

Ontwerp je eigen ex libris



Wat is een ex libris?

Een ex libris is eigenlijk is het een soort sticker die vertelt: "Dit boek hoort bij mij!"

Het is vaak versierd met een leuke tekening of een cool symbool. En natuurlijk je naam, zodat iedereen kan zien dat dit boek écht van jou is.

Vroeger gebruikten mensen ex libris om te voorkomen dat hun boeken kwijt zouden raken, vooral als ze hun boeken uitleenden aan vrienden. Het is als het schrijven van je naam op je schoolspullen, maar dan leuker!

ex libris is Latijns
en betekent:
'uit de boeken van'

Een paar
voorbeelden



Symbolen

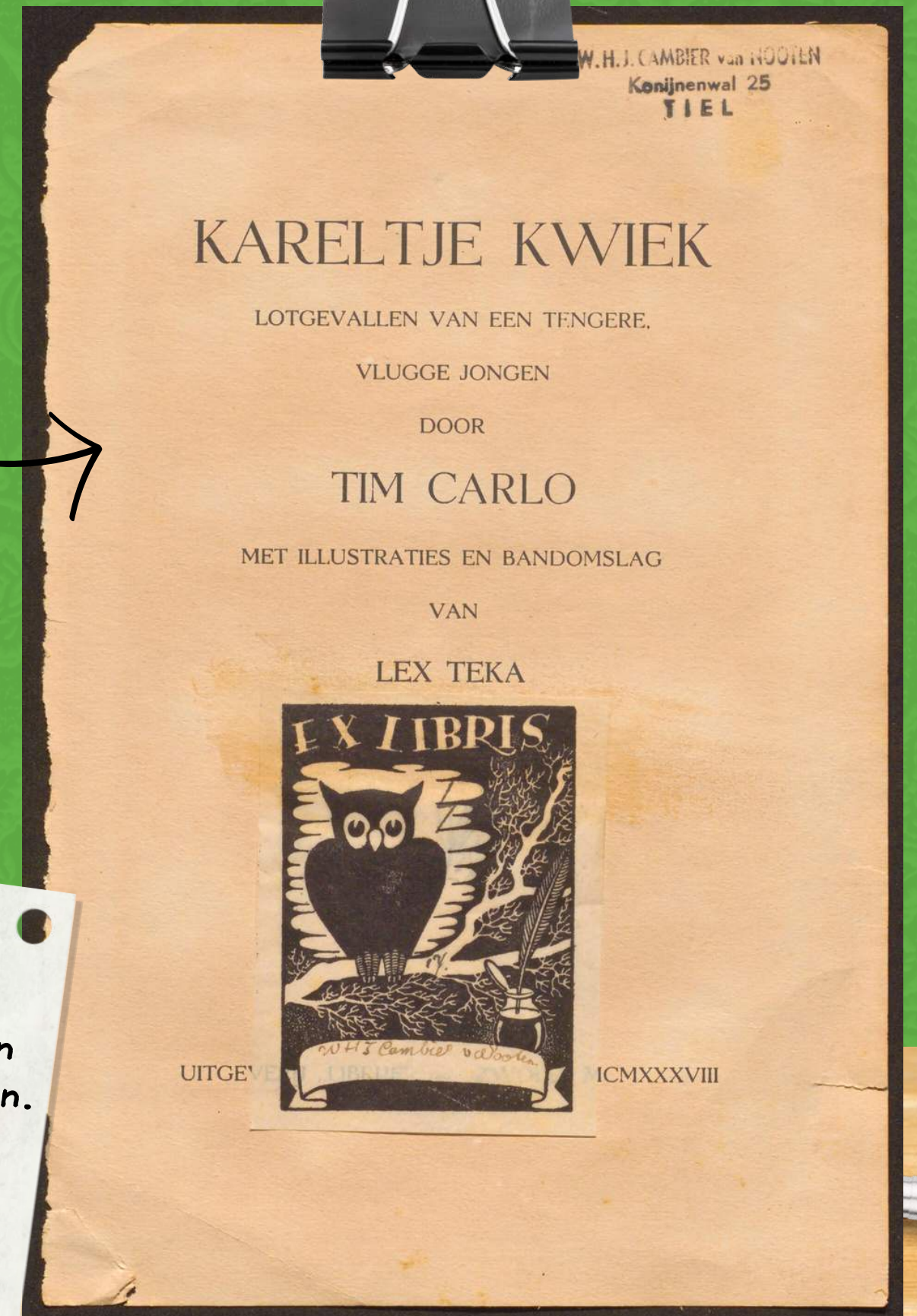
Illustrators gebruiken symbolen om gevoelens of ideeën uit te drukken.

