Publiceer je eigen prentenboek

Mireille van Yperen

COLOFON
Publiceer je eigen prentenboek
Mireille van Yperen

© dtp-hulp.nl
Tekst & Illustraties: Mireille van Yperen
Opmaak: DTP-hulp.nl

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd, opgeslagen in geautomatiseerde gegevensbestanden, of openbaar gemaakt worden, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

INHOUD

2. Het grote prentenboekavontuur

4. Verhaal ideeën verzamelen

6. Personage ontwerp

8. Opbouw van het verhaal

10. Storyboard

12. Redigeren of corrigeren

14. Illustraties

16. Samenvoegen en publiceren

Het grote prentenboekavontuur

Hoor je het ook zo vaak om je heen? 'Ooit ga ik een boek schrijven!' of 'Later als ik meer tijd heb, wil ik een kinderboek schrijven.' Zoals het Klein Orkest ooit zong: 'Later is allang begonnen en vandaag komt nooit meer terug.'

Van iedereen die de intentie heeft om een kinderboek te schrijven, is het uiteindelijk maar 1% die daadwerkelijk stappen onderneemt om zijn of haar verhaal te publiceren. Eén van de redenen dat het idee nooit een doel wordt, begint al met woorden als 'later' en 'ooit'. Een droom wordt een doel wanneer je er een datum op plakt. Voor het eind van het jaar wil ik mijn boek gepubliceerd hebben! Dat is een doel. Zodra je een deadline op je project hebt gemaakt, kun je een planning maken. Durf je mee te gaan op het grote, geweldige prentenboekavontuur?

Stap 1: Deadline
Je hebt je voor deze online introductie aangemeld dus je bent serieus bezig om je droom om te zetten in een doel. Pak je agenda erbij en omcirkel de datum waarop jij de boek gepubliceerd wil hebben. Zo, dat staat nu vast! Dit was het moeilijkste stuk, de rest wordt één groot, geweldig avontuur waar je met veel trots op gaat terug kijken.

Wat is een prentenboek
Voor elke leeftijdscategorie kun je de meest geweldigde boeken vinden. Prentenboeken worden geschreven voor de leeftijdscategorie van twee tot vijf jaar oud. Het ligt natuurlijk ook helemaal aan de ontwikkeling van het kind of ze het boek leuk gaan vinden of niet. Een prentenboek bestaat uit veel beeldmateriaal en heeft maar ongeveer 500 woorden. Dat lijkt niet veel, daarom kan het schrijven van een prentenboek best lastig zijn. Je wilt de juiste boodschap vertellen maar je moet gebruik maken van een korte duidelijke zinsopbouw. Het is belangrijk dat illustraties en tekst op elkaar aansluiten. Wanneer de illustratie een meisje met een rode ballon laat zien, hoef je in de tekst niet opnieuw terug te laten komen dat de ballon rood is. "Show it, don't tell"

De hoofdpersonen in een prentenboek zijn vaak van dezelfde leeftijd als de lezertjes. Dit kunnen kinderen zijn maar ook dieren of een object, zolang het maar op het zelfde denkniveau zit als de lezer. Niet vaak zie je volwassenen terug komen in een prentenboek (of het moet over een bepaald onderwerp gaan waarin de volwassene een belangrijke rol speelt).
Een boek wat entertainend is voor kinderen, slaat beter aan dan een boek wat "preekt". De boodschap die je wilt overbrengen, verberg je natuurlijk in het verhaal

In het volgende hoofdstuk gaan we wat dieper in op de karakters in jouw boek. Je kunt alvast nadenken wie jouw verhaal gaat vertellen. Al zoveel boeken zijn geschreven over beertjes, honden en katten. Misschien kun je een ander dier bedenken wat jouw verhaal kan gaan vertellen. Wat je ook kiest, zorg er voor dat jouw hoofdpersoon uniek is in zijn doen en laten. Uiteindelijk schrijf je jouw verhaal op jouw manier wat nog nooit iemand eerder heeft geschreven.

