

# COLLECTIE SUSKE EN WISKE

(onder constructie)



alleen nummer: nog niet in collectie

nummer plus titel: wel in collectie, geen analyse

nummer, titel plus tekst: in collectie en geanalyseerd

(zie voor de typenummers bijv. [www.verhalenbank.nl/](http://www.verhalenbank.nl/))

## THEMA'S & MOTIEVEN UIT HET VOLKSVERHAAL IN DE STRIPALBUMS VAN SUSKE & WISKE

### WILLY VANDERSTEEN

#### 67. De Poenschepper

In dit avontuur raakt Lambik zodanig in de ban van het geld, dat hij een contract sluit met de duivels-in-mensengestalte Mazoetan en Belzabel (vgl. sagen van het type SINSAG 0881, *Der Teufelsvertrag. Mann schliesst einen Vertrag mit dem Teufel, welcher ihm bei seiner Arbeit Hilfe leistet*). Met het contract verkoopt hij zijn hart en zijn ziel. Zijn redder is Fantamoer, een zwervende beeldhouwer die over magische krachten beschikt, en die het goede in de mens representeert (en ook een engel is?). Het contract wordt vernietigd als Fantamoer bereid blijkt zijn leven te offeren voor Lambik.

#### 68. Het Eiland Amoras

De aflevering waarin Wiske Suske ontmoet op het in de tijd achtergebleven eiland Amoras. De oorspronkelijke stichter is Sus Antigoon, die nog steeds rondspookt (naloop) als straf voor zijn zondige drankzucht. Naast sagenthema van spokerij is belangrijke inspiratiebron Breughels 'Strijd tussen de vetten en de mageren'. Verder

nog als detail: de mythische Neptunus wordt in zee getroffen door een emmer van Wiske.

#### **69. De Nerveuze Nerviërs**

In dit avontuur binden Suske en Wiske c.s. de strijd aan met de boze bosgeesten (plaaggeesten) Twistorix, Pintorix en Zanziorix, die stammen uit de tijd van de Oude Belgen, de Nerviërs, en die door druïden gevangen waren gezet, maar nu door een ontploffing uit hun grot bevrijd worden. Het moderne motief van de tijdreis wordt in dit avontuur mogelijk gemaakt door de teletijdmachine van professor Barabas. Jerom, Suske, Wiske e.a. reizen de bosgeesten achterna, terug naar de tijd van de Nerviërs. De bosgeesten, die het gezinsleven van de Nerviërs willen ontwrichten, worden uiteindelijk uitgeschakeld. Jerom ontkomt tenslotte ook aan de verliefde bosnimf Libelildis.

#### **70. De Spokenjagers**

Centraal staat het sagenthema van spokerij; de zes spoken die de barones in dit verhaal plagen, behelzen echter geen vorm van naloop door bijv. rusteloze zielen, maar ze zijn plaaggeesten, die ontstaan zijn door de zondige kwaadsprekerij van de barones.

#### **71. Wattman**

Modern sagenmotief: de tijdreis. Via de teletijdmachine belanden de helden achtereenvolgens in het stenen tijdperk, de middeleeuwen en de 17e eeuw. Wattman is de geest van een overleden trambestuurder die geen rust kan vinden (naloop), vooraleer hij de laatste zeven ritten voor zijn officiële pensioen heeft gereden. Daarna vertrekt hij naar de hemel. Motieven ontleend aan de strip van Batman.

#### **72. Jeromba de Griek**

De geest van de middeleeuwse kruisridder Stantijn kan geen rust krijgen (naloop) vooraleer het Turkse kromzwaard met schede weer in de Aya Sophia hangt aan de hoogste lamp. Suske en Wiske c.s. zorgen hiervoor. De titel is ontleend aan de film *Zorba de Griek* (1964), die een jaar eerder verscheen dan de strip.

#### **73. Het Zoemende Ei**

Bevat modern (deels literair) sagenmotief over contact met andere beschaving uit het heelal (in dit geval stuurt men vanuit de ruimte een robot die als scheidsrechter kan optreden in alle conflicten. Het metaal van de robot blijkt echter niet bestand tegen de aardse temperatuur).

#### **74. De Koddige Kater**

Belangrijk motief is dat van de dierhelper. De magische kat Siegfried kan spreken, en kan met zijn blik van slechte mensen weer goede mensen maken.

#### **75. Het Mini Mierennest**

Op een onbewoond eiland worden de helden geconfronteerd met wandelende vlees-etende planten. Het avontuur opent met het gerucht van een zeemonster; dit blijkt echter de Ark te zijn van kapitein Kwovadis, die specimen van alle rassen wil redden van de ondergang van de wereld door vuur (Bijbels thema). [Het album heeft vooral een politieke boodschap: veel conflicten worden met wapengeweld opgelost, zowel in de gewone wereld als in de kleine gemeenschap op het onbewoonde eiland, dat het Mini Mierennest wordt genoemd; vrede kan maar moeilijk worden bevochten].

#### **76. De IJzeren Schelvis**

Belangrijke rollen zijn weggelegd voor sagenwezens als zeemeerminnen en -mannen, en een watergeest. De zeemeerminnen leven in een verzonken Griekse stad Alanta, variatie op het 'legendarische' Atlantis.

#### **77. De Apekermis**

Centraal staat het moderne (literaire?) sagenthema van een meteor die de aarde nadert en bestraalt. Door de straling gaan de apen zich als mensen gedragen en nemen de macht over (het verhaal verscheen in 1965, dus drie jaar voor de film *The Planet of the Apes* uit 1968). Uiteindelijk slagen Suske en Wiske erin de meteor te vernietigen.

#### **78. De Dulle Griet**

Het thema wordt bepaald door het schilderij *De Dulle Griet* van Pieter Breughel. Zij is een metafoor voor de oorlog en wordt door de Teletransfor van professor Barabas tot leven gewekt (een modern sf- of fantasy-motief). Dulle Griet bindt met iedereen de strijd aan en beschikt over magische krachten. Zij kan kleine doch oersterke exemplaren van zichzelf te voorschijn toveren, en zij weet de lappenpop Schanulleke groot te maken en tot leven te wekken. Uiteindelijk laat Dulle Griet zich door de goede Schanulle bekeren en wordt teruggeprojecteerd in het schilderij.

#### **79. De Zeven Snaren**

In dit avontuur treffen we de traditionele sagenthema's van hekserij en toverij, en het moderne thema van de tijdreis. De heks Antanneke kan toveren, op een bezemsteel vliegen, en kan zich veranderen in dieren, zoals een vlieg en een zwarte kat. Zij wil de harp met de zeven snaren vernietigen zodat de mens de zeven werken van barmhartigheid niet meer zal beoefenen. Toveraars in dit avontuur zijn Mac Monocel en de Grootmeester. Suske en Wiske reizen naar het 16e-eeuwse Ierland om de harp te gaan zoeken.

#### **80. De Brullende Berg**

Over de reus Bhébhé die in de Himalaja woont, en over de verraderlijke en afgunstige kwelduivels die bergbokken worden genoemd, onder leiding van Bokbaard. Als de bokken worden doodgeschoten, verdubbelen ze. Bokbaard is in staat om de berg Montladsu te laten brullen.