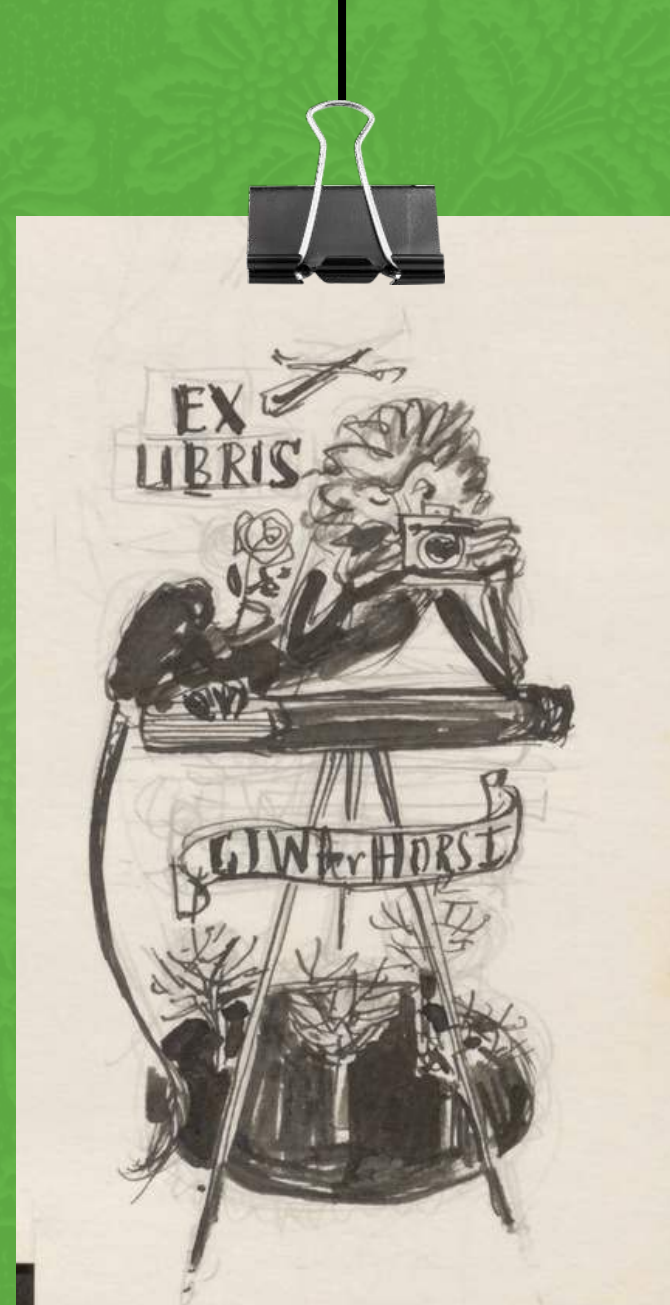
Kijk maar eens naar deze ex libris met een uil. Een uil is een vogel maar staat ook symbool voor wijsheid, kennis, mysterie en soms ook onheil.

Symbolen zorgen dat je gaat nadenken over de boodschap van de tekening. Een soort van geheime taal die ontcijferd moet worden.

Zie jij nog
andere
symbolen
in deze
ex libris?

Leuk weetje:
Dit kinderboek was van
WHJ Cambier van Nooten.
Zijn broer
NF Cambier van Nooten
was lang geleden de
burgemeester van
Zaltbommel en Tiel



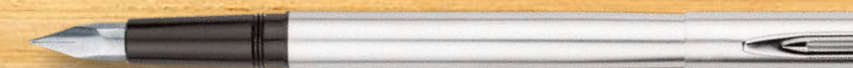


Symbolisme + ex libris

Bekijk bovenstaande voorbeelden van ex libri.

