



بخوانید، فکر کنید، طراحی کنید: جلد کتاب های خیره کننده ایجاد کنید

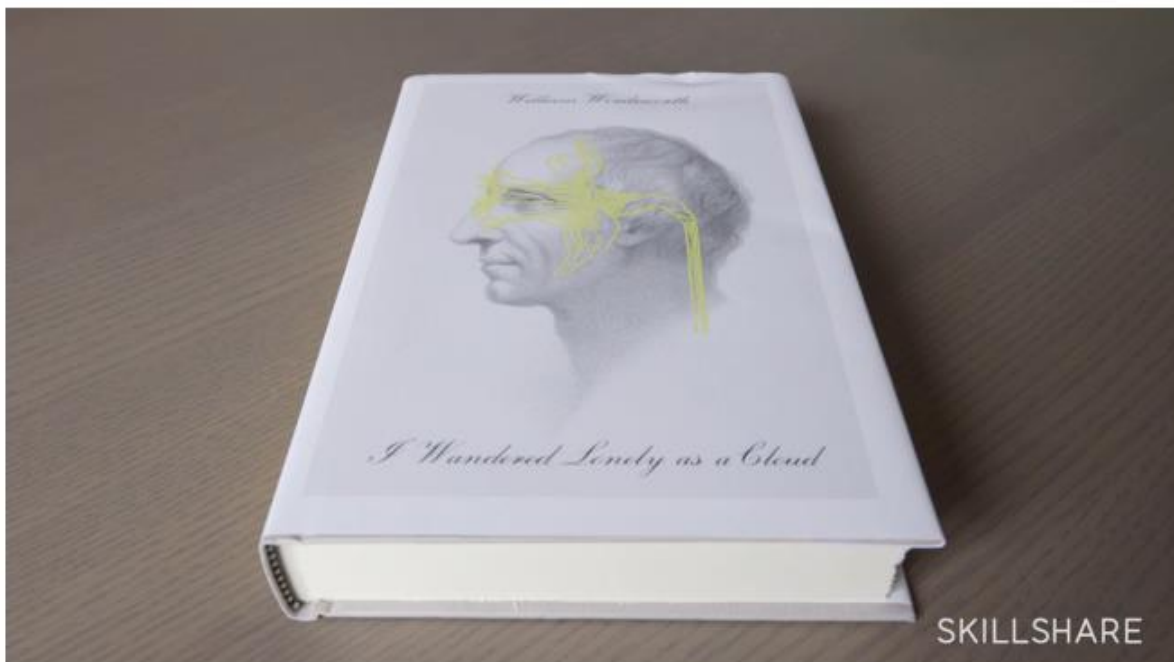
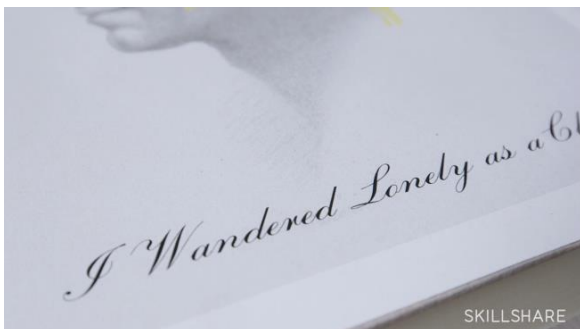
پیتر مندلسند، طراح جلد و نویسنده

شرح پروژه

یک متن کوتاه را انتخاب کنید، سپس آن را چندین بار بخوانید تا درباره‌ی طرح، ساختار و فضا یادداشت برداری کنید. از یادداشت‌های خود برای طراحی جلد کتاب با دست یا در InDesign استفاده کنید. تصویر نهایی شما تصویری هنرمندانه از عنوان، نام نویسنده و رفتار گرافیکی خواهد بود که تفسیر و دیدگاه هنری شما را منتقل می‌کند.

وسایل

- متن کوتاه (از گزینه‌های ارائه شده انتخاب کنید، یا به انتخاب خودتان)
- کاغذ، خودکار و ماژیک سیاه برای طراحی
- قالب مستطیل برای طراحی (لینک دانلود در کلاس موجود است)
- اختیاری: Adobe InDesign (نمونه‌ی آزمایشی رایگان در اینجا)
- اختیاری: لوازم هنری، به‌عنوان مثال. کاغذهای مختلف، ماژیک، قیچی، رنگ، دوربین





۱. متن کوتاه خود را انتخاب کنید

برای این پروژه، شما یک داستان یا شعر می‌خواهید که به اندازه‌ی کافی کوتاه باشد که چندین بار بخوانید و حاشیه‌نویسی کنید. متن خودتان یا یکی از موارد زیر را انتخاب کنید (لینک‌های موجود در کلاس):

«من تنها مانند یک ابر سرگردان بودم» نوشته‌ی ویلیام وردزورث

«خوشبختی» نوشته‌ی ریموند کارور

«به آرامی به آن شب خوب نرو» نوشته‌ی دیلن توماس

«اگر در عروسی (در باغ وحش)» نوشته‌ی لیدیا دیویس

انتخاب خود را در گالری پروژه به اشتراک بگذارید. نیازی نیست منتظر بمانید تا یک جلد نهایی داشته باشید، یک پروژه را شروع کنید و روند کامل خود را نشان دهید!

