

# طراحی کتاب کودک

داگلاس مارتین<sup>۱</sup>  
سحر ترهنده

## مقدمه تاریخی

کتاب‌های کودکان و اسباب بازی‌ها در زمان رواج زبان شفاهی و هنرهای دستی سنتی پایه گذاری شد، اما با امکان تولید انبوه در اختیار گروه وسیعی از مخاطبان قرار گرفت. اگر چه پیش از ظهور روی صفحات چاپی و بسته بندی مخصوص طبقات فروشگاه‌ها، داستان‌ها سفری طولانی را از پای بخاری- و تصاویر از میز آشپزخانه - آغاز کرده‌اند، طراحی کتاب در واقع بخشی تفکیک ناپذیر و سازنده از این فرایند است.

ترسیم، نوشتن و کپی برداری روی هر نوع ماده و متریال در دسترس، باید از زمان‌های بسیار قدیم برای آموزش و سرگرم کردن کودکان مورد استفاده بوده باشد. هر چند عناصر باقی مانده از آن زمان بسیار اندک است، بازسازی فرضی روش‌های متفاوتی که این فعالیت‌ها باید در آن صورت پذیرفته باشد و ارتباط آن‌ها با سخن گفتن، خواندن، قصه گویی و ثبت داستان‌ها دشوار نیست. عناصری که طراحان را به کتاب‌های کودک علاقه‌مند کرده است، در نسخ خطی و ابتدایی‌ترین کتاب‌های چاپ شده، بسیار پیش از به‌وجود آمدن اولین کتاب‌های واقعی کودکان، به وفور قابل یافتن است.

نظریه‌ها و شیوه‌های عملی طراحی کتاب، در کتابت متون رهبانی، بهتر قابل درک است تا در غالب مراکز نشر مدرن. به همین سبب، تحلیل و آموختن این سنت (الکساندر ۱۹۹۲)، مانند آموختن تاریخچه چاپ در دوران گوتنبرگ، به سرعت

برای طراحان تبدیل به امری مناسب و فوق‌العاده شد. کاتبان و تزیین‌کنندگان نسخه‌های خطی در قرون وسطا وظیفه‌ای هر روزه بر عهده داشتند؛ به طور مثال «خط کشی و تقسیم صفحات برای نوشتن» با اطلاع از رموز -علم هندسه و استفاده غریزی از آن- به روشی که همکاران‌شان در دنیای مدرن برای حل مشکلات مشابه در برابر صفحات کامپیوتر فاقد آن هستند. کلمات و تصاویر در کتاب‌ها با هم در ارتباط بودند و راه حل‌های خلاقانه‌ای برای به‌کارگیری و تزیین نسخ خطی پیدا شد: با آزادی‌ای که به ویژه در خور طراحی کتاب‌های کودک است.

به‌تازگی کانون توجهات به سمت گروه دیگری از منابع منتشره (blockbooks) جلب شده است (مرتز ۱۹۹۱). این منابع تقریباً هم‌عصر با اختراع چاپ با حروف متحرک است. در بهترین شکل، این عهدنامه‌ها موادی خواندنی را با کادرهای تصویری گوناگون و با احاطه کامل و زبردستی آدرزو یا بریجز عرضه می‌کردند. این منابع اندک شناخته شده، باعث توسعه خزانه تاریخی و تهیج طراحان و تصویرگران مدرن شده است. خزانه‌ای که در برگرفته مواد و متریالی چون نسخ خطی تزیین و طلاکوب شده، تصاویر چاپ چوب، دست خط‌ها و تزیینات بدوی، کارت‌های بازی و ورق‌های چاپی بزرگ، ورق‌های نقش‌دار و کاغذهای بسته‌بندی، بازی‌های چاپ شده و کتاب‌های نفیس، نشانه‌های موجود بر ساختمان‌ها و وسایل نقلیه، بسته‌بندی‌ها و تبلیغات چاپی زودگذر است.

علی‌رغم وضعیت رایج سوادآموزی آن زمان، رویارویی با این اقلام رنگارنگ و فریبنده، در اوج زیبایی خود، باید تأثیر زیادی بر دنیای کودک داشته باشد. برای نسل جدید نیز تنها کافی است این کلمات، نشانه‌ها و تصویری که از نور و روی صفحات الکترونیک ساخته شده‌اند، به محیط زیست اضافه شود.