Welke symbolen of figuren herken jij?

Wat denk jij dat ze kunnen betekenen?





Een paar weetjes

We duiken even in de geschiedenis van deze ontwerpen. Wie maakte ze of van wie zijn ze geweest?





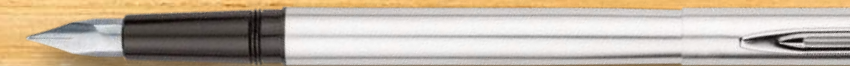
1900-1969

Johan Ponsioen

Johan Ponsioen was een Nederlandse schilder die in Tiel heeft gewoond. Ponsioen schilderde vaak mensen en situaties uit het dagelijks leven, zoals mensen die werken of ontspannen. Zijn schilderijen zijn heel realistisch, wat betekent dat ze er bijna uitzien als echte foto's.

Hij maakte soms ook een ex libris, zoals je hiernaast ziet. Zie je welk exemplaar voor zichzelf is?

Hij gebruikte een linoguts om deze te maken



1919-2001

Lies Veenhoven

Lies Veenhoven uit Tiel was een getalenteerde illustrator. Ze illustreerde meer dan 300 jeugdboeken, ook schoolboeken. Bijvoorbeeld de boeken over Floortje Bellefleur.

Zij tekende ook wel eens geboortekaartjes of ex libri. We hebben een paar mooie voorbeelden van Lies Veenhoven gevonden voor een eigen ex libris.

Op de volgende pagina zie je hoe Lies te werk ging bij het schetsen van een ex libris.



Lies tekende boeken voor Uitgeverij Kluitman. Zoals deze van Floortje Bellefleur

Schetsen

Hier zie je het schetsblokje van Lies Veenhoven. Voor deze ex libris heeft ze eerst met potlood schetsen gemaakt.

Na het schetsen met potlood is ze verder gaan tekenen met inkt.

Er zijn verschillende vormen geprobeerd. Kun je dat zien?

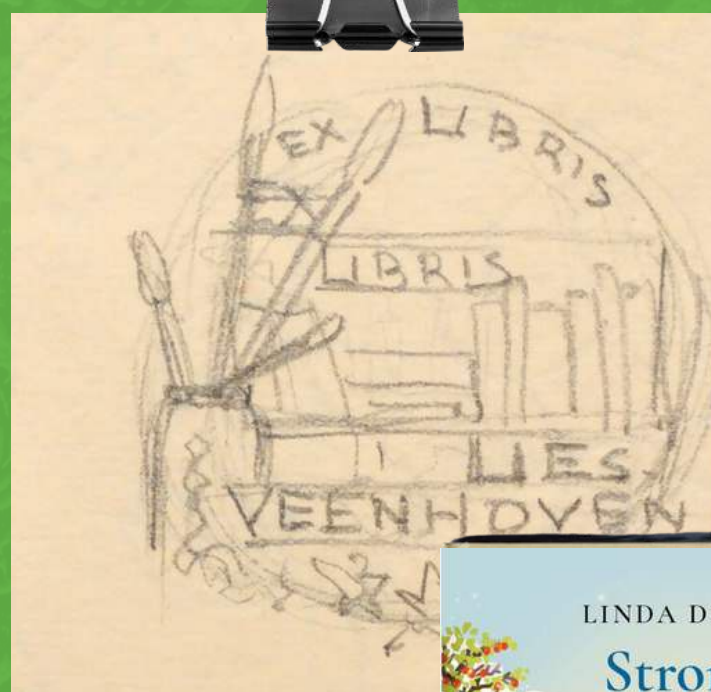
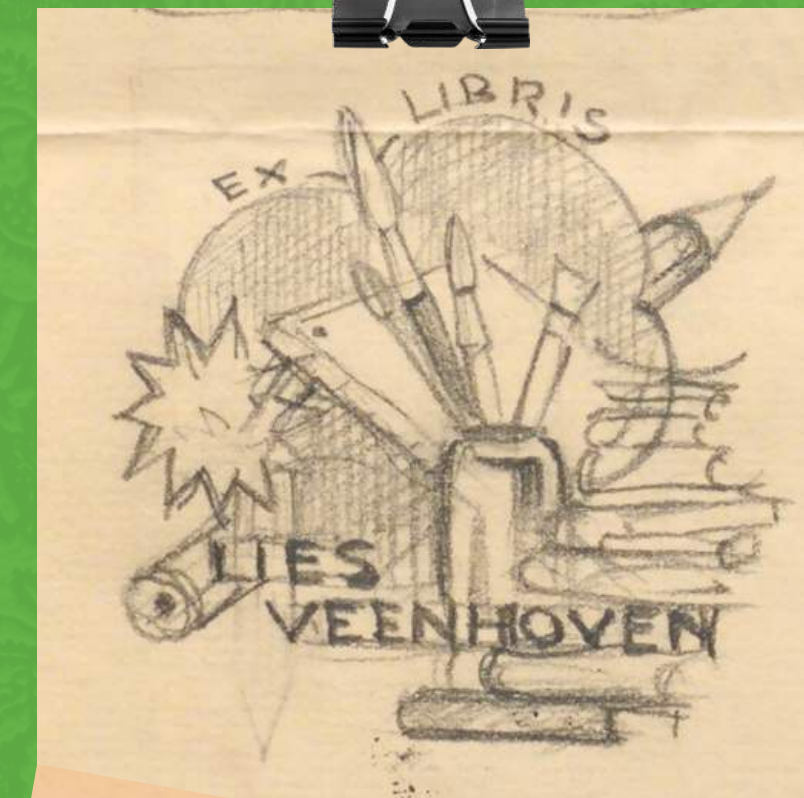