#### **81. De Circusbaron**

[Geen relevante thema's of motieven]

## 82. De Gramme Huurling

Als huurling levert Lambik in Afrika strijd tegen de boze tovenaer Makako, die in staat is om via magie houten fetish-beelden tot leven te brengen (de Poe-Sjenellen). Jerom komt als sterke man uiteindelijk orde op zaken stellen. De Afrikaanse stam van blauwhuidige Blippies wordt hierdoor gered. (N.B.: de Blippies vertegenwoordigen veel van de aloude traditionele vooroordelen t.a.v. Afrikanen: naakt, ongewassen, wild, agressief, kannibaal, ongeletterd, dom, lui, drankzuchtig, krom taaltje sprekend - moeten door de westerling geholpen en beschaafd worden). Het album is gelardeerd met vele grappen: Een dokwerker zegt tegen zijn maat: "Toen ik vanmorgen wakker werd, stond ik rechtop in mijn bed!" "Zeker een nachtmerrie?" zegt zijn maat. En de eerste zegt: "Nee, ik had gisteravond vergeten te gaan liggen!" / Taxichauffeur: "Zo'n zware koffer, wat zit daar in?" "Oorlogsmaterieel! Geweer, granaten en dergelijke!" "Ha, en waar is het slagveld dan?" "Dat komt met de rest van mijn bagage!" / "Stel geen vragen, kerel! Je hebt een idioot gezicht!" "En jij hebt een kop als iemand die een stuk in zijn kreet heeft!" "Ja, maar DAAR ben IK morgen van af!" / "Is je man ziek?" "Nee, hij maar wat lui zijn!" "Kermt hij dan altijd zo?" "Nee, maar hij liggen op een cactus en hij te lui om er af te gaan!" / "Woea! Woea! Ik kan weer lopen! Ik kan weer lopen!" "Wat scheelt je? Je brult alsof er een mirakel gebeurd is!" "En toch kunnen we lopen! Onze jeep is weg!" / "Heb aan de universiteit gestudeerd!" "Ik kan niet geloven dat jij gestudeerd hebt! Welke tak?" "TAK? Ik had een stoel zoals iedereen!" / "Halt! Nee, geen oorlog meer! Zonder vrede geen vooruitgang! Jij moet leren je vijanden te vergeven!" "Prachtig! Wij wel willen... Jij rattenvergif voor ons hebben?" / "Maar andere stam ons uitgescholden hebben voor gloeiende idioten!" "Is dat waar?" "Ja!" "Ja!" "Ja!" "Waarom er dan om vechten?" / "Daar alweer een dronkaard. Waarom drink jij zo veel?" "Ik drinken om zorgen te vergeten!" "En lukt je dat?" "Nee... Zij stuk voor stuk goede zwimmers!" / "Zeg, maat, jij hebt een zwarte en een bruine schoen aan!" "Eigenaardig he? Snap er niets van... Heb thuis nog zo'n paar!" / Juf: "Wie geeft mij de gebiedende wijze van 'Het paard trekt de kar'?" "Ikke het kunnen!" "Bravo! En hoe is het?" "Juuu!" / "Wat is je vader?" "Verkouden, juffrouw!" "Slimmeke! Ik wil weten wat hij doet!" "Niezen, juffrouw!" / Juf: "Prachtig, vriendje! Je huiswerk is al veel beter! Hoe komt dat?" "Mijn vader op reis zijn, juffrouw!" / "Juffrouw, ik willen van naam veranderen." "Zo? En hoe heet je nu dan?" "Locomotiefje dat fluit in de morgenlucht!" "Dat is inderdaad te lang! En hoe zou je willen heten?" "Tuut! Tuut!" / "Waarom drink jij, kerel?" "Ik drinken om schoonmoeder te vergeten... Hopeloos... Zie ze dan dubbel!" / "Je hebt je kop koffie omgegooid!" "Nee... Hij is zo slap dat hij omgevallen is!" / "Waarom jij vrouw pakken laten dragen terwijl jij op ezel rijdt?" "Dat niet anders kunnen... Wij maar één ezel hebben."

## 83. De Straatridder

Literaire bron (motief): *Don Quijote* (1605-1615) van Cervantes.

## 84. De Stemmenrover

De stem van Lambik, en later ook de stem van zijn geweten, worden gestolen door een Japanse tovenaars via toverdrankjes - later blijkt de stemmenrover de hofastroloog Komikio te zijn. Met de stem kan de tovenaars het beeld van Butagasaki laten spreken, die moet beslissen over de troonsopvolging. Prinses Sholofly zou hier het slachtoffer van worden: zij moet een magische talisman der Shings offeren, die de drager 100 jaar extra leven schenkt. Uiteindelijk weten Suske, Wiske, tante Sidonia, Lambik en Jerom de stemmenrover en zijn trawanten te verjagen; Lambik krijgt zijn stem terug en prinses Sholofly kan de troon bestijgen. [Verklaring van de naam Sholofly = *Solo Fly*, vgl. opera *Madame Butterfly*? Of Sholofly = Engels *So Lovely* ?]

### 85. De Schone Slaper

De plot wordt bepaald door het sprookje van Doornroosje (AT 410, *Sleeping Beauty*). Verder treffen we verwijzingen aan naar Hans en Grietje (AT 327A, *Hansel and Gretel*), Klein Duimpje en de Reus (AT 327B, *The Dwarf and the Giant*), Assepoester (AT 510, *Cinderella and Cap o' Rushes*), Blauwbaard (AT 311, *Rescue by the Sister*), Roodkapje (AT 333, *The Glutton, Red Riding Hood*), het Tinnen Soldaatje (een kunstsprookje van Andersen) en Repelsteeltje (AT 500, *The Name of the Helper*). De plot wordt in gang gezet door Lili de fee. Een ander sprookjesmotief is nog: strijd tegen draak (vgl. AT 300, *The Dragon-Slayer*).

### 86. Tedere Tronica

Modern verhaalmotief: Tronica blijkt een robot te zijn. N.B.: crimineel Nukkels moet op p.40 een sprookje vertellen aan de kinderen: "En... en toen de bendeleider Bad Wulf na een bankoverval door het bos huiswaarts keerde ontmoette hij Roodkapje, een geheime agente, die een machinegeweer naar haar grootmoeder bracht! ... en Bonnie, de grootmoeder van Roodkapje, trok haar Colt 67 en begon te schieten!" (ATU 333, *Little Red Riding Hood*). Grap aan het slot: Sidonia vraagt: "Spiegeltje aan de wand, wie is er de schoonste in het land? Wel? Waar wacht je op, stomme spiegel? Je kent het antwoord toch?" "Sidonia, jij bent de schoonste in het land... als je alleen bent!" (ATU 709, *Snow-White*). Het antwoord wordt stiekem gegeven door Lambik, niet door de spiegel.

### 87. De Vliegende Aap

Ontmoeting met Lambiks broer Arthur die kan vliegen door het sap van een plant te drinken. Dierhelpers: de ezel Putifar die een radio heeft ingeslikt. Konga: hypnotiserende slang en handlanger van de schurk Serpentos.

### 88. De Tamtamkloppers

Hierin komt de broer van Lambik voor, Artuur de vliegende aap. Jerom speelt zoals in veel avonturen weer de rol van sterke man.

### 89. De Dolle Muskietiers

Modern sagenmotief van de tijdreis. Suske en Wiske, Sidonia en Lambik reizen naar het 17e eeuwse Frankrijk om muskietiers te zijn. Voornaamste literaire inspiratiebron:

*De Drie Muskietiers* van A. Dumas. In dit avontuur ontmoeten ze Jerom feitelijk voor het eerst. In iedere aflevering (zie ook hiervóór) waarin Jerom voorkomt, geldt als motief dat van de sterke man. Lambik beschikt over een toverhoed: daarin zit zijn evenbeeld in miniatuur (Bikbellum) die hem goede raad geeft.