ارپیس پیکتوس<sup>۲</sup>، اثر کومنیوس (۱۹۵۹)، به عنوان طلایه‌دار کتاب‌های درسی و هم‌چنین تصویری شناخته می‌شود. تلاش‌های متفاوت و رویاپردازانه کومنیوس، به عنوان یک نویسنده و خلق زوایای جدید، بدون نبوغ او در طراحی کتاب، قابل تشخیص و دریافت نبود. مبنای طراحی صفحات او این گونه است که در هر دو صفحه روبه‌روی هم، قسمتی از یک تصویر دو متن موازی (زبان بومی و لاتین) را به هم متصل می‌کند. ضوابط مشابهی بین ستون‌های حروف رومن و ایتالیک، با سایر «اصوات» و نشانه‌های اختصاصی مربوط به کلمات ربط وجود دارد. ابداع قواعد تصویری و ترکیب‌بندی، قرار دادن هر عنصر به گونه‌ای که در دو صفحه روبه‌روی هم جای گیرد و نوشتن طولی، پیروزی‌هایی است مضاعف برای این نویسنده مبتکر. با ضوابط و مؤلفه‌های قرن بیستم، آشکار شده است که کومنیوس با قواعد و نقشه بسیار محکمی کار می‌کرده است.

قوانین و شرایط موجود در ارپیس پیکتوس، کتابی که در آن هیچ مرز و تقسیم‌بندی‌ای میان آموزش و لذت وجود ندارد، برای هر نوع حال و هوا، سرعت خوانش و آموزشی مناسب است. این آمیختگی غیر مرسوم در مهارت طراحی، تبدیل به سرمشقی شد برای کتاب‌هایی در نسل‌های آینده، و بعدها تاریخ نشر پُر شد از مثال‌هایی از این دست که در آن‌ها این روش موفق، به صورت گسترده مورد استفاده یا کپی برداری قرار گرفت. تا چندی پیش نویسنده یا ناشر کتابی که در آن پیچیدگی بصری وجود داشت، به متخصص چاپ مراجعه می‌کرد. تن ندادن به این شایستگی انسانی است که رشد روز افزون طراحان حرفه‌ای را سبب شده است. دقیقاً مانند این که معماران تجربی، راه را برای طراحان معمار هموار کرده‌اند.

هنرمندان و تصویرگران عموماً ارتباط کاری نزدیکی با چاپ‌کنندگان داشته‌اند و این اتحاد و پیوستگی بود که باعث گسترش ظرفیت‌های بصری در کتاب‌های کودکان قرن نوزدهم شد؛ درست همان زمانی که نقش ناشر به عنوان کارگشایی نیرومند پدیدار شد. هرچند مطالب فراوانی درباره تصویرگران توانمند دوران ویکتوریایی و آثارشان نگاشته شده است، تاریخ‌نگاری مانند رواری مک‌لین<sup>۳</sup>، در استانداردهای کاری و گزارش‌هایش از ناشری به نام جوزف کاندال<sup>۴</sup> و حلقه اطرافانش یاد می‌کند و تاریخچه کامل‌تری از استانداردهای محصولات آن دوران پربار ارائه می‌دهد. به عقیده مک‌لین سری کتاب‌های خانه گنج، با ویرایش هنری کول و نشر کاندال، از نمونه‌های برجسته و مثال‌زدنی طراحی است. (McLean ۱۹۷۶:۴)



بوروس راجرز<sup>۵</sup> از پیشگامان طراحی کتاب آمریکا، با صراحت تمام دربارهٔ آثارش مطلبی نگاشته که امروزه هم معتبر و خواندنی است. او در این نوشته، دربارهٔ ظهور نسبتاً دیر طراحی حروف به عنوان یک حرفه می‌گوید:

«تنها در دو یا سه دههٔ اخیر است که طراحان کتاب، به صورت حرفه‌ای شکل گرفته و تثبیت شده‌اند؛ افرادی که با امکانات و وسایل خود طرحی را برای مشتری به انجام می‌رسانند. هنوز هم در بسیاری از سیستم‌های نشر، تهیهٔ عناصر گوناگون یک کتاب، به صورتی تدریجی و به سازمان‌های متفاوت سفارش داده و تولید می‌شوند. فرایند تاسف برانگیزی که به سختی می‌تواند در تولید کتابی رضایت‌بخش مؤثر باشد. کتاب باید همواره به عنوان یک کل واحد در نظر گرفته شود و تصاویر و سایر عناصر باید روی یک میز تجلی یابند.» (Rogers ۱۹۴۳/۱۹۷۹:۴)