Ook voor haar eigen ex libris heeft Lies Veenhoven verschillende schetsen gemaakt.

Nu ben jij aan de beurt!

Illustrator Mandy Beckers heeft een stappenplan gemaakt hoe je eigen ex libris te ontwerpen.



Mandy illustreerde ook dit boek van Linda Dielemans.

Ex libris ontwerpen

In 5 stappen ga jij je eigen ex libris ontwerpen.

Benodigdheden:

- Tekenpapier A4
- Potlood
- Gum
- Kleurpotloden (optioneel)
- Zwarte (inkt) pen (optioneel)



Stap 1- Inspiratie

Inspiratie kun je uit diverse dingen halen. Denk bijvoorbeeld eens aan wat je lievelingsdier is. Wat je favoriete hobby is. Misschien ben je wel heel goed in trompet spelen. Iets dat helemaal bij jou past.

Maak nu een brainstorm web

In het midden begin je met je eigen naam en de woorden ex libris.



Tips:

- Schrijf ook ideeën op die misschien wat gek klinken
- Houd het simpel
- Maak gebruik van afbeeldingen

Stap 2 - Schetsen

Nadat je brainstorm web klaar is, gaan we deze onderwerpen gebruiken als startpunt voor onze eerste schetsen. Kies minimaal 2 onderwerpen uit die jou het meest aanspreken en baseer hier je schetsen op.