#### 90. **Sjeik El Rojenbiet**

#### 91. **De Speelgoedzaaiër**

Lambik wordt gevraagd om een ernstig zieke koning van een vreemd land te vervangen. Deze eer heeft hij te danken aan zijn treffende uiterlijke gelijkenis met de koning. (vgl. *Mickey Mouse as the Monarch of Medioka*, 1937-1938). Terugkerend motief: Jerom als sterke man. De gevangen koning Octave I van Bazaria kan zijn schaduw erop uit sturen. Suske, Wiske en Sidonia vliegen in door Lambik ontworpen vliegende schotels. Het avontuur levert vooral commentaar op het oorlogsgeweld en de atoombom, waarvan de explosie wordt voorgesteld als een omhelzing van de ventjes Atomas en Neutronos.

#### 92. **De Briesende Bruid**

#### 93. **De Snorrende Snor**

#### 94. **De Sissende Sampan**

#### 95. **De Kleppende Klipper**

Bevat spookschip-motief, maar het schip blijkt achteraf geen spookschip te zijn.

#### 96. **Het Rijmende Paard**

Het rijmende paard is een spookpaard dat over de heide dwaalt, bij iedere hoefslag een bloem achterlaat, kan vliegen en in rijmvorm spreken. Het paard blijkt van een schilderij van de heilige Sint Maarten gehaald door een uitvinding van professor Barrabas. Aan het slot wordt het paard weer aan het schilderij toegevoegd, en komt Sint Martinus zelf nog enkele woorden spreken. Enkele details: tijdens een cycloon op het eiland Sint Maarten wappert Suske als een vlag aan een palmboom, waaraan hij zich heeft vastgeklampt (zie VDK 1968\*, *Harde wind: man waait uit als een vlag aan de mast*). Tegenstander Krimson slikt op zeker moment zoveel pillen, dat er rook uit zijn oren komt, waardoor Suske geallarmeerd wordt. Verder weer Jerom in de rol van sterke man.

#### 97. **De Junglebloem**

#### 98. **Het Hondenparadijs**

Motieven: de mogelijkheid voor honden om naar de honden-hemel te gaan, en om op bijzondere dagen te kunnen spreken als mensen. Hoofdrol voor het hondje Tobias.

#### 99. **De Kwakstralen**

#### 100. **Het Gouden Paard**

Speelt in 1519 (zonder teletijdmachine) met een reis naar het Mexico van de Azteken. Geen specifieke volksverhaal-motieven, afgezien van de dierhelper: het gouden paard kan weliswaar niet spreken als een mens, maar reageert en helpt in de mensenwereld.

#### **101. De Kaartendans**

Thema van het verzonken kasteel; hierin huizen door tovenaars betoverde speelkaarten, die tussen middernacht en 1 uur tot leven komen. De joker verstoort de harmonie. Etiologisch trekje: Joker mag in de edele kaartspelen als bridge en whist niet meer meedoen. Aan eind van het avontuur verzinkt het kasteel nog verder.

#### **102. De Dromendiefstal**

Modern sagethema: bezoek van buitenaardse wezens met een UFO aan de aarde.

#### **103. De Klankentapper**

#### **104. De Wilde Weldoener**

#### **105. De Koning Drinkt**

#### **106. De Charmante Koffiepot**

#### **107. De Sprietatoom**

Dit avontuur heeft vooral science fiction-achtige motieven: Barabas vindt een wapen uit dat alles verkleint; dit wordt door Savantas misbruikt. Een andere uitvinding is het autootje Vitamitje dat op voedsel rijdt. Als Savantas overlijdt, keert hij terug om een goede daad te verrichten om zodoende naar de hemel te kunnen. In dit avontuur duikt Lambik op als een onbekende, alsof hij in voorgaande albums geen rol heeft gespeeld.

#### **108. Twee Toffe Totems**

#### **109. De Wolkeneters**

#### **110. De Zingende Zwammen**

#### **111. De Schat van Beersel**

Schatsage met talloze andere sagenmotieven, zoals de vervloeking door de heks, spokerij (die achteraf in scène blijkt gezet), onderaardse gangen, en toekomstvoorspelling. Via hypnose keren de helden terug naar het verleden om een geheim te ontraadselen (modern tijdreis motief).

#### **112. De Groene Splinter**

#### **113. Het Geheim van de Gladiatoren**

#### **114. De Tartaarse Helm**

#### **115. De Gezanten van Mars**

#### **116. De Bronzen Sleutel**

### 117. De Toornige Tjiftjaf

### 118. De Gouden Cirkel

### 119. Het Sprekende Testament

Bevat het motief van een amulet dat bescherming biedt tegen (doods)gevaar.

### 120. De Geverniste Zeerovers

### 121. De Duistere Diamant

Met rollen voor een tovenares (Alwina) en een geest (Alchemist). Tevens de sage van de inmiddels verdwenen maar niettemin nachtelijk luidende klokketoren. Modern (vooral literair) sagenmotief van de tijdreis. Dit stripalbum is in 2004 verfilmd door Rudi van den Bossche met levende acteurs - als produkt beter dan alle animatie- en poppenversies. De casting is over het algemeen goed, als blijft het curieus dat tante Sidonia gespeeld wordt door de acteur Peter van den Begin. Door vertraging was de acteur die Suske zou spelen al te oud geworden en werd vervangen door Joeri Busschots. Actrice Céline Verbeeck bleef wel Wiske spelen, maar het is menig kijker opgevallen dat haar witte jurkje niet geheel bestand was tegen haar inmiddels ontbloesemde borstpartij.



### 122. De Kale Kapper

Modern sagenmotief: tijdreis naar het tijdvak van de Establieten. Veel verwijzingen naar de jaren-zestig protestgeneratie en de popmuziek (Ringorius, Elvisius, Humperbram; vgl. Ringo Star, Elvis Presley, Engelbert Humperdink). Tevens



bijbelse verwijzingen naar gevangenschap in waterput (vgl. Jozef); Samson en Delila (Jerom en Diliyla); Jerom zingt *Like a Rolling Stone* van Bob Dylan zodat de stadsmuren instorten (vgl. Jericho), waarna hij de Tilisfijnen (vgl. Filistijnen) verslaat met een ezelskakebeen (vgl. Samson). Als Jeroms haren door Diliyla zijn afgeknipt, is zijn kracht verdwenen, maar na haargroeimiddel is hij weer in staat om pilaren om te duwen.

#### 123. **De Zwarte Zwaan**

Jerom speelt in dit album weer de sterke man. De Zwarte Zwaan is een waarzeggende zigeunerin die de toekomst kan zien in haar kristallen bol. Jerom maakt als reporter foto's van de beelden in de bol en heeft daardoor primeurs. Eén van de primeurs is een foto van een aanvaring tussen een schip en een prehistorisch zeemonster. Een regenmaker blijkt in staat om een zeer locale regenbui te laten vallen.

#### 124. **Het Vliegende Bed**

#### 125. **De Texasrakkers**

#### 126. **De Windmakers**

#### 127. **De Knokkersburcht**

#### 128. **Het Brommende Brons**

#### 129. **Prinses Zagemeel**

#### 130. **De Steensnoepers**

#### 131. **Het Zingende Nijlpaard**

#### 132. **De Stierentemmer**

Hierin het motief van Androclus en de Leeuw (AT 156, *Thorn removed from Lion's Paw (Androcles and the Lion)*); Lambik verlost een stier van een rotte kies, en de stier spaart later het leven van Lambik in de arena.

