zich recht)* Hieper! Hieper!

HIEPER : *(schrikt op)* Ja, moeder Anaconda?

ANACONDA : *(bevelend)* Maak die luiwammesen es wakker. Ik heb honger. De voorraadgrot is leeg. Er is niks meer te bikken. Het is tijd voor de jacht. *(steekt haar armen aanbeddend in de hoogte)* Sloom Serpent! Luister naar uw slangenkind Anaconda! Zend ons voedsel... Wij verhongeren!

HIEPER : *(beteuterd)* Maar mams! Onze voorraadgrotten zijn pas van gisteravond leeg!

ANACONDA : *(maakt afwijzend gebaar)* Hou toch je knikker! Dat weet het Serpent toch niet....

(Er weerklinkt een hoongelach door de luidsprekers. Een sissende slijmerige stem weerklinkt:)

SLIJMERIGE STEM : ANACONDA! MOEDER VAN MIJN STAM... ALS JE ETEN
WIL, VANG HET ZELF!

(Er weerklinkt gedaver, als van een op hol geslagen beest.)

ANACONDA : *(gaat overal aan de luierende stamleden schudden)* Wakker worden!
Sta recht, vadsige wormen...Hup!

(Op dat moment stormt de wolharige neushoorn het podium op van links. Eerst schrikt iedereen, maar dan verzamelen ze hun primitieve wapens en hollen als in vertraagde film achter het beest aan. Alleen Anaconda slaat, liggend bij het vuur, het schouwspel gade, terwijl Hieper rechtsvoor hoofdschuddend zit toe te kijken. Dat gaat zo een tijdje door. Uiteindelijk kijkt de neushoorn achter zich en stopt. Hij drementelt tot bij de jagers en zegt:)

NEUSHOORN : *(medelijdend)* Okee, okee, als jullie me dan toch zo graag willen, pak me dan maar...

(Jagers werpen zich langzaam op de neushoorn...)

HIEPER : *(meewarig)* En ze leefden van de jacht en de visvangst...

(Gordijn schuift dicht.)

Scène 2 : Verteller – Kokhals – Streel – Muh - Hieper

VERTELLER : *(lacht zich een breuk)* Zo krijgen die Slome Serpentes iets te pakken :
wanneer die wolharige neushoorn zich uit pure medelijden overgeeft! *(badaart)*
Zoals ik al zei, is er nog een stam. Daar gaat het er wel wat anders aan toe. Ik
heb vooral medelijden met de dochter van het stamhoofd... zo'n lief ding... Kijk
zelf maar...

(Gordijn schuift weer open.)

(Identieke scène. Alleen staat hier een totempaal met bovenaan een grijnzende jakhalskop. Alles gaat er hier veel ruiger aan toe. Er wordt gezongen en gegeten, gedronken. Boven het vuur hangt een barbecuerooster. Nu en dan wordt een van de meisjes neer geknuppeld met een knots en bij het haar achter de coulissen gesleurd. Allerlei lekkernijen worden aangebracht. Vooraan rechts zit een meisje, dat kennelijk geen plezier vindt in het feestgelag.)

KOKHALS : *(brullend, terwijl hij aan een been zit te knagen)* Meer te eten! Breng me meer!

(op zijn wenken springen enkele stamleden recht, en brengen hem een schaal fruit, waar hij gulzig in grabbelt)

Streel! Streel! Dochter! Waarom feest je niet mee?

STREEL : *(afkeurend)* Je weet dat ik niet zo op vette spijsen gesteld ben, vader Kokhals. Ik heb een tere maag...! *(kruist koppig de armen)*

KOKHALS : *(lacht vettig)* Hahahahaha... Als je stamlid van de totem van de Jolige Jakhals bent, dan moet je smullen, smikkelen en boeren... *(voegt prompt de daad bij het woord, ander stamleden mompelen goedkeurend)*

STREEL : *(wendt zich walgend af, tot het publiek :)* En ze leefden van de jacht en de visvangst...