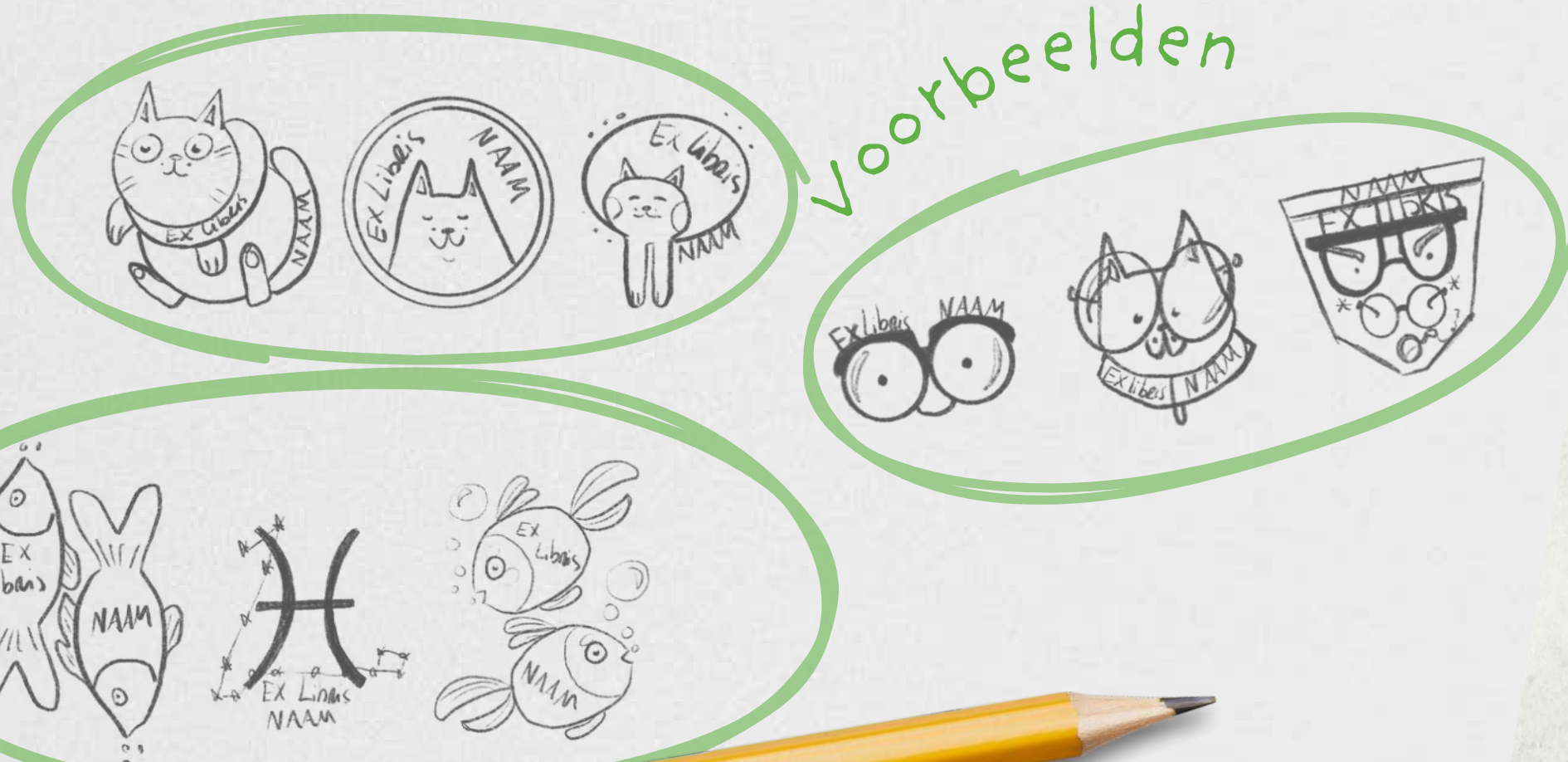
Dit doen we lekker snel en vlotjes op A4 schetspapier. Max. 10 minuten per schets.



Heb je een erg lange naam?
Dan kun je ook alleen je voornaam of initialen gebruiken.
Misschien heb je wel een hele toffe bijnaam!

Stap 2 - Schetsen

Iedere schets moet minimaal de volgende eigenschappen bevatten:
Je naam/de woorden Ex Libris/illustratie en/of symbool



- Tips:
- Probeer verschillende vormen en kaders uit
 - Speel met de afmetingen van alle elementen
 - Gebruik niet te veel onderwerpen/elementen in een ontwerp
 - Zorg voor genoeg white space*
 - Probeer verschillende composities.
 - Kijk naar voorbeelden van bestaande ex libris ontwerpen