#### 133. **De Tuf-tuf-club**

#### 134. **De Witte Uil**

### **WILLY VANDERSTEEN i.s.m. PAUL GEERTS**

#### 135. **De Gekke Gokker**

#### 136. **De Bokkerijders**

Sage van de Bokkenrijdersbende. Roversbende die op bokken door de lucht vliegt en heult met de duivel.

#### 137. **De Ringelingschat**

Geïnspireerd op het middeleeuwse Nibelungen-complex (vgl. *Ring des Nibelungen* van Wagner); Lambik treedt hier op als een Siegfried en heet hier dan ook Bikfried. Vgl. AT 0650C, *The Youth who Bathed himself in the Blood of a Dragon*. Lambik temt het ontembare paard Bobard. Lambiks onoverwinnelijke zwaard Balming verwijst naar Siegfrieds zwaard Balmung, gesmeed door de dwerg Mime (hier: Mispel). Uiteindelijk wordt ook Lambik onkwetsbaar door in het bloed van de draak te baden, maar door een blaadje op zijn rug blijft er één kwetsbare plek over. De Ringelingschat wordt gestolen door holdwergen, en er treden ook nog elfjes op in dit avontuur. Tenslotte het motief van de tijdreis: door een dronk uit een 12e-eeuwse hoorn komen de helden in de middeleeuwen terecht.

### 138. **Bibbergoud**

### 139. **De Boze Boomzalver**

### 140. **De Zwarte Madam**

Centraal in dit avontuur staan de sagenthema's van toverij, hekserij en spokerij. De belangrijkste tegenstrevers van Suske en Wiske, Lambik en Tante Sidonia zijn de Zwarte Madam, Kludde en Lange Wapper. De Zwarte Madam is een heks met toverkracht, die inmiddels overleden is, en zich in de spokenuren tussen middernacht en 6 uur 's ochtends manifesteert. Zij wordt getypeerd als "een kwelgeest die jaren geleden de Kempen onveilig maakte". Kludde is half mens, half vis en is een watergeest, die bekend is in de buurt van Dendermonde. Lange Wapper is een plaaggeest uit de buurt van Antwerpen. In dit avontuur kan hij zich ook overdag in allerlei gedaanten manifesteren, bij voorkeur als zwarte kat. Alledrie de wezens zijn in staat om op een bezem door de lucht te vliegen. Op een spokenvergadering aan het slot van het verhaal blijkt het spook Sus Antigoon hun tegenstrever.

### 141. **Het Bevroren Vuur**

### 142. **De Mottenvanger**

Bevat Grieks mythologische motieven (o.a. ontmoeting met Artemis, godin van de jacht). Het avontuur speelt zich af op de achterzijde van de maan.

### 143. **De Malle Mergpijp**

Jerom ontmoet de geest van zijn moeder, dankzij een magische mergpijp (een hol bot waarop men kan blazen, en waarmee beelden materialiseren). Het avontuur leidt naar een onderaardse wereld waar de prehistorie voortduurt, en waar dinosauriërs, apen en mensen tezamen voorkomen.

### 144. **Lambiorix**

Door toverij van een Germaanse druïde komen de striphelden in het Germaanse tijdperk terecht. In deze periode zouden ook nog dinosaurus-achtige monsters rondwaren. De naam Lambiorix is natuurlijk een toespeling op de Gallische leider Ambiorix, die het tegen de Romeinen durfde op te nemen. Detail: het opvliegen van drie eenden in maanlicht zou volgens het volksgeloof een vooraankondiging van de

dood zijn. Ander detail: Sidonia moet net als de 'legendarische' Wilhelm Tell met een boog door - in dit geval - twee appels schieten op de hoofden van Suske en Wiske. Door de pijl met effect te schieten, lukt haar dit.

#### **145. De Stalen Bloempot**

De helden keren terug naar het nog in de Vlaamse middeleeuwen levende eiland Amoras. Suske wordt koning van Amoras. Door een toverdrank van de alchimist Kanegem krijgt Lambik een lange nek. Het geheime genootschap van stalen bloempotters wil een toren van Babel bouwen tot in de hemel, in plaats van een kathedraal ter ere van God. Alchimist Kanegem vindt uiteindelijk een entstof uit waarmee hij van kwade mensen goede kan maken.

#### **146. De Sterrenplukkers**

De titel verwijst naar de naam van een kolonie van clochards die door Lambik is gesticht. In dit avontuur bezit Lambik de toverkracht om alles te wensen wat hij wil dankzij een Cupidobeeldje. Aan het slot wordt het beeldje vernietigd, omdat de wensen weinig positiefs hebben bijgedragen; het beeldje heeft namelijk vooral de hebzucht van criminelen opgewekt. Niettemin is door de toverij o.a. het blinde meisje Marianne genezen, en zijn Lambik en Sidonia e.a. in kinderen omgetoverd geweest. In het begin van het verhaal treffen we het verhaal aan van de dubbele stommititeit (vgl. BRUN 04025, *The Sawed-off Finger*): Lambik breekt een vaas, en laat vervolgens met een tweede vaas zien, hoe hij tot zijn stommititeit is gekomen: aldus breekt hij ook de tweede vaas.

#### **147. De Poppenpakker**

#### **148. De Lachende Wolf**

In dit avontuur staat de pelsjacht centraal, maar er treedt een indiaanse vrouw, Big Snowbel, in op, die dankzij een toverboek beschikt over magische krachten. Zij verandert haar echtgenoot tijdelijk in een peer, Suske en Wiske in kariboekalveren en een tweetal politie-agenten in ganzen. Op p.21 wordt de bewusteloze Wiske besprongen door twee wolven, die elkaar in één hap opeten, zodat er niets overblijft: VDK 1889Z\* *Twee dieren eten elkaar op.*

#### **149. De Gladde Glipper**

#### **150. Het Spaanse Spook**

#### **151. Het Ros Bazhaar**

#### **152. De Bevende Baobab**

#### **153. De Nare Varaan**

154.

#### **155. De Poezelige Poes**

#### **156. Beminde Barabas**

### 157. De Mollige Meivis

Na een tijdreis belanden Suske, Wiske, Lambik en Jerom in het Rupelmonde van 1541, waar ze kennis maken met de geograaf Mercator. Diens medewerker Artolius en zijn dochter Veerle zijn ontvoerd door de kwaadaardige alchimist Chemismos. Artolius heeft namelijk een kaart getekend voor de hertog van Gilluk waar diens magische kristal verborgen is. Onderwijl raakt Jerom verliefd op Veerle, maar zij wordt door Chemismos omgetoverd in een vis. Zij wordt pas weer onttoverd als zij de toverring van Chemismos inslikt (vgl. AT 736A, *The Ring of Polycrates*). Het album bevat tevens een knipoog naar de grappen over de Hollandse gierigheid; een Hollander is helemaal ondersteboven als hij in de kroeg van Lambik een rondje krijgt (p.28; H: "Wordt dit gratis aangeboden? Wat ontzettend leuk, zeg!" L: "Jij bent zeker..." H: "Hollander!" L: "Dat dacht ik al!"). Later ontsnappen de helden uit een brandende herberg via een geheime onderaardse gang (vgl. SINSAG 1236, *Der unterirdische Gang. Belagerte entkommen*). Als Chemismos uiteindelijk het magische kristal vindt, verliest hij zijn belangstelling; het blijkt een magisch oog te zijn, dat in de toekomst kan kijken, en het toont beelden van milieu-vervuiling. Hierop besluit Chemismos ook zijn alchimistische praktijken te staken. Aan het slot van het album nog enkele variaties op bekende moppen: Lambik tegen Sidonia: "Heb je kikkerbiljetjes, Sidonia?" Later aan tabel, Lambik: "De kip is koud!" Sidonia: "Natuurlijk, ze is al twee weken dood!" Lambik: "En de ene poot is korter dan de andere." Sidonia: "Ga je ze nu opeten of ermee dansen!"

