

SUSKE EN WISKE

DE ROOKBURGH ROOKIES

EEN BLIK ACHTER DE SCHERMEN



HET SCENARIO

De scenarist verzint een verhaal. Dat begint met een korte inhoud. Daarna worden dialogen geschreven die achteraf in de tekstballonnen komen.

DE KORTE INHOUD:

Lambik trakteert Suske, Wiske en Sidonia op een heerlijk weekendje Phantasia-land. Maar als ze Rookburgh bezoeken wordt het avontuur wel heel levensecht. Een van de opwindende attracties voert hen op magische wijze naar het Rookburgh uit het verleden. Daar blijkt de stad te worden gerund door een zekere An Traciet die haar fortuin maakt door stoom te verkopen aan de rijke inwoners die ver boven de stad in peperdure ballons wonen. De stoom wordt opgewekt in de vervuilende goorkoolcentrales van de stad. Daarin worden de armen tewerkgesteld die erg lijden onder de ongezonde omstandigheden. Suske en Wiske ontmoeten echter een kinderbande die in opstand is gekomen tegen An Traciet. Zij wil hen koste wat kost uitschakelen, zeker als blijkt dat de Rookburgh Rookies beschikken over een nieuwe vorm van energie die haar stoomhandel bedreigt.

SW368 DE ROOKBURGH ROOKIES

29

29.1. Grote prent.

Inzet: Pipeleiding. Zihna opent een metalen luik. S&W en Zihna kijken binnen.

30

30.1. (met 41.2) Ze zitten in een grote kelderruimte. Hun schuilplaats er komen overal metalen buizen in uit. Er zitten nog veel meer kinderen. In de ruimte zijn er bedden en meubels gecreëerd met metalen onderdelen. Buizen, platen, stangen, tandwielen...

Zihna: Welkom in Metalopia, het geheime hoofdkwartier van de Rookburgh Rookies!
Rookies: (kijken op) ?!

31

31.1. Zihna stelt hen voor aan Zihno, haar broer. Hij is even groot. Hij draagt een werkoverall en een heuptas met miniset basic materieel in. (Schroevendraaiers, engelse sleutel...)

Zihna: Ik ben Zihna en dit is mijn tweelingbroer Zihno.
Suske: Wij zijn Suske en Wiske.

Zihno: Ik ken alle kinderen van de stad maar jullie niet! Waar komen jullie vandaan?

31.3. **Wiske: Uit Rookburgh!**

Zihno: Huh?! Daar zijn we toch al?

32

32.1. **Wiske: Ik snap er ook niks van. We vlogen in Rookburgh met een rollercoaster door een grote pipeleiding en plots kwamen we hier uit en droegen vliegpakken!**