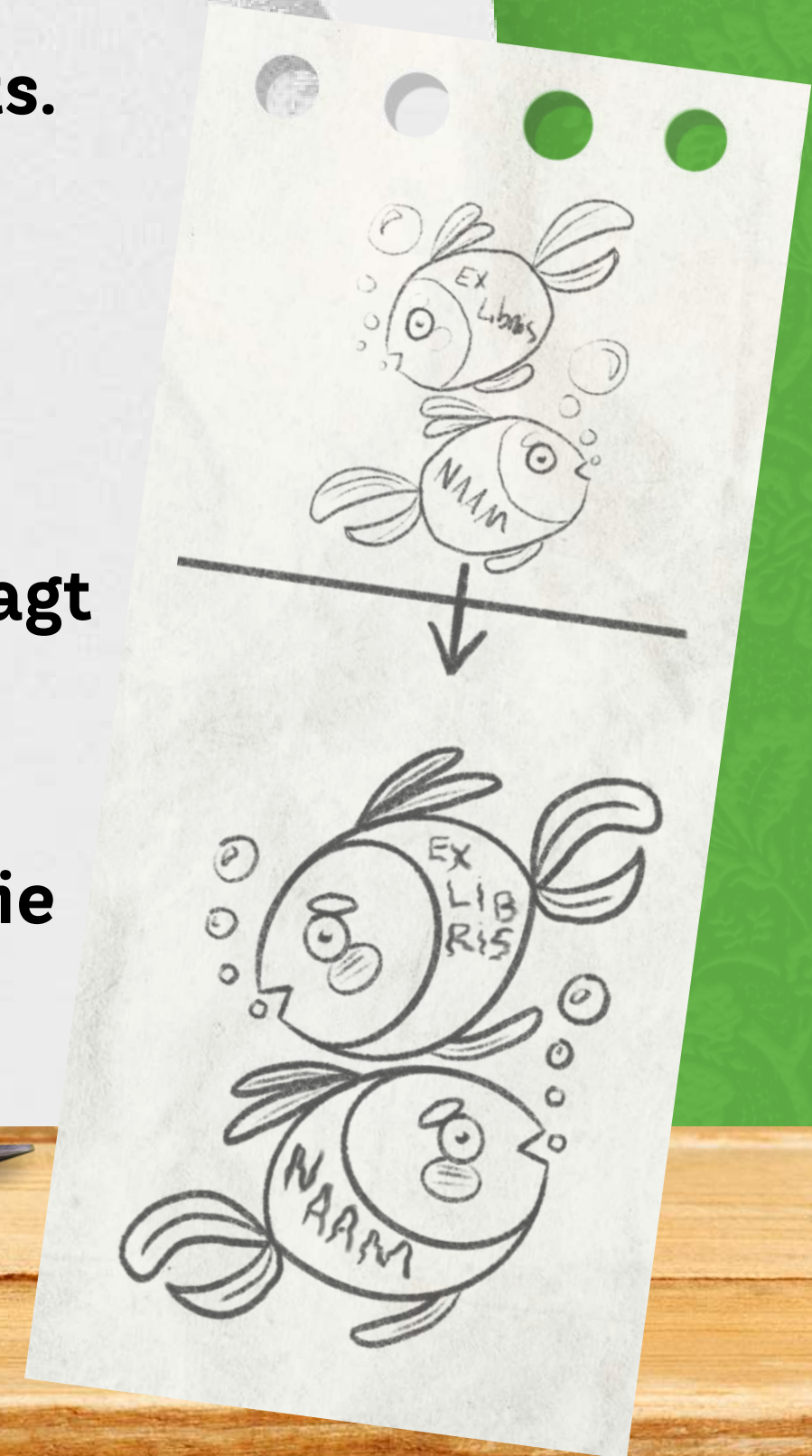
*Witte ruimte tussen de elementen in

Stap 3 - Schetsen uitwerken

Nu de schetsen klaar zijn, gaan we deze uitwerken tot één eindschets. Leg je schetsen op volgorde van minst tot meest favoriet.