### 158. De Vinnige Viking

Veel verwijzingen naar de Noorse Mythologie: Thor, Freya, Odin, Loki, Sleipnir en tal van andere bewoners van Asgard figureren in dit verhaal en zorgen voor de nodige actie. De twee raven Hugin/Huuke en Mugin/Muuke zijn verwijzingen naar de raven van Odin/Wodan, Huginn en Muninn. Daarnaast wordt strijd geleverd met kwaadaardige trollen. Het verhaal begint overigens met een stukje Romeinse mythologie: Vrouwe Justitia en haar oordelende balans en haar straffende zwaard vormen de aanleiding voor een tijdreis.

### 159. De Minilotten van Kokonera

Modern sagenthema van de buitenaardse wezens en de ruimtereis. De Minilotten dreigen uit te sterven nadat een meteor is ingeslagen die de bloemen (hun voedsel) in goud verandert. Uiteindelijk slaagt Jerom als sterke man erin om de meteor te vernietigen.

### 160. De Bokkige Bombardon

### 161. De Blinkende Boemerang

In de bush van Australië schieten de voorvaderen van een natuervolk jaarlijks een diamanten boemerang af. Deze heeft het effect van een verjongingskuur. De boemerang zorgt ook dat de koala's kunnen praten; zij treden op als dierhulpers.

### 162. De Gouden Locomotief

**163. De Vlijtige Vlinder**

**164. De Raap van Rubens**

**165. De Sputterende Spuiter**

Met het sap van een bijzonder kruid kunnen levenloze voorwerpen tot leven worden gebracht.

**166. De Maffe Maniak**

**167. De Zingende Kaars**

**168. De Efteling-Elfjes**

**169. De Amoureuze Amazone**

**170. De Olijke Olifant**

**171. Walli de Walvis**

**172. Het Laatste Dwaallicht**

Hierin ziet Wiske een dwaallicht, dat zij definieert als de ziel van een overleden boosdoener die geen rust kan vinden. Bij een ontmoeting met dit 'laatste dwaallicht' (later blijkt dit de vermomde crimineel Krimson te zijn) zegt deze als taak te hebben om verdwaalde reizigers door het moeras te loodsen (hetgeen later door het echte dwaallicht wordt bevestigd). De andere dwaallichten zitten vast in een grot, waar ook de schat te vinden is van de overleden Oberon, de koning van de elfen en kabouters. In de grot ontmoeten ze het echte laatste dwaallicht Pyronella. Uiteindelijk worden de dwaallichten bevrijd en wordt de schat gevonden.

**173. Het Drijvende Dorp**

Lambik en na hem Suske en Wiske en Jerom maken een tijdreis naar het dorp Stokkentoet in 1538. De nar Barloef heeft het toverboek van de overleden graaf bemachtigd. Omdat de dochter van de schout niet met Barloef wil trouwen, heeft hij het dorp de wolken ingetoverd. Tijdens het avontuur haalt Barloef verschillende staaltjes toverkunst uit: Jerom wordt een boom, de schapen drijven op wolkjes, de dieren worden groter. Lambik treedt op als de mysterieuze vrijsschutter, die over de gouden boog beschikt die nooit mist. Als het toverboek door Suske verbrand wordt, verliest Barloef zijn macht over de toverij, en daalt het dorp weer naar de aarde. Barloef tovert zich per ongeluk om tot een bronzen beeld. De schutterstraditie wordt tot op de dag van vandaag in het dorp hooggehouden.

**174. Het Statige Standbeeld**

Suske en Wiske ontdekken in een meer op de Azoren het verdronken Atlantis en ontmoeten de laatst achtergebleven prinses Atlanta, die kan toveren. De overige bewonders zijn afgereisd naar een andere planeet. Verder treedt Jerom weer op als de sterke man.

**175. De Kadulle Cupido**

Na een tijdreis belanden Suske en Wiske e.a. in het antieke Griekenland, waar ze het mythische wezen Cupido ontmoeten, die zijn liefdespijlen afschiet, en sagenwezens als centauren. Voorts een ontmoeting met het vrouwenvolk der Amazones. Jerom treedt op als sterke man en verslaat o.m. een zeemonster.

#### 176. **De Pompenplanters**

Bevat een modern sagen-motief: de landing van een UFO.

#### 177. **De Adellijke Ark**

#### 178. **De Stoute Steenezel**

#### 179. **De Windbrekers**

Motief van toverij; een tovenaar kan verschillende gedaanten aannemen.

#### 180. **Het Kregelige Ketje**

#### 181. **De Perenprins**

#### 182. **De Koperen Knullen**

Een middeleeuwse tovenaar heeft zich eens in een grot diep onder de aarde begeven, en heeft er een klein koperen volkje geschapen. Eeuwen later komt deze wereld als een grote klomp magma aan de oppervlakte. Suske, Wiske en Lambik laten zich door Barabas verkleinen en verkennen de wereld met een Miniterranef. Ze sluiten zich aan bij het koperen volkje in hun strijd tegen de vuurgeesten en watergeesten. Vuurprins Saflam en Waterprinses Lidieka worden bevrijd, en zij stellen een stoommachine in werking, die het leven onder de aarde mogelijk maakt. Sterke man Jerom werpt de klomp magma terug in zee, waarna deze in het zand wegzinkt. Het album bevat enkele moppen: Lambik: "Kijk eens hoe die aap op Sidonia lijkt!" Wiske: "Ssst, Lambik, dat mag je niet zeggen!" Lambik: "Och, die aap verstaat het toch niet!" Even later Lambik in een restaurant: "Hier staat 'kaviaar'... Wat is dat?" Ober: "Dat zijn eieren van een vis, mijnheer!" Lambik: "Breng er dan twee, zacht gekookt!" (p.4). Verderop wil een man een ooievaar te pakken nemen. Suske redt de vogel en zegt: "Die ooievaar heeft jou toch niets misdaan, hé!" De man: "Ha nee?... En dat dan?!", wijzend op een vrouw met tien kinderen (p.9).

#### 183. **De Toffe Tamboer**

Kabouters helpen arme mensen met werk (vgl. SINSAG 63, *Die hilfsbereiten Zwerge arbeiten in der Nacht für die Menschen für Nahrungsmittel*), maar worden met een toverformule in slaap gebracht. Het bespelen van een trommel wekt hen, en een toverformule houdt hen voortaan wakker. Motief van tijdreis. Jerom als sterke man. Aan het eind van het verhaal heeft de trommel kleintjes gekregen.

#### 184. **De Regenboogprinses**

Bevat schatsage en tijdreis.

#### 185. **De Botte Botaknol**

186. **De Rosse Reus**

Centraal thema is het volksgeloof in het bestaan van reuzen. In Zweden ontmoeten de helden inderdaad reuzen. Ze worden er geholpen door dierhelpers.