TIP: *koop een bijzonder notitieboekje. Hierin kun je al je schetsen, ideeen en schrijfsels in kwijt en houd je alles geordend bij elkaar. Het hele project in één notitieboekje is ook makkelijk in je tas te stoppen en mee te nemen om je ideeën verder uit te werken.*

Verhaal ideeën verzamelen

Soms heb je al jaren een verhaal in je hoofd en hoef je het alleen nog maar op te schrijven. Maar er zijn ook momenten dat er ineens een nieuw idee in je opkomt, net op het moment dat je bij de slager staat of op het schoolplein. Juist als je even niet creatief bezig bent, kan je brein er de meest geweldige ideeën uitgooien voor ongeveer twintig seconden en wanneer je ze niet direct op schrijft, verdwijnen ze weer net zo snel als dat ze gekomen zijn.
Verzamel al deze kleine ideetjes op een vaste plek zodat je niet overal kleine briefjes terug vindt met krabbeltjes en ideetjes.
Wanneer je een geniaal boekidee krijgt, net op het moment dat je op het schoolplein staat, kun je dat snel op schrijven in je notepad op je smartfoon. Je kunt het daarna naar jezelf e-mailen en opslaan in een speciale map waar je al je ideeën op slaat. In diezelfde map kun je ook al je foto's, illustraties, plaatjes en kleurpaletten op slaan zodat je altijd kan terug grijpen op wat je destijds aan informatie had bedacht of gevonden.
Ben je niet zo handig met de computer? Koop dan een speciaal notitieboekje waarin je alles kunt opschrijven en in plakken. Je hebt dan niet alleen een mooi ideeënboek maar ook een analoge Pinterest versie waar je door heen kunt bladeren.

Time management
'Ik wil heel graag een prentenboek schrijven maar ik heb geen tijd.' Als je iets echt graag wilt, dan maak je daar tijd voor. Een prentenboek schrijven is een uitdaging maar niet onmogelijk. Sta elke ochtend een uur eerder op en neem die tijd om aan je project te werken. Verminder je tv-tijd. Schrijf elke avond een uurtje voor het naar bed gaan. Ga een keer niet naar dat feestje. Reis je veel met het openbaar vervoer? In plaats van uit het raam te staren kun je die tijd ook benutten om aan je project te werken. Neem jezelf serieus. Als mensen er naar vragen, durf te zeggen dat je een auteur bent van prentenboeken. Daarom mág je tijd in lassen om te schrijven ook al voelt het niet als werken. Het is een project met een begin en een eind waar je naar toe werkt. Maak tijd vrij in je agenda en zorg dat je je er aan houdt, net zoals je je aan afspraken houdt met klanten of je werkgever.

Grappig of educatief
Kinderen moeten tegenwoordig al zoveel kunnen en kennen. In groep één hebben ze al te maken met citotoetsen. Om kinderen het plezier van lezen te leren, is het belangrijk dat prentenboeken op de eerste plaats gewoon grappig zijn of spannend. Wil je toch graag een speciale boodschap met je boek vertellen? Doe dat dan heel subtiel. Kinderen houden niet van belerende boeken. De beste manier om kinderen wat te leren is om dat onbewust te doen. Omdat een prentenboek maar ± 500 woorden heeft, lijkt het simpel om een kinderboek te schrijven maar in de praktijk kan dat toch behoorlijk tegen vallen. 'Less is more'
Een kind moet op de eerste pagina al gegrepen worden door het verhaal en de hoofdpersoon.

"Charly keek naar zijn vriendjes op het voetbalveld. Hij wilde ook mee voetballen."
Bij het bovenstaand voorbeeld, weten we eigenlijk nog helemaal niets over Charly.

"Charly was een onhandig spinnetje met lange pootjes. Hij wilde, net zoals zijn vriendjes, leren voetballen. Maar zijn benen zitten steeds in de knoop."
We weten nu gelijk dat Charly een spinnetje is wat niet zo handig is en dus misschien ook wel grappig.

Probeer direct de aandacht van je lezertjes te grijpen zodat ze het verhaal niet meer los laten. Kinderen kunnen zich beter identificeren met de personages als ze ook veel praten in het boek. Kinderen voelen beter aan hoe de personage zicht voelt. Wanneer een kind steeds opnieuw jouw prentenboekje pakt om voorgelezen te worden. Dan weet je dat je een goed boek hebt geschreven.