(Gordijn schuift andermaal dicht)

VERTELLER : *(lacht hoofdschuddend)* Twee stammen zo verschillend... En zeggen dat ze ooit één stam waren... *(gaat af vooraan links)*

(De lichten doven - Hieper en Streel komen beiden voor het gordijn liggen. Ze zijn in een onrustige slaap gedompeld. Rookeffect om een droom te suggereren. Griezellig licht overspoelt de zaal... schijnwerper op Muh... de stamtovenaar...)

Zware tamtammuziek weerklinkt... Muh doet een kleine rondedans op zijn berg en steekt de Gulden Slampamper de lucht in... terwijl hij onverstaanbare toverwoorden uitspreekt.)

MUH : Chalee walee...choem choem choem.....

Hoan loan frediam bullem

Racham madre slampam

Chalee walee ...choem choem choem....

(daalt af terwijl hij de woorden blijft prevelen, tot vooraan op het podium. Hij houdt het beeld achtereenvolgens boven de hoofden van Hieper en Streel, die zich in een hypnotische toestand oprichten. Ze blijven zitten.)

(spreekt hen plechtig toe) Chalee walee... afstammelingen van de uitgestorven stam der Slampampers...

HIEPER + STREEL : *(traag, en onder hypnose, licht wiegend van links naar rechts)*

Chalee walee...stamtovenaar Muh....

MUH : Jullie zijn niet gelukkig...kinderen. Hieper, jij verwerpt de luiheid en laksheid van je stam... en jij, Streel, gruwet van hun vraatzucht en bloeddorstigheid.

HIEPER + STREEL : *(knikken traag)*

MUH : Maar er is een weg... een moeilijke weg... Die van de Gulden Slampamper. Ooit waren jullie één stam... vlijtig en dapper... tot de grote Verschrikking jullie stam in tweeën spleet, en jullie voor altijd verdeeld werden. Enkel dit beeld kan jullie opnieuw tot één volk maken! *(houdt de Gulden Slampamper weer voor zich uit)* Jullie moeten op tocht, kinderen... De Gulden Slampamper wacht jullie op. Laat alles achter en trek naar de meest onherbergzame plaats van dit land: de Bulderende Bibberberg! Daar wacht ik jullie op! Maar let op! Anderen zullen je de weg beletten. Wees gewaarschuwd!

(Mysterieuze dansmuziek herhaalt zich, terwijl Muh achter het gordijn verdwijnt. Daarop schuift het gordijn open.)

Scène 3 : Streel – Hieper – Muh – Sadie – Groebel 1,2 en 3

(Streel en Hieper blijven liggen op de voorgrond. Het wordt licht. De dag breekt aan. Vogelgekwetter. Langzaam wordt Streel wakker. Ze kijkt verbaasd rond zich en ziet Hieper liggen. Ze schrikt en wijkt achteruit.)

STREEL : *(in paniek)* Maar... maar... waar ben ik? En wie is dat? *(betast haar hoofd)*
Wat heb ik een koppijn. Vast en zeker van die nare droom. *(zet haar handen aan haar mond en roept)* Kokhals! Vadertje Kokhals? Jakhalzen???

HIEPER : *(is wakker geworden van het geroep)* Hé? Wat...?

STREEL : Wie ben jij? En wat doen wij hier?

HIEPER : *(trekt de schouders op)* Geen idee...maar ... *(springt op)* Vandaag kan ik zingen en springen en rollen en lachen... want moeder Anaconda en die bende slapers zijn niet in de buurt. *(grijpt Streel bij de handen en doet een rondedansje)*

STREEL : *(opgetogen)* Precies! Geen knokpartijen en smulpaperij! Lekker vrij!

(Op dat moment flikkeren de lichten en de stem van Muh weerklinkt en blijft nagalmen...)

MUH : DENK AAN DE OPDRACHT.....

STREEL : *(na hevig te zijn geschrokken)* De opdracht... *(herinnert het zich)* De droom!

HIEPER : Droomde jij ook?

STREEL : *(haastig)* Ja! Er was een tovenaar en die zei dat we op pad moesten...

HIEPER : *(beaamt)* Ja! Precies! We moesten naar Bibberland of zo...

(Sadie komt op en verschuilt zich achter een van de rotsen.)