187. **De Droevige Duif**

188. **De Snoezige Snowijt / Het Vliegende Hart**

189. **De Belhamel-bende**

190. **De Woelige Wadden**

191. **De Vergeten Vallei / Toffe Tiko**

192.

193. **Hippus het Zeeveulen / Het Verborgene Volk**

Het eerste verhaal bevat (quasi-) klassiek mythologische figuren (Neptunus, Hippus). Tevens spelen geesten van piraten een rol. In het tweede verhaal komen figuren uit de Noorse sagenwereld voor: Nils de Nisse (kabouterachtige huisgeest), Fossegrim (muzikale geest), het Hundervolk (geesten) en de Oskorei (kwelgeesten).

194. **De Gouden Ganzeveer**

195. **De Hippe Heksen**

Behandelt het bestaan van hekserij, bekend uit sagen en volksgeloof. Er wordt tevens gerefereerd aan voodoo praktijk met wassen pop. Verder: maantempel (vgl. Stonehenge), duivel.

196. **De Natte Navajo**

197. **Het Delta Duel**

Eén van de personages is Marisa, een zeemeermin. Strijd tegen de fictieve 'weergod' en stormmaker Bofor.

198. **De Lieve Lilleham**

Naast het spook Sus Antigoon komen er ook trollen, aardgeesten en een elfje in dit verhaal voor.

199.

200. **Amoris van Amoras**

Rollen gespeeld door spook (Sus Antigoon), heks (de Zwarte Madam) en handlangers Kludde (half mens, half vis) en Lange Wapper (zie *Het Eiland Amoras* en *De Zwarte Madam*); ook hond die kan spreken (Tobias; zie *Het Hondenparadijs*).

201.

202.

203.

204.

205. **De Kattige Kat**

206. **De Bonkige Baarden**

Geïnspireerd op het volksliedje "Al die willen te Kaap'ren varen".

207. **De Glanzende Gletsjer**

208. **De Hellegathonden**

209. **De Kwaai Kwieten**

210. **De Jolige Joffer**

Centraal staat hierin de Limburgse sage van de spokende Juffer Zonder Kop (Valkenburg). Sidonia ruilt tijdelijk van hoofd met de Juffer. Als helper treedt nog een sprekende champignon op; een vogel als dierhelper en vliegende bokken als vijanden (die de vurige wagen van de Juffer trekken). Via toverij brengt de Juffer ook nog een stenen krokodil tot leven. Tovervoorwerp: een koperen ketel met water waarin het hoofd te zien is en de stem te horen is van de Juffer. Literair motief: Lambik als Cyrano de Bergerac. **Literatuur:** E. Tielemans: 'Van "Juffrouw zonder Kop" tot "Jolige Joffer"'. Van volksverhaal tot stripverhaal: de evolutie van een sage van 1875 tot 1987', in: *Liber Amicorum Prof. Dr. Jozef van Haver*. Brussel 1991. T. Meder: 'Het hoofd erbij houden. Spokerijen in de Meierij en de Langstraat', in: *Noordbrabants Historisch Nieuwsblad* 16 (2002) 1, p. 22-25.

211. **De Woeste Wespen**

Hernieuwde strijd tegen fictieve 'weergod' Bofor (zie: *Het Delta Duel*). Het motief van het uitvergroete insekt (zie *De Wolkeneters*).

212. **De Edele Elfen**

Op IJsland ontmoeten de helden elfen en trollen, die alleen te zien zijn met speciale rode brillen. Tevens medewerking van dierhelpers in de strijd tussen de goede elfen en de kwade trollen. In de elfen- en trollenwereld blijkt Jerom niet over zijn bovenmenselijke kracht te beschikken.

213.

214.

215.

216. **De Wervelende Waterzak**

217.

**PAUL GEERTS**

218. **De Krachtige Krans**



### 219. **De Speelgoedspiegel**

Modern (meest literair) sagenmotief van de spiegel als corridor naar een andere wereld (vgl. Alice in *Through the Looking Glass* van Lewis Carroll).

### 220. **Sagarmatha**

Sagarmatha is de Tibetaanse naam voor Mount Everest, die als moedergodin der aarde wordt voorgesteld. Zij treedt als godin op in het verhaal, samen met haar drie zonen (Bato, Pani en Phoklari), evenals haar vijand Khang-ri en zijn drie zonen. Net als in Hergé's *Kuifje in Tibet* komt in dit verhaal een monnik voor die kan zweven (de zwaartekracht kan opheffen) en die over profetische gaven beschikt. Een modern (vooral literair) sagenmotief is de corridor die een grens in tijd of (in dit geval) ruimte kan overschrijden.

### 221. **De Rinoramp**

[Geen relevante thema's of motieven]

### 222. **De Bezeten Bezitter**

[Geen relevante thema's of motieven]

### 223. **De Kleurenkladder**

Contact met Vincent van Gogh via de teletijdmachine, en Jerom als sterke man.

224.

### 225. **De Goalgetter**

[Geen relevante thema's of motieven]

### 226. **De Mysterieuze Mijn**

### 227. **Het Witte Wief**

Geïnspireerd op sagen en volksgeloof omtrent Witte Wieven. Tevens een optreden van de Germaans mythologische oorlogsgod Wodan.

228.

### 229. **Tazuur en Tazijn**

De helden maken een tijdreis via een kolk in de Schelde en komen in de middeleeuwen uit. Volgens de legende [=sage] zou er een trap met duizend treden te vinden zijn, waarna men bij twee deuren uitkomt: Tazuur en Tazijn (zuur en azijn); de deuren moeten geopend worden met een grote gouden sleutel. Onder water in de Schelde leven de onderwaterelfen. Tegenstander is de zwarte magiër Crimsonius, voorouder van Krimson. Hij tovert Wiske in een meeuw, en Jerom in een steur. Achter Tazuur bevindt zich een monster: Krabbesteur. Sidonia vaart op de rug van steur Jerom (vgl. AT 1960B *The Great Fish 10: Man maakt rit op snoek*). Suske treedt op als doder van het monster (vgl. AT 300, *The Dragon Slayer*), met behulp

van de Neptunus van de Schelde: Scaldis; hij woonde achter de deur Tazijn. Tot slot ook Jerom als Sterke Man.

### **230. Lambik Baba**

Suske en Wiske adopteren via het Foster Parents Plan een meisje uit India en ze redden er een groep kinderen van de slavernij. Jerom speelt weer zijn rol van sterke man. Er is ook een tijdreis naar 1902 en een ontmoeting met de heilige man Sai Baba. Lambik wordt korte tijd ook voor heilig aangezien en noemt zich Lambik Baba. Er wordt strijd geleverd met drie hindoe demonen. Er is een ontmoeting met de hindoe oppergod Shiva, zijn zoontje Ganapathi en zijn vrouw Parvathi. In de 20e eeuw verschijnt (de geest van) Sai Baba in een brandende struik.

### **231. De Scherpe Schorpioen**

### **232. De Tootootjes**

### **233. De Klinkende Klokken**

Een Chinese klokkenmaker wordt van zijn levenswerk, een grote klok, beroofd. De ziel van de klokkenmaker verhuist naar een duif, die een paradijsvogel wordt. Deze sprekende vogel treedt als dierhelper op en haalt Suske, Wiske, Lambik, Jerom en Sidonia op. Door de diefstal raakt in de hele wereld de tijd in de war. Jerom speelt weer de rol van de sterke man. Onderweg ontmoet Sidonia nog een yeti (verschrikkelijke sneeuwman) in Tibet. Als de klokkenmaker zijn klok terugkrijgt, en de ziel van de dief wordt eruit gedreven, herstelt de tijd zich.