۲. متن را بخوانید و حاشیه‌نویسی کنید

متن را چاپ کنید و چندین بار بخوانید. هر بار زیر کلمات کلیدی خط بکشید و در حاشیه‌ی آن یادداشت بنویسید. به جزئیاتی که در خوانش دوم، سوم، چهارم و حتی خوانش‌های بعدی شما ظاهر می‌شود، توجه کنید. به طرح، ساختار و لحن بسیار دقت کنید. سعی کنید بین خواندن‌ها به خودتان زمان بدهید تا بتوانید چند بار با چشمانی تازه به متن نزدیک شوید. به یاد داشته باشید: هر متن داستانی را بیان می‌کند.

هدف ۱: داستان را به صورت واقعی درک کنید.

هدف ۲: یک معنای نهان را تشخیص دهید.

نکته: اگر قصد دارید حاشیه‌نویسی زیادی انجام دهید، متن خود را کپی و در یک فایل word با حاشیه‌های وسیع و فاصله‌ی بین خطوط قرار دهید.

منبع اضافی: برای اطلاعات بیشتر در مورد کتاب‌هایی که پیتز از خواندن لذت می‌برد و آنچه او به عنوان طراح به دنبال آن است: "هنرمندان در گفت‌وگو: پیتز مندلسن اثر کریستوفر کینگ" (مجله‌ی BOMB، ۲۰۱۴).





۳. عنوان را در نظر بگیرید

عنوان به درک شما از طرح، ساختار و لحن کتاب کمک می‌کند. به عنوان یک طراح، باید فونت‌ها، حروف و ترتیبی را که می‌توانند آن ویژگی‌ها را نشان دهند، در نظر بگیرید. از خودتان بپرسید:

عنوان کتاب چه چیزی به شما می‌گوید؟

عنوان چگونه می‌تواند به شما در طراحی جلد کمک کند؟

یادداشت‌هایی را که در حاشیه‌ی متن خود داشتید، ایده‌پردازی کنید. serif را انتخاب می‌کنید یا sans serif؟ آیا کلمات از صفحه خارج می‌شوند؟ از شکستن قوانین نترسید.

۴. مضامین را فهرست کنید

پس از پایان طرح، مضامینی را فهرست کنید که ممکن است به صورت گرافیکی به آن‌ها بپردازید. شما به دنبال بخش‌هایی از داستان هستید که می‌تواند نماد کل متن باشد. این موضوعات را در نظر بگیرید:

آیا نمادها یا استعاره‌های تکراری وجود دارد؟

نویسنده در تلاش است تا چه ایده‌ی «جهانی» بزرگتری را بررسی کند؟

چه حس و حالی از این متن به شما دست می‌دهد؟

آیا این احساس در همه جا یکسان است یا حال و هوا تغییر می‌کند؟

این تغییر به سمت تفکر در مورد کل متن، گام مهمی در جهت نمایش یک کتاب در یک تصویر است.

۵. ایده‌ها را با دست، به صورت مستطیل ترسیم کنید

مستطیل‌ها حسی از تملک اصلی یک جلد را می‌دهند. آن‌ها جای مناسبی برای شروع طراحی شما هستند. چند نکته:

روش: طراحی با دست، روی کاغذ. اگر با کامپیوتر شروع کنید، به وسیله‌ی کمال وسوسه خواهید شد که تخیل و انرژی شما را محدود می‌کند. در واقع هدف شما در این مرحله این است که تا حد امکان آزادانه و با انرژی طراحی کنید.

فرآیند: با یادداشت‌های خود، مستطیل‌های کوچک را با ایده‌های مختلف طراحی جلد پر کنید (قالب مستطیل را دانلود کنید). نگران جزئیات نباشید؛ از خطوط مستقیم و خط‌تیره‌ی سریع برای متن استفاده کنید. تا حد امکان بر دریافت ایده‌های خام تمرکز کنید.