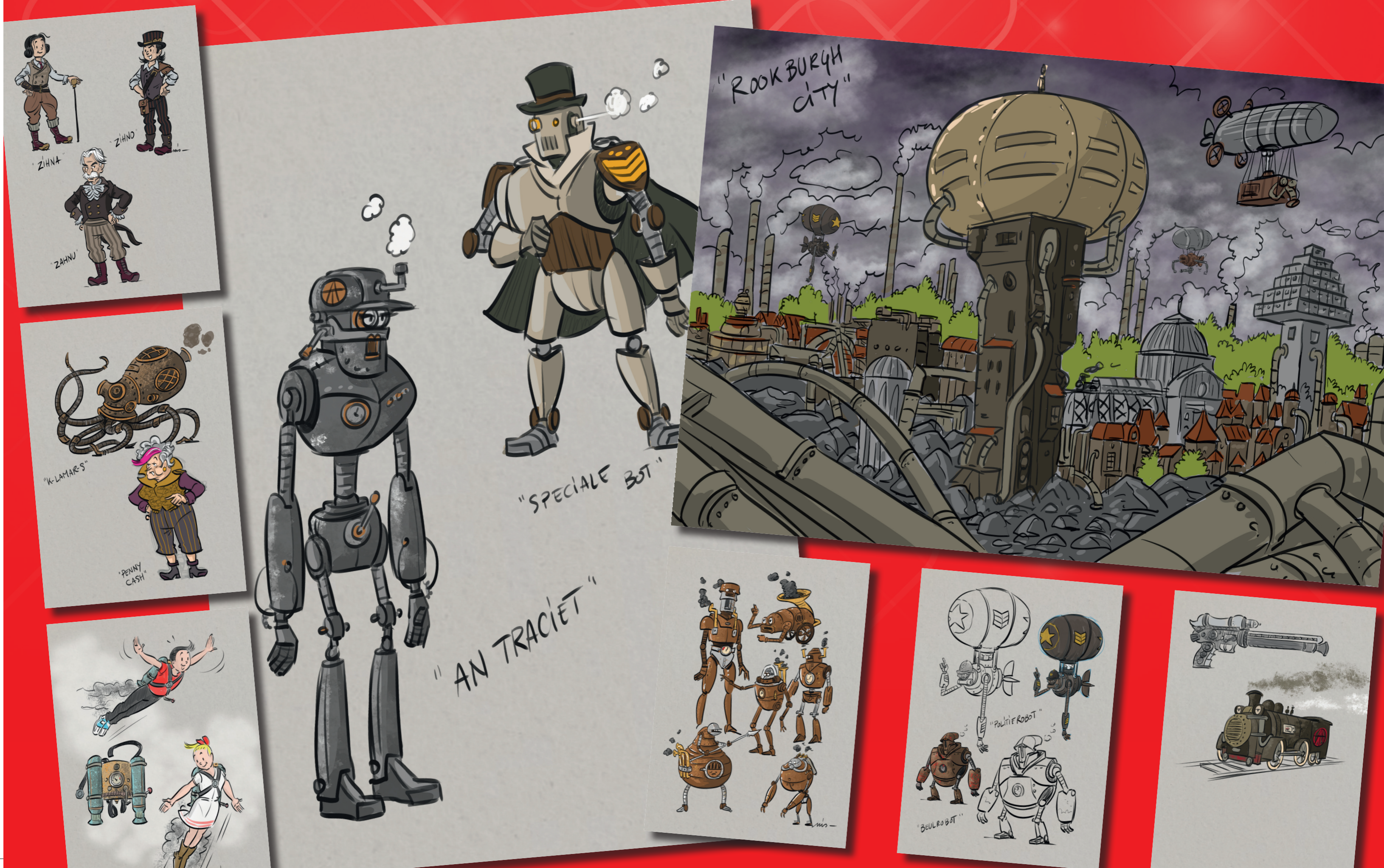
32.2. **Zihna: Er is dus ook een Rookburgh waar jullie vandaan komen?**

Suske: Ja, erg vreemd allemaal.

32.3. **Wiske: En verontrustend! Hoe raken we ooit weer thuis?**
Suske: Dat zoeken we wel uit. Ik maak me vooral zorgen over Lambik.