Personage ontwerp

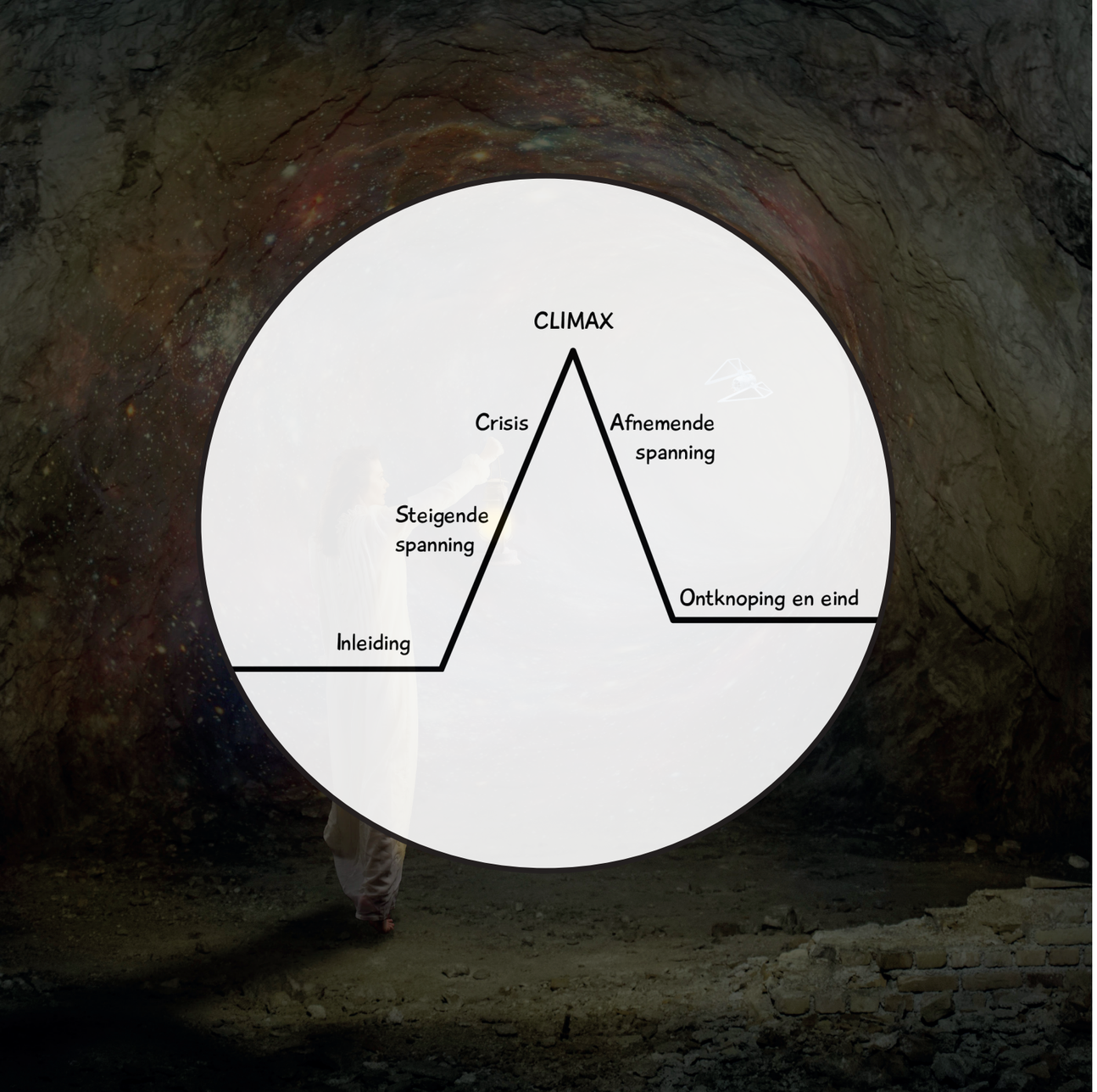
Als je graag wilt gaan schrijven maar je weet niet goed waar je moet beginnen, begin je met het personage ontwerp. Op een simpele maar doeltreffende manier, ontdek je wie jouw hoofdpersoon gaat worden. Het avontuur wat hij of zij later gaat beleven, bepaal je later.