ایده‌ها: ایده‌ها از کجا می‌آیند؟ به یادداشت‌های دست‌نویس خود نگاه کنید. مترادف‌های طوفان فکری (ایده‌پردازی) و تداعی کلمات. هشت عنصری را که می‌توانید از یک روایت برای ایده‌های کاور بیرون بکشید در نظر بگیرید: شخصیت‌ها / اشیا / رویدادها / مکان‌ها / زمان / متن / لحن و حالت / همه‌چیز را بگویید.



موارد ضروری: روی جلد کتاب باید نام نویسنده و عنوان کتاب نمایش داده شود. در صورت تمایل، یک عبارت اضافه کنید که اطلاعات دقیق‌تری درباره‌ی کتاب ارائه می‌کند (مثلاً: «یک شعر» یا «نویسنده‌ی راهنمای پرواز»).

منبع اضافی: برای تحقیق بیشتر در مورد جلد کتاب و الهام‌گیری، آرشیو جلد پیترو مندلسند را مرور کنید.



۶. روش را انتخاب کنید و وسایل را جمع‌آوری کنید

چگونه برای طرح‌های خود خروجی خواهید گرفت؟ رفتارهای مختلف پیام‌های متفاوتی را در مورد کتاب ربط می‌دهند و سیگنال می‌دهند. در اینجا چند ویژگی برای شروع فکر شما وجود دارد:

رسانه: عکاسی / تصویرسازی / کلاژ / مداد / خودکار / رنگ / وکتور / و غیره.

تایپوگرافی: خوشنویسی / تایپوگرافی serif / تایپوگرافی sans serif / غیره.

پالت: رنگ / اشیا / مدرسه / و غیره.

دسته‌بندی: انتزاعی / تقلیدی / ارجاعی / اختصاصی / همه نوع

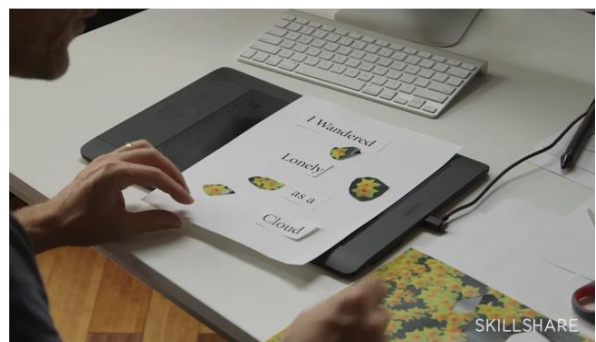
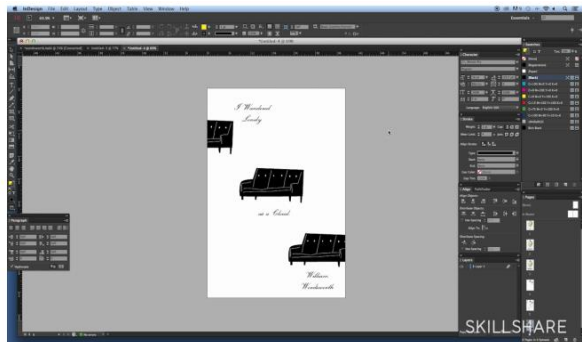
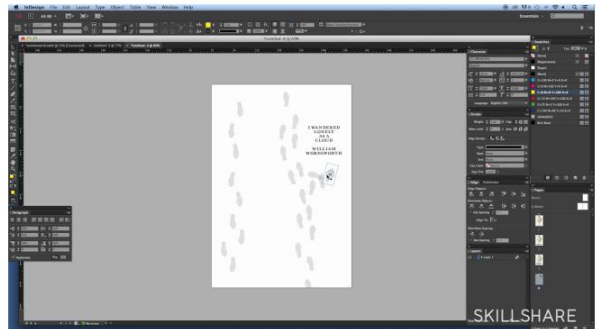
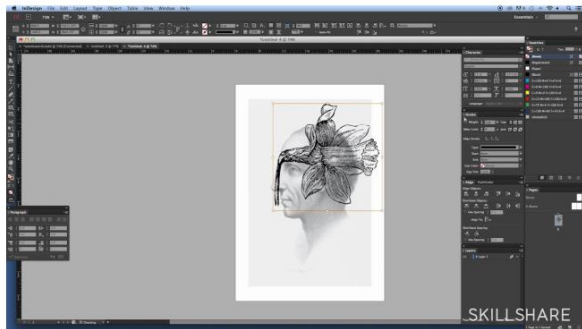
مخاطب: بازار انبوه / تجارت

هنگامی که ایده‌های خود را دارید، وسایل خود را جمع‌آوری کنید تا بتوانید فرآیند طراحی را شروع کنید.