STREEL : *(giechelt)* Naar de Bulderende Bibberberg! En we moeten daar de Gulden Slabbaker ophalen!

HIEPER : *(fronst)* De Gulden Slampamper zeker...

STREEL : *(uitnodigend)* Gaan we?

HIEPER : Ik heb niks beters te doen... Okee!

(Ze willen beiden rechts afgaan, maar plotseling springt de angstaanjagende Sadie op het podium: hij zwaait met een vervaarlijke knots en gromt en brult!)

SADIE : *(toont zijn tanden aan de kinderen)* Grrrrrrrrr....Ik ben Sadie...en ik vermorzel kindertjes die hun neus in andermans zaken willen steken... De Gulden Slampamper is voor mij!

STREEL : *(Niet erg onder de indruk)* Hé, sukkel, je broek zakt af!

SADIE : *(kijkt verbaasd naar zijn broek)* Wat?

STREEL : *(geeft hem een trap tegen de schenen)* Wie niet gedoken is, is gezien! *(ze grijpt Hieper bij de arm en samen rennen ze rechts af)*

(Sadie staat wat op één been te huppelen, te vloeken en te zweren, terwijl de Groebels opkomen. Het zijn vuile stammensen, die er gemene manieren op na houden.)

GROEBEL 1 : *(spreekt met de ...sj.)* Wat isj er gebeurd baasj?

GROEBEL 2 : Waar zijn ze... Dat ik ze vierendeel!

GROEBEL 3 : Och, laat ze maar, we halen ze toch nooit meer in.

SADIE : *(geeft ze een duw)* WAAAT? Ze laten lopen? Nooit! Ze willen een gouden beeldje vinden. Ik, nakomeling van de Groebelstam, zal zelf dat beeldje bemachtigen. Het zal me de macht geven om over alle stammen te heersen!

(De Groebels knikken enthousiast. Ze gaan op een rij staan en ze gaan stampvoetend af. Groebel 1 blijft onnozel staan, en wordt door Groebel 2 weggehaald.)

Scène 4 : Anaconda - Kokhals

(De tocht naar de Gulden Slampamper start. Anaconda van links en Kokhals van rechts op. Beiden zoeken hun kinderen.)

DECOR- EN MATERIAALLIJSTDECOR: -achtergrond rotsdecor

- televisietoestel + video + videoband nieuwsbericht/testbeeld
- zetstukken : struiken, kraters, bomen, zitrots, bronnetje
- 30-tal podiumelementen
- groot bekledingsdoek berg
- verhoogje beeldje (rots)
- totem Serpent
- totem Jakhals

EFFECTEN: -rookmachine
 -rookijs
 -vuurgensters
 -kampvuurtje
 -echo-opnames (zie geluid)

GELUID: -geluidscassettes met:

- *nieuwsbericht atoomoorlog
- *atoomexplosie
- *gehamer op metaal
- *overwinningsmuziek (Also sprach Zarathustra)
- *stem sluwe serpent
- *tamtammuziek mysterieus
- *tamtammuziek dans
- *gedaver stormloop neushoorn
- *aanbreken van de dag
- *gehuil wind
- *dreigende muziek (dorre vlakte van Kapo)
- *opname scheet
- *echo toverwoorden
- *getril en gezoem Bulderende Bibberberg
- *beuh- en tingelsignaal

BELICHTING: -zaalspots in verschillende kleuren / knipperen op geluid
 -volgspot op podium / op berg
 -uitbarstingseffect lichten op berg
 -blacklights dorre vlakte van Kapo

REKWISIETEN: -koptelefoon
 -computer-toetsenbord
 -uurwerk
 -goudklompje
 -schopje
 -hamer

- gouden beeldje
- knotsen & beenderen (elk 5)
- gevulde fruitmand
- hoorn wolharige neushoorn
- jaagwapens / speren / bijlen
- barbecue-rooster
- been om aan te knagen
- 2 tandenborstels
- schminkdoosje
- 3 colablikken
- dik touw
- as om beeldje zwart te maken
- zandloper (groot)
- 2 boeketten bloemen
- champagneglazen
- 3 flessen kinderchampagne
- 2 reisgidsen