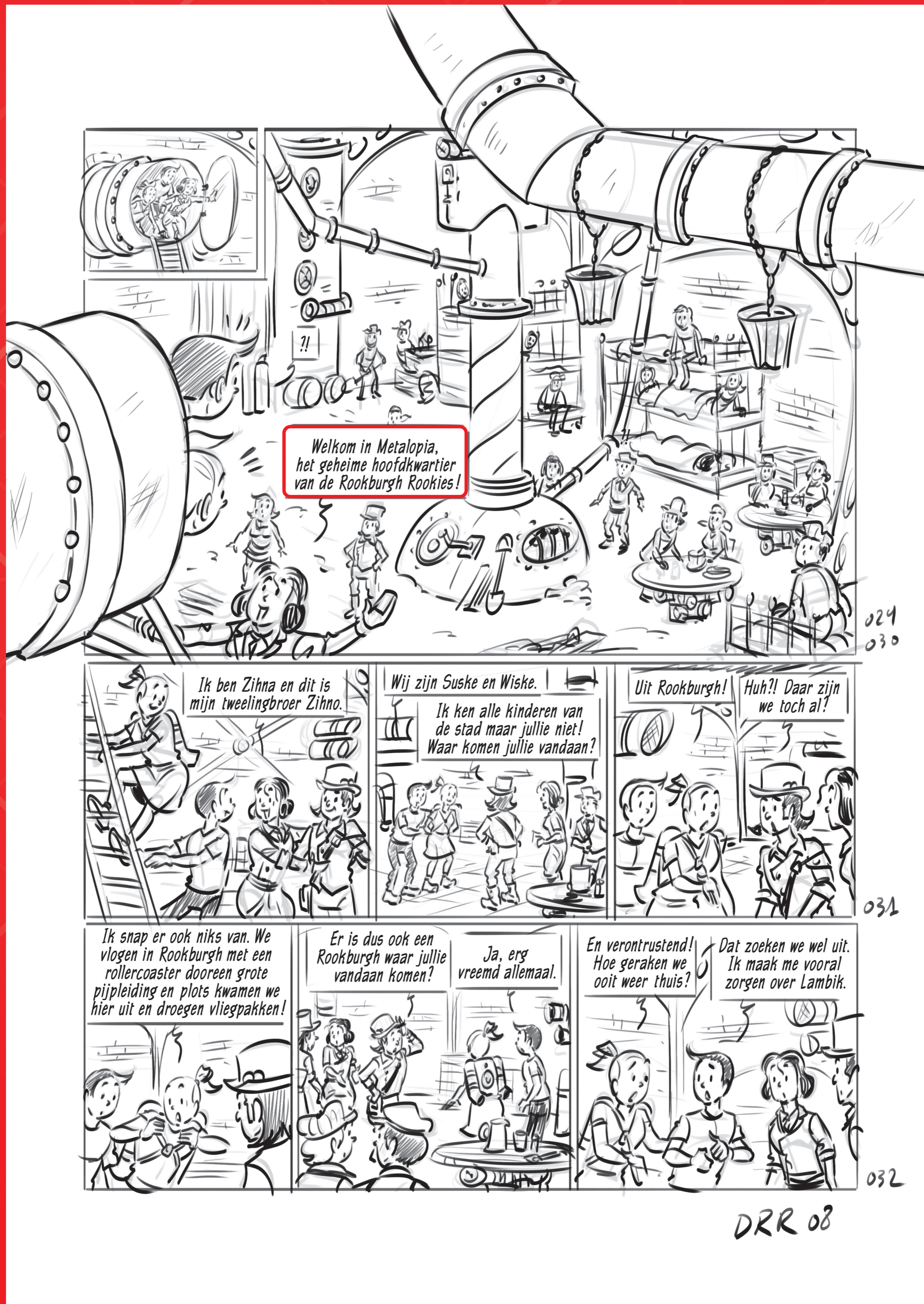
SCHETSEN

De tekenaar krijgt de korte inhoud van het verhaal en begint met het verzinnen van de personages en locaties. Hoe moet Rookburgh er bijvoorbeeld gaan uitzien? En welke kledij dragen onze vrienden er?