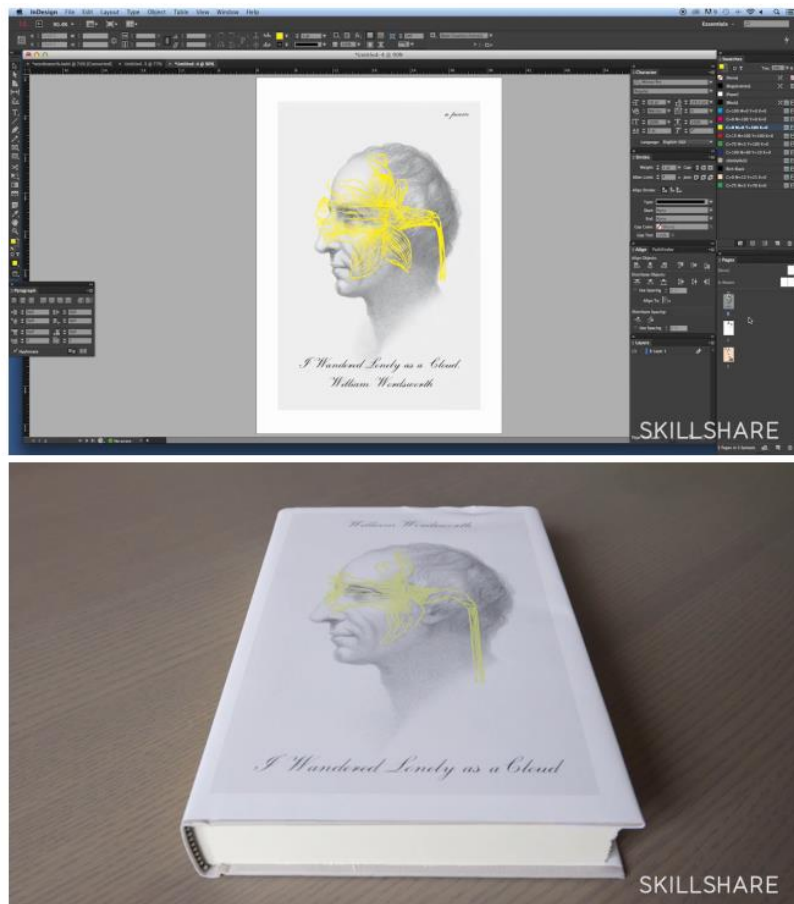
۷. ارائه و تنظیم دقیق ایده‌ها

تعدادی از طرح‌های خود را که فکر می‌کنید جالب‌تر هستند انتخاب کنید و شروع به اصلاح این ایده‌ها در طرح‌های جلد کنید. چه بخواهید در Adobe InDesign کار کنید یا به صورت دستی، چند نکته هست: مدام از خود بپرسید که چرا تصمیمات طراحی خاصی می‌گیرید. برای ساختن پوششی که صرفاً جالب به نظر می‌رسد طراحی نکنید. طراحی باید چیزی جالب در مورد متن منتقل کند. دو جزء اصلی یک جلد عبارتند از تایپ و تصویر. با هر دو بازی کنید تا زمانی که هماهنگ بشوند.



۸. یک کتاب بی‌چید

یک یا چند ایده روی جلد خود را چاپ کنید و آن‌ها را دور یک کتاب فیزیکی بی‌چید. یک طرح به محض تبدیل شدن به یک شیء تغییر می‌کند. مدتی با این کتاب زندگی کنید. شاید حتی با کمال میل آن را فراموش کرده و سپس به آن دست بزنید. اجازه دهید به طور تصادفی چشم شما را به خودش جلب کند. متن را دوباره بخوانید - آیا طرح شما هنوز جواب می‌دهد؟ نظرات سایر طراحان و هم‌کلاسی‌هایتان را بخواهید. در یک نشریه بزرگ، این زمانی است که کامپوننت را به مشتری نشان می‌دهید و در صورت لزوم، برای دفاع از آن آماده می‌شوید. منبع اضافی: درباره‌ی استراتژی‌های پیتز برای کار با مشتریان بیشتر بخوانید: «هنر اغواگری» (مجله‌ی PRINT، ۲۰۱۰).



۹. به اشتراک بگذارید و جشن بگیرید

روند طراحی روجلدی کتاب (Dust jacket) به دور از علم است. هیچ طراحی با خود فکر نمی کند: «امروز یک شیء را روی جلد کتاب خواهم گذاشت.» در عوض، انتخاب ها (باید) به طور طبیعی از خواندن متون ظاهر شوند.

سه مرحله‌ی تحت پوشش در این کلاس یک نقطه‌ی شروع را فراهم می‌کند - خواندن، تفکر، و طراحی، اما در واقع یک مرحله‌ی نهایی برای اشتراک‌گذاری طرح و جشن گرفتن موفقیت آن وجود دارد.