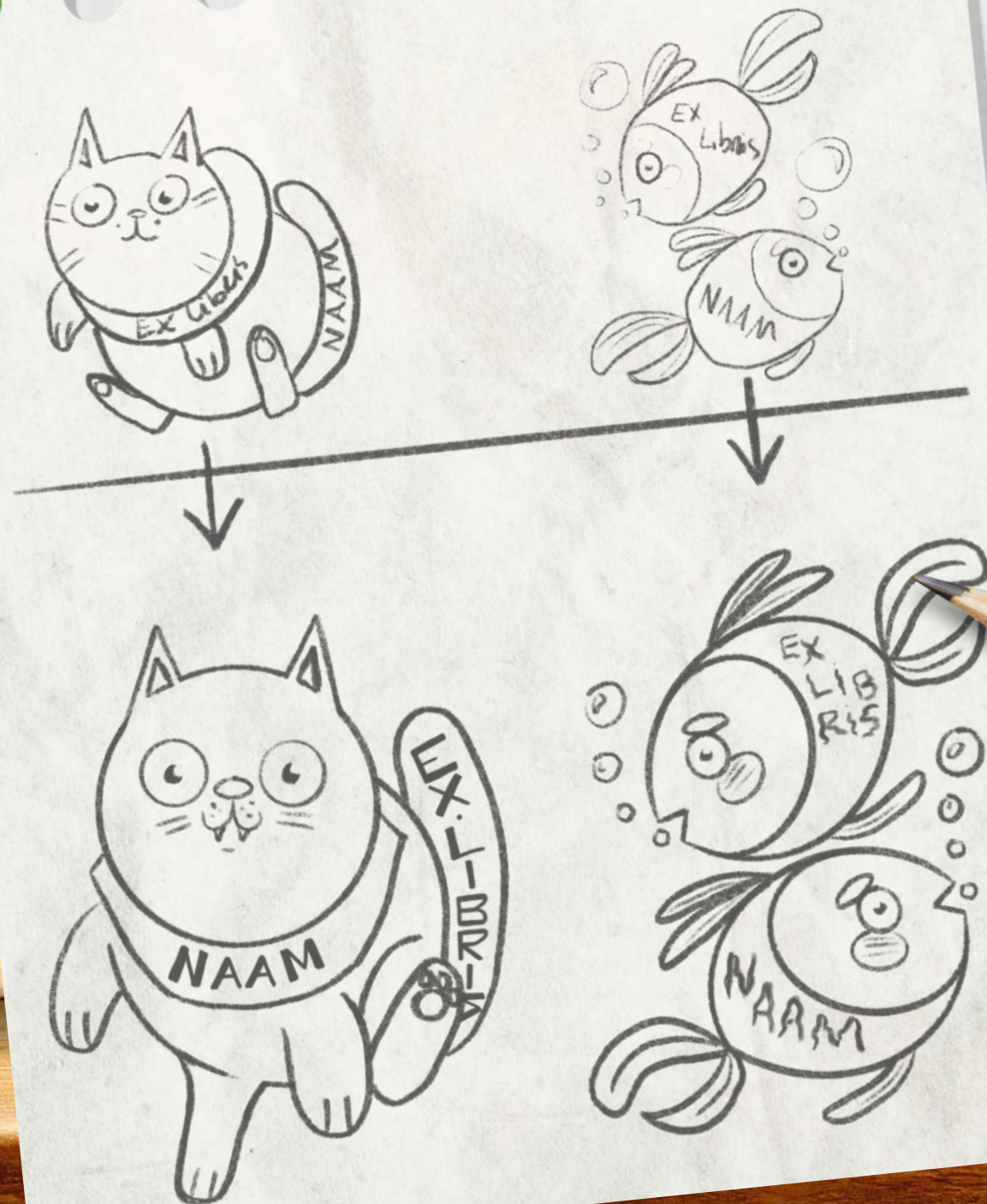
Je kiest een lettertype dat het beste past bij je ontwerp. Belangrijk is dat je naam en tekst goed leesbaar zijn. Het lettertype moet aansluiten bij de stijl van je ontwerp; een modern ontwerp vraagt om een modern lettertype.

Óf je past het aan op het thema van de illustratie. Bij dit voorbeeld zie je een geribbeld lettertype dat goed aansluit bij het thema vissen.



Stap 3 - Schetsen uitwerken

Heb je een keuze gemaakt?
Maak nu een eindschets.



- Tips:
- Combineer delen van schetsen die je goed vindt
 - Maak gebruik van bestaande composities
 - Kijk naar voorbeelden van bestaande ex libris ontwerpen
 - Gebruik je eigen handschrift als lettertype
 - Voeg details toe

Stap 4 - Van schets naar eindontwerp

Als je tevreden bent over je eindschets, gaan we deze verwerken tot een eindontwerp.