Maak in je notitieboekje twee kolommen. Boven de eerste kolom schrijf je “Karakters” en boven de andere kolom schrijf je ”Voorwerp”. Onder de kolom “karakters” schrijf alle soorten personages die in je opkomen, bijvoorbeeld: muisjes, krekels, spinnen, stinkdier, robot, een jongen of een meisje maar het kan ook een ding zijn zoals de vuilnisbak, de deurmat of een steen.
Onder de andere kolom schrijf je de voorwerpen die het karakter zou kunnen gebruiken zoals bijvoorbeeld: paraplu, een plant, een bal, een zak, een schelp of een banaan. Als je de tijd neemt voor deze opdracht, komt er uiteindelijk een hele lijst met personages en voorwerpen. Geen enkel personage is goed of fout. Het is enkel brainstormen. Als je tevreden bent over je lijst, ga je dingen samenvoegen. Bijvoorbeeld een spin die probeert te voetballen maar zijn pootjes raken steeds in de knoop.

Leer je personage kennen
Als je besloten hebt, wie de hoofdpersoon in je prentenboek gaat worden, moet je hem of haar leren kennen. Wat is zijn naam. Hoe oud is hij. Waar komt hij vandaan. Waar wil hij naar toe. Hoe is hij hier terecht gekomen. Wat vindt hij leuk om te doen. Heeft hij zelf misschien een huisdier. Heeft hij een beste vriend. Wat maakt hem boos of verdrietig. Wat maakt hem blij. Welke obstakels komt hij tegen. Voor het gemak spreken we in dit geval van ‘hij’ maar het kan natuurlijk ook een ‘zij’ of een ‘het’ zijn.

Je personage uitwerken
Nu je een duidelijk beeld hebt van het karakter van het personage in je boek, moet hij nog vorm krijgen. Hoe gaat hij er uit zien? Dit kun je helemaal overlaten aan je illustrator maar vaak willen ze toch een bepaald beeld wat je zelf in gedachten had. Heeft de spin die niet kan voetballen een truitje en een broekje aan, draagt hij voetbalschoenen of is het gewoon een spin zoals je buiten tegenkomt.
Je kunt zelf ruwe schetsen aanleveren hoe je zelf denkt dat de illustraties er uit moeten komen te zien. Je kunt ook een moodboard maken door op Pinterest plaatjes en kleuren bij elkaar te zoeken. Misschien wil je gebruik maken van een bepaald kleurenpalet.
Leg niet té veel vast. Illustratoren voelen vaak precies aan wat je bedoelt en houden van de creatieve vrijheid die ze krijgen wat de kwaliteit van de illustraties alleen maar ten goede komt.

Show it, don’t tell
De illustrator ontvangt voordat hij begint altijd graag het verhaal, beschrijving van de personages en eventueel schetsen waardoor het duidelijk wordt wat je in gedachte hebt. Juist omdat een prentenboek niet meer dan 500 woorden hoeft te zijn en tekst en illustratie op elkaar afgestemd moeten zijn, kun je personage details aan de illustrator overlaten. Heeft de voetballende spin een rood shirt aan, dan kun je de zin ‘Charly had een fel rood tshirt aan.” schrappen want dit zien we al in de illustratie. Dit scheelt weer in het aantal woorden wat ergens anders gebruikt kan worden.



Opbouw van het verhaal

Om een goed prentenboek te schrijven, zijn een aantal factoren belangrijk. Elk boek heeft een hoofdpersoon (protagonist), een tegenstander (antagonist; dit kan een vijand zijn maar ook een rivaal, concurrent, schurk of een obstakel). Daarnaast wordt de persoonlijkheid beschreven (kenmerken, kwaliteit, persoonlijkheidskenmerken) en de plaats waar het zich afspeelt. Elk protagonist stuit op een obstakel of probleem die hij moet zien te overwinnen en daarna de uiteindelijke oplossing met een bevredigende conclusie.