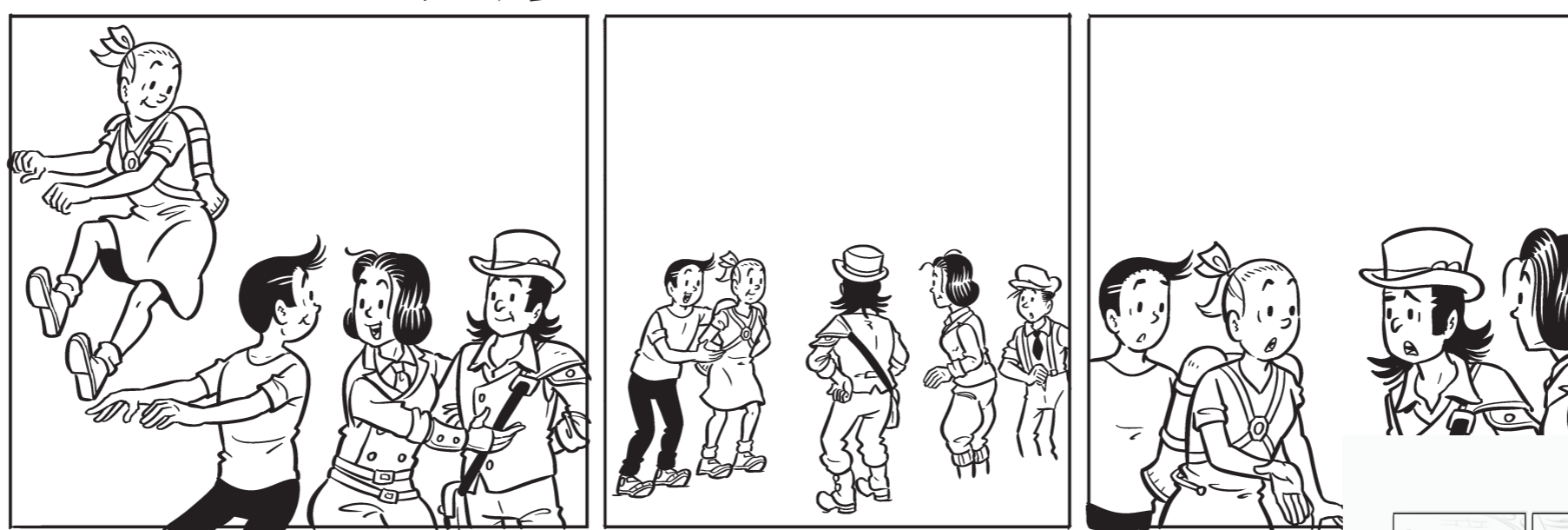
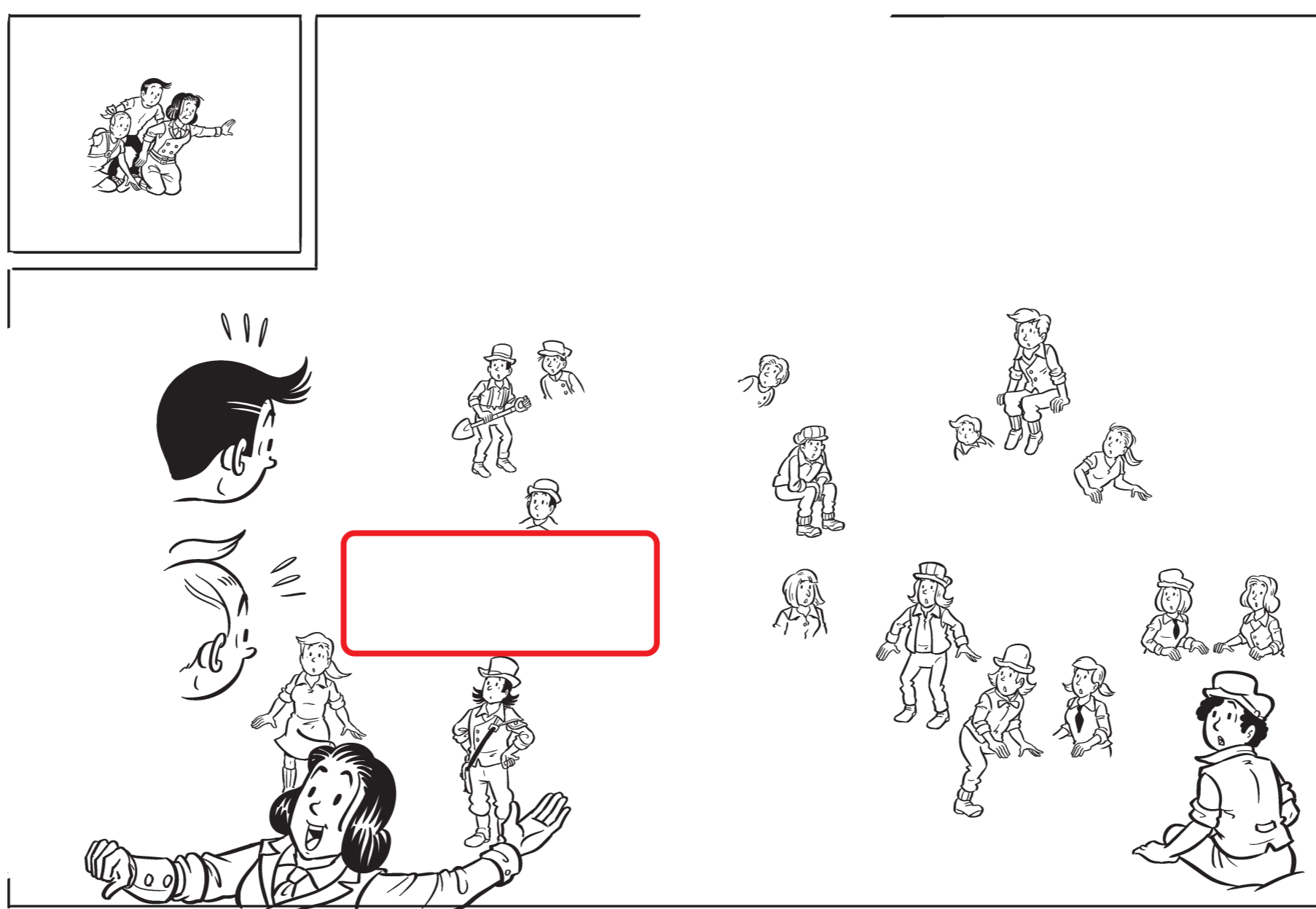
VAN DIALOGEN TOT BLADINDELING

De tekenaar maakt een bladindeling aan de hand van het scenario. Op het scenario kan de tekenaar terugvinden hoe de tekst verdeeld wordt over de verschillende pagina's. De tekenaar kiest zelf hoe groot hij de vakjes tekent en tekent digitaal een eerste schets.