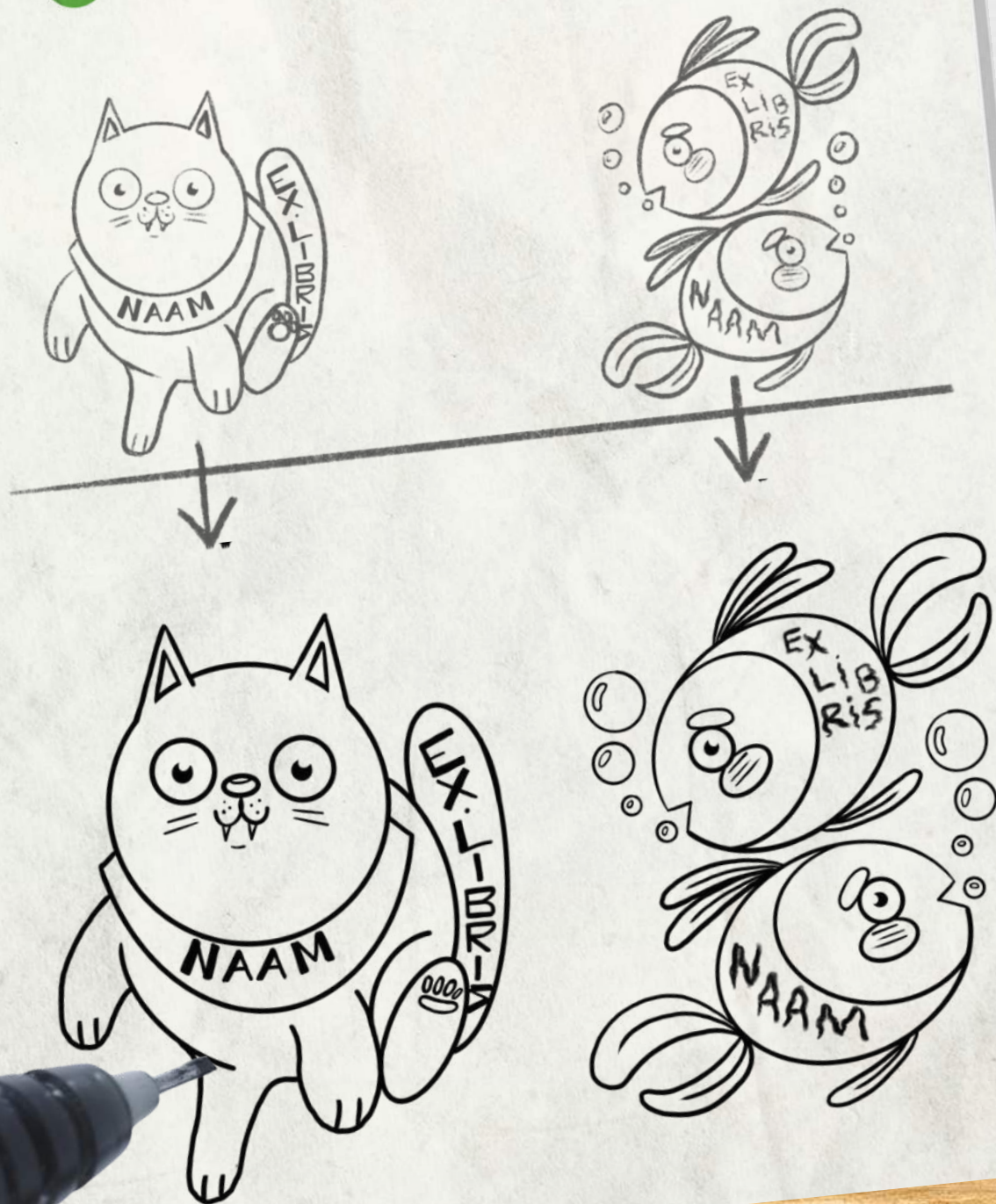
Dit doe je door je schets uit te werken op groter formaat en in goede kwaliteit.

Doe dit op minimaal A5* formaat.

*A5 is precies de helft van een A4

Tips:

- Controleer op schrijffouten of ontbrekende lijnen
- Gebruik een zwarte inkt pen voor strakke lijnen
- Gebruik een lichtbak of raam om je schets strak over te trekken



Stap 5 - Eindontwerp opleveren

Nu we weten hoe ons eindontwerp eruit ziet, kunnen we deze afmaken en opleveren. Dit doe je door het toevoegen van de laatste details en het extra controleren op fouten.

Maak nu je eindontwerp af.

Tips:

- Voeg schaduwen toe voor meer dimensie
- Werk oneffenheden weg
- Check nogmaals op typfouten