234.

235.

### **236. De Gulden Harpoen**

### **237. De Snikkende Sirene**

Inspiratiebron is de sage van de Lorelei die met haar gezang de schepen doet vergaan. De inmiddels bejaarde Lorelei verandert tante Sidonia in een meermin, om haar taak te kunnen overnemen.

### **238. De Slimme Slapjanus**

Moderne (vooral literaire) sagenmotieven: miniaturisering met een reis door het menselijke lichaam, en een tijdreis.

### **239. De Stervende Ster**

Avontuur met modern sagenthema: buitenaards leven. Het verhaal opent met de theorie van Erich von Däniken over bezoeken van buitenaardse wezens in het verleden. Spoedig worden de helden geconfronteerd met ruimtewezens Klomo, afkomstig van een planeet uit de Orionnevel, op zoek naar planten die op zijn planeet kunnen groeien. De zon bij zijn planeet is stervende. De helden brengen Klomo terug: de ruimtereis blijkt mogelijk door gebruik te maken van een wormgat.

Uiteindelijk blijkt de zon op ontploffen te staan en moet de bevolking van twee planeten geëvacueerd worden via ruimte-arken, o.a. bestuurd door de ouders van Klomo, Abrohm en Sahr (vgl. de bijbelse Abraham en Sara). Het avontuur loopt goed af, maar de helden worden wel voortdurend dwarsgezet door riooljournalist Pol Ampers (vgl. Paul Jammers).

#### 240. **De Pottenproever**

Speelt te Olen in de Kempen, dat in 1537 werd bezocht door keizer Karel. De inwoners van Olen zijn vermaard om hun domheid, net zoals de inwoners van bijvoorbeeld Kampen, Dokkum en Eys. Een 'Kamper Ui' wordt verbeeld: de koe wordt met een touw om de hals naar het dak van de kerktoren gehesen om daar het gras te grazen (AT 1210, *The Cow is Taken to the Roof to Graze*). Daarnaast het moderne (vooral literaire) sagenmotief van de tijdreis.

241.

242.

243.

244.

#### 245. **De 7 Schaken**

#### 246. **De Vonkende Vuurman**

Centraal staat het traditionele sagethema van de vuurman; naloop als straf voor het verzetten van een grenspaal. Voor straf waart de midadiger in gloeiende of brandende gedaante rond met een grenspaal. In dit verhaal in de Vlaams-Brabantse Kempen is het Jantje Smet, die voortdurend jammert: "Woar blaaf 'k mé menne poal?" Andere personages in dit avontuur zijn: Treestantje (Theresa), een oude vrouw die als heks over toverkracht beschikt. Zij was destijds de geliefde van Jantje Smet. Achturenmoer (Nora), een heks en kinderschrik, de aanvankelijke geliefde van Jantje Smet, die hem uiteindelijk heeft vervloekt. Achturenmoer slaagt er tevens in bewoners van Turnhout (tijdelijk) in kabouters ("pummelschatjes") om te toveren. Klein Peerken (oftewel de Reus van Turnhout), de geest van de buurman van Jantje Smet is opgeroepen door Treestantje; hij weet waar de grenspaal oorspronkelijk heeft gestaan, en heft uiteindelijk de vervloeking op door de grenspaal op z'n oorspronkelijke plaats terug te zetten. Tot slot speelt er nog een schatsage een rol; Klein Peerken beschikt over een unieke munt waarop een schatkaart gegraveerd staat.

247.

#### 248. **Robotkop**

Eén van de meest aangrijpende albums in de hele reeks, waarin Lambik een hersentumor blijkt te hebben, op de operatietafel overlijdt, en een Bijna Dood Ervaring heeft. Hij wordt in de hemel echter door de inmiddels overleden Willy Vandersteen weer teruggestuurd. Als Lambik op de operatietafel weer tot leven komt,

implanteert een maffioso een chip onder zijn schedel. Later wordt Lambik door de maffia omgebouwd tot Robotkop, een duidelijke verwijzing naar de science fiction-film *Robocop* van Paul Verhoeven uit 1987. Lambik moet terreur zaaien, terwijl de maffia diamanten kan stelen, maar Jerom slaagt er als sterke man in om de criminelen te dwarsbomen. Op p.18 komt nog een mop voor, als Lambik na zijn operatie zegt "Ik ben half doof, dokter!" Dokter: "Halfdoof!?! Dat kan niet, je bent doof of je bent niet doof! We zullen eens testen! Ga ginds in de hoek van de kamer staan en zeg mij na! 88." Lambik: "44." Robotkop is deels autobiografisch: ook Paul Geerts moest een operatie aan een hersentumor ondergaan.



249.

250.

### 251. **De Verraderlijke Vinson**

[Geen relevante thema's of motieven]

### 252. **Volle Maan**

Geïnspireerd op sagen en volksgeloof omtrent weerwolverij.

### 253. **Prachtige Pjotr**

Plot gebaseerd op sprookjestype AT 513B *The Land and Water Ship*.

### 254. **Tex en Terry**

Dolfijnen spreken dankzij uitvinding Barabas.

255.

256.

257.

258.

259.

260.

### 261. **Het berenbeklag**

Dit avontuur gaat over de exploitatie van beren voor toeristische doeleinden in Turkije, maar de door Suske en Wiske c.s. bevrijde beren treden ook op als dierhulpers.

#### **262. Het enge eiland**

Moderne verhaalmotieven als de tijdreis en de gevaren van computer-hackers en millennium-bugs.

263.

264.

265.

#### **266. De kernmonsters**

Moderne sagenmotieven: mutaties door straling van kernenergie. Gekke geleerde wil wereld domineren. Motief: Jerom als sterke man.

#### **267. Lilli Natal**

Afrikaanse magie en geestengeloof: Zoeloe tovenaars Mabibi maakt van de bloem Lilli Natal amuletten waarmee men met de dieren kan praten. Een genezingsdans doet gewonden genezen. Aan het slot voegt Lilli Natal zich bij de geestenwereld van de Zoeloes. Verder: Arthur de vliegende aap, broer van Lambik. Voorts een verhaal met een hoog eco-gehalte: Joe Rassick tracht van de ongerepte natuur een pretpark te maken, en wil de amuletten waarmee men met dieren kan praten commercieel uitbuiten.

#### **268. De koeiencommissie**

Fabelmotief: dieren gaan zich gedragen als mensen. Dit wordt veroorzaakt door een modern virus: het Babbelveld-Jacobvirus (vgl. Kreuzfeld-Jacobvirus dat de Gekke Koeienziekte veroorzaakt). Sterk eco- en politiek-getinte plot (veel dieren proberen een vegetarische heilstaat te creëren totdat het virus is uitgewerkt — oppositie komt er van de mensen en met name van de hormonen-maffia).

#### **269. De stugge Stuyvesant**

De 17e-eeuwer Peter Stuyvesant wordt per ongeluk met de teletijdmachine naar de 20e eeuw gehaald, waarna hij probeert om New York weer in handen te krijgen. Sagenmotief: schatkaart en schat in gezonken Spaans galjoen.

270.

271.

**MARC VERHAEGEN**

#### **272. De blote Belg**

Lambik wordt getroffen door het Sjoefwa-virus (chaud – froid) waardoor hij afwisselend extreem warm en extreem koud heeft. Dit wordt veroorzaakt door een snoepje en een bijbehorende formule: “Voor de goede lieden zijn ze zoet, voor de kwade smaken ze als roet. Dommeriken moeten ze niet slikken, want hitte en kou zullen hen strikken.” Verder Jerom als sterke man.