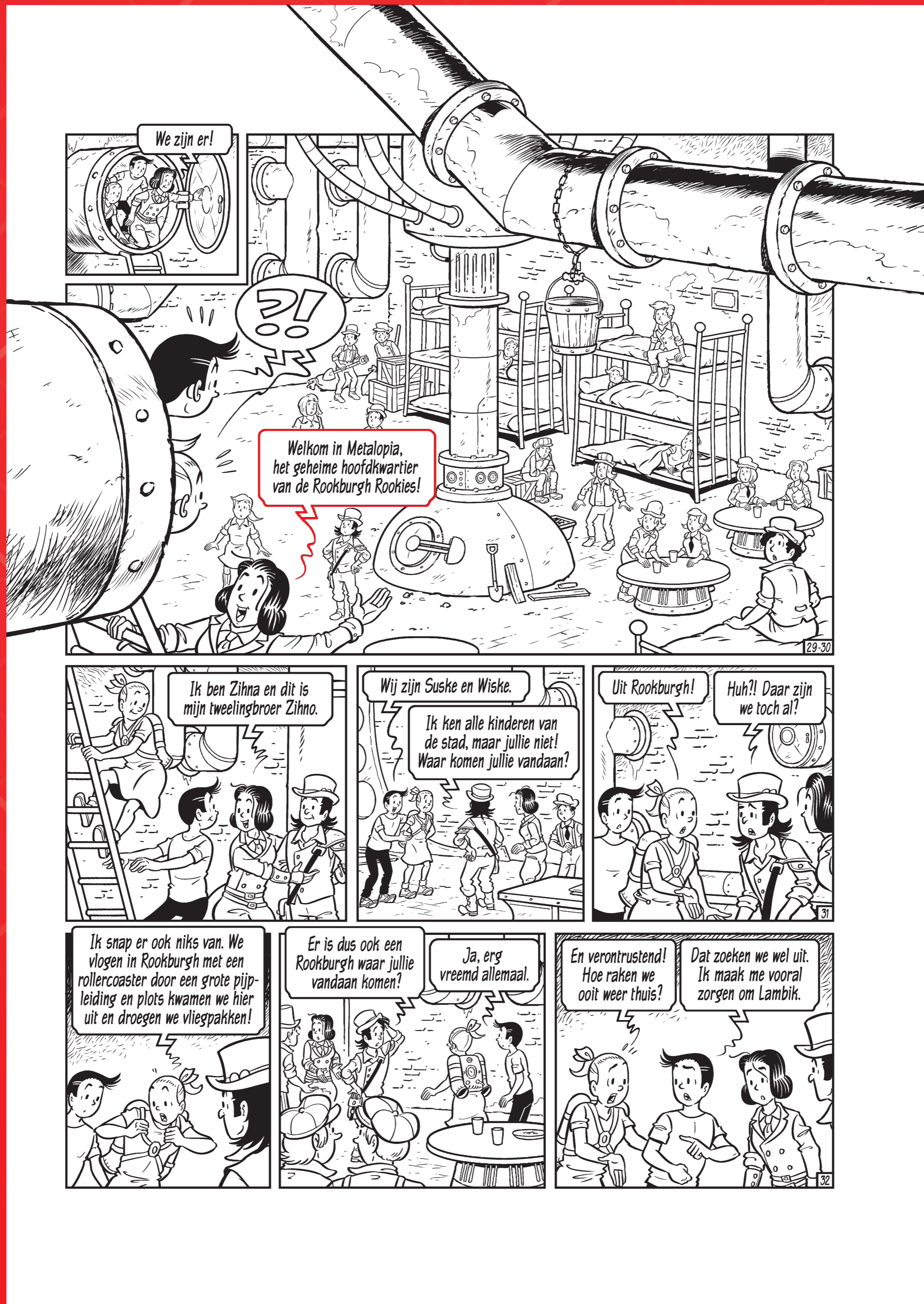
OP NAAR DE COMPUTER

De tekenaar werkt vervolgens de figuren verder uit in een zwarte lijn, de inktlijn. Vroeger werd die met echte inkt op papier gezet, maar voor Suske en Wiske gebeurt dat al enkele jaren met de computer.



DE ZWARTLIJNEN WORDEN GEMAAKT

Na het uittekenen van de figuren worden ook de tekstballonnen mét tekst en de achtergronden verder uitgewerkt. Zo krijg je een volledig afgewerkte zwartlijn.



VAN ZWARTWIT NAAR KLEURPLAAT

De zwartlijn wordt gebruikt als basis voor de inkleuring van de pagina.

Dit gebeurt op twee verschillende pagina's zodat er uiteindelijk twee pagina's bestaan: één zwartlijn en één kleurplaat. Wanneer het album in druk gaat worden de pagina's gemonteerd. De zwartlijn en de kleurplaat worden samengevoegd tot één pagina.



DE STRIP GAAT IN DRUK

Bij de drukker worden alle strips gedrukt en mooi afgewerkt. Daarna worden ze verpakt en verstuurd naar Centraal Boekhuis in Nederland. Daar liggen alle strips te wachten tot ze naar de winkels mogen.