Verhaallijn
Elke verhaallijn is op dezelfde manier opgebouwd. We gebruiken hiervoor Freytag's Pyramid, die is opgebouwd uit 6 elementen:

Inleiding:
Wie, wat, waar en waarom van het verhaal. Maak kennis met de hoofdpersonen of secundaire karakters.

Stijgende spanning:
Dit brengt het verhaal in beweging. Personage probeert het probleem meerdere keren op te lossen (idealiter 3x) en mislukt jammerlijk.

Crisis:
Alles lijkt verloren. Hoofdpersonage geeft het op. Het probleem of de tegenstander lijkt te hebben gewonnen. Hoofdpersonage voelt zich verslagen.

Climax:
Maar dan gebeurt er iets verbazingwekkends en ongelooflijks om het verhaal om te draaien. De problemen worden opgelost door de hoofdpersoon. De lezer kan opgelucht adem halen.

Afnemende spanning:
Na de climax eindig je het verhaal niet direct maar je laat het verhaal zachtjes landen. De afnemende spanning verbindt losse eindjes, onthult alle waarheden, beantwoordt alle vragen van de lezers en laat hen zeer tevreden achter.

Ontknoping (het einde):
Een goed einde voor je lezers zodat kinderen het graag weer opnieuw willen lezen.

Op de volgende pagina lees je hoe de paginaverdeling ingedeeld wordt.

Storyboard

Hiernaast zie je de opzet van een storyboard.

Een prentenboek heeft 32 pagina's inhoud. Druktechnisch is het belangrijk altijd een veelvoud van acht aan te houden. De indeling van een boek is vrijwel altijd hetzelfde. Het schema hierboven geeft de indeling van een prentenboek duidelijk weer.
Pagina 1, 2, 3 is de titelpagina, het colofon en eventueel opgedragen aan.

Op pagina 4 begint de verhaallijn. Personages worden voorgesteld, de situatie wordt beschreven en de omgeving wordt getoond. De hoofdpersoon moet het middelpunt van het verhaal zijn. Doordat hij een probleem moet aanpakken, groeit hij in het verhaal.

Op pagina 4-12 definieer je personages (wie zijn ze, waarom zouden we om hen geven?). Wat is de plot of reden voor je verhaal Definieer het probleem en wat je personage wil of hoopt te bereiken. Introduceer een tweede karakter dat nodig is om het verhaal goed te laten lopen.

Op pagina 13-20 begint de hoofdpersonage te zoeken naar manieren om het probleem op te lossen. Hij doet een eerste poging om het probleem op te lossen maar dat mislukt. Andere personages kunnen hem aanmoedigen of hulp bieden. De antagonist of het probleem blijft voor problemen zorgen.

Op pagina 21-28 doet de hoofdpersoon nog twee pogingen om het probleem op te lossen, wat resulteert in een ramp. De antagonist lijkt te winnen, de andere personages vallen weg of geven op en alles lijkt verloren te zijn. Het hoofdpersonage lijkt te falen.

Op pagina 27 - 30 verschijnt er ineens een sprankje hoop. De hoofdpersoon ontdekt zelf de oplossing en voert een plan uit dat werkt waarbij hij het probleem of de antagonist overwint. De hoofdpersoon is trots op zichzelf.

Op pagina 29 - 31 komen alle losse eindjes bij elkaar en heeft verhaal een goed einde. De hoofdpersonage is blij en trots dat hij zijn missie heeft volgehouden. Het verhaal eindigt zeer bevredigend voor de jonge lezertjes zodat ze het steeds opnieuw willen horen. Kinderen zijn namelijk gek op een goed eind.

Redigeren of corrigeren

Zelfs de beste taalpurist maakt weleens een typ-, spel of taalfout. Het is daarom belangrijk om altijd een derde persoon naar de tekst te laten kijken. Je kunt hiervoor een redacteur inhuren. Wanneer je alleen iemand zoekt om het te laten corrigeren, dan heb je een corrector nodig. Een corrector kijkt naar spelling, grammatica, het gebruik van leestekens en zinsbouw.