### **273. De Europummel**

Misdaadverhaal over de diefstal van Euro's. Volksverhaalmotieven alleen op detail-niveau, zoals Jerom als sterke man (als hij sneller loopt dan het licht, belandt hij in de toekomst) en als Deus Ex Machina. Verder nog een mop/raadsel: "Wat is zwart en wit en hupt op en neer?!" "Een springuïn."

274.

### **275. Heilig Bloed**

Centraal motief is de Brugse legende van het Heilig Bloed: het bloed van Christus wordt in Brugge als relikwie bewaard en jaarlijks in processie rondgedragen. In dit avontuur zitten verschillende partijen achter het relikwie aan vanwege zijn wonderbaarlijke of bovennatuurlijke krachten. De Egyptische godheid Seth wil het bloed gebruiken om zich van zijn adder-gedaante te ontdoen en zijn macht te herwinnen. Wetenschapper Frick Adel wil het bloed genetisch manipuleren om een wereldleider te scheppen. Zijn kompaan Udo Ludo (half mens, half robot) wil het relikwie voor veel geld verkopen. De Roemeense graaf en magiër Kalasj Nikov streeft het eeuwige leven na; zijn eigen relikwie, de Barbaarse Milt, verliest evenwel aan kracht. De graaf spreekt voortdurend in Bijbelcitataten, waardoor Suske en Wiske denken dat hij een engel is. Tenslotte is er de geheime Basilius-broederschap: zij aanbidden de vier ruggenwervels van de Heilige Basilius als relikwie, en zetten zich in om de relikwie van het Heilig Bloed te beschermen. Jerom treedt tot deze orde toe, omdat hij verliefd is op zuster Odfella; hij speelt als vanouds weer de rol van de sterke man. Lambik treedt op in miniatuur-vorm, omdat hij (nog steeds) betoverd is door Seth. Uiteindelijk slaagt de snel verouderende Kalasj Nikov erin om van het relikwie te drinken, maar dan blijkt de broederschap het echte relikwie al vervangen te hebben voor een replika met wijnazijn en pekel. De graaf verandert in een vleermuis en vlucht.

276.

277.

278.

279.

280.

281.

282.

283.

284.

### 285. **Verraad op de Veluwe**

Sagen-elementen: kobold de Vale Ouwe met zijn magische koboldenstaf en zijn leger boosaardige dwergen; de Elfenkoningin Amforia en de elfen Jasprina en Jasmina en tot dieren (hert, ree, moeflon en wild zwijn) omgetoverde mensen (Gerrit, Willem, Marinus en Jan); toverdranken, magische pijlen en een onderaardse grot. Het verhaal komt erop neer dat Jonker Joost Junior het landgoed van zijn voorouders, de Pampel, terug wil krijgen van baron Van Voorst tot Voorst, en dit met behulp van de kwade krachten van de kobold en zijn dwergen. Suske, Wiske en de rest binden de strijd aan, geholpen door de betoverde dieren en de elfen. Jerom treedt weer op als sterke man, maar wordt tijdelijk betoverd tot boom. N.B.: Vale Ouwe wordt in werkelijkheid beschouwd als een oude benaming voor de Veluwe en komt thans ook voor in het volkslied van Gelderland: "Daar is onze Vale Ouwe, Kostlijk deel van Gelre's oord".

286.

287.

## STUDIO VANDERSTEEN

### 288. **Het slapende goud**

Zou draaien om een Zwitserse sage over een Keltische roverhoofd die als klopgeest zou ronddolen en waken over goud in een berg. In feite gaat het om 'slapend' crimineel goud, dat een bankdirecteur probeert in te pikken. Op de laatste pagina wordt nog een grapje gemaakt over de Keltische roverhoofdman, die nu werkelijk bezit van het inmiddels gesmolten goud blijkt te hebben genomen, en die de laatste paar klappen aan criminelen blijkt te hebben uitgedeeld. Jerom treedt weer op als sterke man.

289.

290.

291.

292.

### 293. **De Kaperkoters**

Modern motief van de tijdreis: de helden belanden in de tijd van de kapers en de slavernij (18e eeuw). Door oude indiaanse toverij beschikt Suske tijdelijk over telekinetische krachten. Sterke man Jerom laat zich als een Baron von Münchhausen op een kanonskogel door de lucht vervoeren (AT 1880). Dierhelpers: een dolfijn die

Flipper heet, brengt de bijna verdrinken Jerom aan land. Een papegaai die de weg weet, heet Tomtom (naar het moderne navigatiesysteem).

## ONGENUMMERDE ALBUMS

### - De Mollige Marmotten

Plot gebouwd rond een Tiroler sage. Ingrediënten: Elke 100 jaar verschijnen de geesten van criminelen om naar een goudschat in de bergen te zoeken (in volkskundige termen: naloop). Op de bewuste dag kunnen de dieren spreken. Ook de geest van een slachtoffer van de criminelen verschijnt om wraak te nemen. Als motief nog: de bevroren urinestraal - als bewijs van extreme koude (VDK 1889X\*, *De bevroren urinestraal*).

### - De Bevende Berken

Sagenmotieven: betovering van geliefden door heks, metamorfose in bomen, toverbos, sprekende vogel (roodborstje), koning Orebon (= Oberon?) en zijn aardmannen regeren over het bos.

### - De Lollige Lakens

Naloop; de geesten van vervolgte meisjes keren terug (sage uit Mallorca). Ook: draak bewaakt schat.

### - De Witte Gems

Sprekende en behulpzame dieren; bergmonster.

### - Fata Morgana

Speelt zich af in de Efteling. Zinspelingen op sprookjes: Wolf en Zeven Geitjes, Roodkapje, Doornroosje, Sneeuwwitje, Hans en Grietje. (Oosterse) Sprookjesmotieven: geest in fles, vliegend tapijt. Sagenmotief: reus bewaakt schat, draak bewaakt schat, toverij.

### - Het Onbekende Eiland

### - De Tandentickers

### - Het Verloren Zwaard

Speelt zich af op de Mont St. Michel in Normandië (Noord-Frankrijk) en het hele verhaal draait om de legende van de aartsengel Michael, die de duivel in de vorm van een draak heeft verslagen (AT 300, *The Dragon-Slayer*). Twee spoken zijn op zoek naar het zwaard waarmee Michael de duivel heeft verslagen: het ene spook is de handlanger van de duivel, het andere spook is de wapenknecht van Michael. Uiteindelijk vinden Suske en Wiske het skelet van de draak en het zwaard, welke laatste tenslotte ten hemel vaart. Andere motieven: een verborgen schat, kleine duiveltjes, onderaardse gangen, en een tovercirkel waaruit men niet kan ontsnappen.



## - De Weerwaterman

Speelt rond het Weerwater in Almere: in het water blijken zeemeermin-eieren te liggen. De geheimzinnige Okeanos heeft de zangstem van Carmencita Falasol nodig om de eieren te laten uitkomen (normaal doet de zeemeermin-moeder dit, maar ze mankeert iets aan haar stem). Als criminelen zich over de jonge zeewezentjes dreigen te ontfermen, redt Jerom als sterke man de situatie samen met Okeanos, die de zeemeerman van de kinderen blijkt te zijn.



## PIRATED EDITIONS

### - De Keizerkraker