Een redacteur gaat wat dieper in op het verhaal. Bij redigeren kijkt een redacteur naar de verhaallijn; is het inhoudelijk correct, worden namen consequent gebruikt, past de zinsopbouw bij de leeftijdscategorie. Redigeren gaat dus veel verder dan een misplaatste ‘dt’.

Er zijn veel copywriters die ook redactiewerk doen. Bespreek de mogelijkheden met verschillende redacteuren en doe je research goed. Lees aanbevelingen en reviews en vraag naar de boeken die zij al eerder geredigeerd hebben.

Illustraties

Keuze, keuzes, alles valt of staat met het maken van de juiste keuze. Vooral bij een prentenboek zijn de prenten natuurlijk ontzettend belangrijk. Kinderen die voorgelezen worden kijken naar de plaatjes en halen daar de extra informatie uit, die niet wordt verteld. Voel je een super creatieve bui opkomen en wil je zelf gaan illusteren dan is dat natuurlijk prima maar wees wel realistisch, komt dit ten goede aan de kwaliteit van je boek? Vraag aan kinderen en mensen in je omgeving die eerlijk durven te zijn of je illustraties leuk en goed genoeg zijn voor een boek. Doe de zelftest, als je jouw boek met jouw tekeningen in de winkel zag staan, zou je het dan kopen?

Bedenk voordat je een illustrator kiest, welke stijl je geweldig vindt. Welke stijl past bij het verhaal. Pinterest is een onuitputtelijke bron aan illustraties in verschillende stijlen. Wat trekt je aan en wat vind je vreselijk? Digitale illustraties (die doorgaans wat strakker kunnen zijn maar wel sneller aan te passen) of traditionele illustraties gemaakt in potlood, pen & inkt, aquarel of een ander soort verftechniek waar “foutjes” in verwerkt kunnen zijn omdat het teveel zou kosten om de illustratie opnieuw te maken.

Veel beginnende auteurs vragen zich af wat een illustratie kost. Zoiets is moeilijk te beantwoorden. Hoeveel kost een huis? Een villa is natuurlijk duurder dan een eenkamerflatje. Het heeft met heel veel factoren te maken zoals techniek, hoe gedetailleerd de tekeningen zijn maar ook waar komt je illustrator vandaan en hoeveel ervaring een illustrator heeft.
Er waait een trend over dat er veel gebruik wordt gemaakt van buitenlandse illustratoren. Wees daar voorzichtig mee want er kunnen ook een heleboel scam-artists tussen zitten die andermans werk stelen waarmee ze een portfolio maken. Zodra ze de aanbetaling hebben gekregen, reageren ze nergens meer op, ben jij je investering kwijt en heb je nog steeds niet de illustraties voor je boek.
Een gewaarschuwd mens telt voor twee!

Wie dan wel?
We hebben in Nederland een groot aantal geweldigde illustratoren die heel graag jouw boeken zouden willen illustreren. Kijk je toch liever ook buiten Nederland, kun je via Facebookgroepen en speciale websites verder kijken dan de landsgrenzen. Bedenk wel dat de correspondentie in het Engels zal moeten gaan. Kun je niet goed uitleggen wat je wilt, zou ik lekker binnen Nederland blijven!

- ❑ Kies een stijl en zoek daarbij verschillende illustratoren
- ❑ Bekijk portfolio’s van illustratoren
- ❑ Lees gevalideerde reviews van illustratoren. Het is makkelijk om reviews te verzinnen en op je website te zetten maar kun je de personen of bedrijven terug vinden. Bestaan ze echt?
- ❑ Heeft de illustrator ervaring met het illusteren van boeken. Een schilderij maken is iets heel anders dan een boek illustreren. Tekst en illustratie horen op elkaar aan te sluiten en te versterken.
- ❑ Heeft de illustrator een grafische achtergrond? Het is belangrijk te weten hoe ze de bestanden digitaal moeten aanleveren. Hier kan de vormgever overigens ook nog bij adviseren.
- ❑ Heb je de juiste persoon gevonden om mee samen te werken? Zet afspraken over prijs en deadlines op papier om teleurstelling te voorkomen.

Samenvoegen en publiceren

Heb je de datum gecheckt? Komt je deadline al in zicht of ben je al ver over de deadline? Je hebt je verhaal geschreven, een illustrator heeft de illustraties aangeleverd (of misschien heb je ze zelf gemaakt), een editor heeft de teksten nagelopen op tekstuele foutjes en er liggen nu twee virtuele stapeltjes op je virtuele bureau, namelijk een stapeltje met illustraties en een stapeltje met de pagina's. Wat nu?

Nu gaan we alles samenvoegen tot één boek. Een belangrijke vraag die alleen jij kunt beantwoorden is, of je dit zelf wilt doen of wilt laten doen. Ben je handig met computers en programma's? Leer je snel? Heb je een beperkt budget? Ga lekker zelf aan de slag!
Er zijn verschillende programma's en online tools die je kunt gebruiken om alles samen te voegen. Als je via Amazon wilt gaan publiceren, bieden zij daarvoor ook tools op hun website.

Word je al nerveus bij het woord tools, online en zelf doen? Dan kun je ook iemand inhuren. Een vormgever of DTP-er weet alles van de termen die jou niets zeggen. RGB of CMYK, bleed, overvul, paskruizen, snijtekens. Een vormgever vraagt je om de teksten in een tekstbestand te sturen en de illustraties apart via wetransfer of een ander download mogelijkheid. De illustraties moeten 300 DPI zijn en de juiste maat hebben voor jouw boek. Wanneer de vormgever ze moet vergroten is de kans groot dat ze wazig of pixelig worden, dat wil je natuurlijk niet. Ook moet de vormgever weten welke maat je boek heeft en hoeveel pagina's.

Zodra alles goed ontvangen is, gaat de vormgever voor je aan de slag. Illustraties worden omgezet naar CMYK, tekst en illustraties worden op de juiste pagina's geplaatst. Daarnaast krijgt het boek een titelpagina en een colofon. De cover wordt in een apart bestand gemaakt.

Heb je zelf via www.isbn.nl een ISBN nummer aangeschaft dan maakt de vormgever daar een barcode van, die op de achterkant van de cover geplaatst wordt.

Uiteindelijk krijg je twee certified PDF's terug die je kunt uploaden in je KDP (amazon) omgeving. Na het uploaden controleert KDP of de inhoud en het bestand aan de juiste eisen voldoet. Dit kan bij Amazon ongeveer 72 uur duren.
Maar dan is uiteindelijk het moment daar en gaat jouw allereerste kinderboek LIVE.

Gefeliciteerd! Je behoort nu tot die ene procent die een droom omzet in een doel. Je kunt je boeken online verkopen maar je kunt ook auteursboeken bestellen bij KDP en die in je omgeving uitdelen of verkopen.

Veel auteurs halen nu opgelucht adem. Het is gelukt. Ze zijn euforisch over hun eerste boek wat ze aan de hele wereld laten zien. Geniet van die euforie want dat duurt ongeveer een halve dag, misschien een dag maar dan kunnen ze niet wachten om het hele proces opnieuw te doen. Een nieuwe auteur is geboren!

Ik hoop dat je wat aan deze snelle introductie, over hoe je een prentenbroek schrijft, hebt gehad. Ik ben super benieuwd naar jouw boek. Laat je het me weten wanneer jouw boek wordt gelanceerd of misschien al is gelanceerd?

Mireille van Yperen werkt sinds 1995 als grafisch ontwerper en webdesigner. In 2003 startte ze met haar eigen bedrijf DTPH. Door haar jarenlange ervaring in de wereld van de grafisch industrie weet ze alles over vormgeving, kleur en drukwerk. In 2019 begon Mireille met het schrijven, illustreren en uitgeven van haar eigen kinderboeken die ze in haar Spinselshop, bij Amazon en bij Bol.com verkoopt.

Naast haar grafische werk bij DTP-hulp.nl, werkt ze nog steeds met veel plezier aan de boeken van andere auteurs voor wie ze dan natuurlijk ook alles ontwerpt wat een auteur nodig heeft voor in de mediakit, zoals flyers, folders, visitekaartjes, logo's, banners en websites.

Kijk voor meer informatie op dtp-hulp.nl
of neem een kijktje in de Spinselshop

Blijf je graag op de hoogte? Volg Mireille dan op Instagram!