گرچه طراحی کتاب به‌عنوان شغلی جدید قابل درک بود، تا اوایل قرن بیستم به رسمیت شناخته نمی‌شد. با این حال، کتاب‌هایی که طراحانی نامشخص دارند و تحت هیچ شرایطی نمی‌توان آن‌ها را طراحی نشده دانست، تاریخی طولانی دارند. نسخ خطی و چاپ‌های اولیه غالباً راه حل‌های سریع و هم‌چنین معیارهای بلند مدت را در اختیار قرار می‌دهند. ثروتی عظیم از داده‌ها در این بایگانی که عموماً دربارهٔ فرایند خواندن در قرون متفاوت است، وجود دارد؛ چشمان ما نیز در گذر زمان هیچ تغییری نکرده است. داستان‌ها و آموزه‌های مشابهی با مهارت و دلفریبی کم یا زیاد، بارها و بارها گفته شده است. با گذشت زمان، قراردادهایی در باب رابطهٔ بین مفهوم و ساختار کتاب به آرامی نمودار شد؛ برخی عناصر ارزش خود را حفظ کردند و برخی منسوخ شدند. استاندارد متریال و تکنیک‌های اولیه و خام نسخ خطی، پیشرفت و عقبگرد داشته‌اند. کتاب منحصر به فرد و بی‌نظیر باقی مانده‌است و طراحان نقشی مهم در بالا بردن فرهنگ کتاب، از دوره کودکی به دوره کمال، داشته‌اند.

### شیوه طراحی کتاب

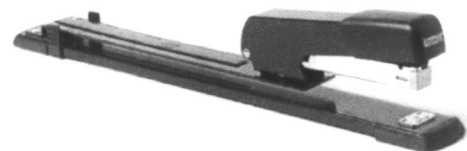
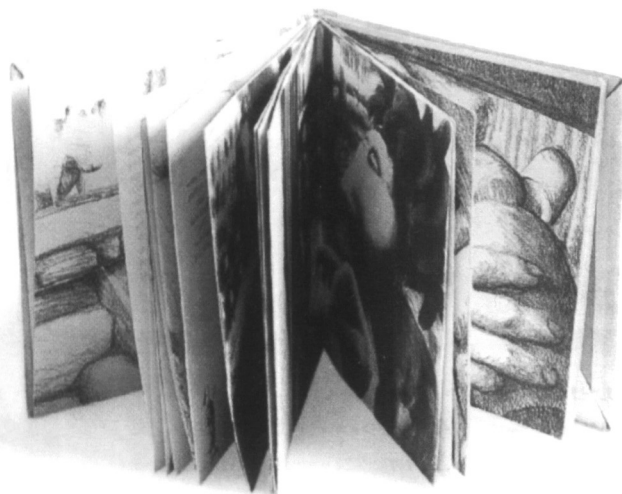
طراحی کتاب فعالیتی پشت صحنه است. تعداد کمی از طراحان در خانه یا به صورت مستقل، در سطوح متفاوت، استخدام می‌شوند. طراحی نیاز به انگیزه‌ای استادانه، شخصی و تحمل مشارکت در کار تیمی دارد. هر نوع کار طراحی، حداقل با دو نوع فعالیت درون انتشاراتی در ارتباط است: ویراستاری و تولید. هم‌چنین، اگر کار نیاز به طراحی روی جلد یا خلق مواد تبلیغاتی داشته باشد، طراح باید بتواند با بخش فروش نیز تعامل درستی داشته باشد. طراحی در فرایند ویراستاری، مستلزم همکاری خلاقانه با نویسنده و تصویرگر، از ابتدای خلق کتاب است. در بخش تولید نیز طراح مسئولیت مشخص کردن مواد و نظارت بر تمامی فرایند تولید را بر عهده دارد. طراحی ممکن است با وظایف کوچک دیگر یا اداره کردن استودیویی بزرگ همراه باشد. در حالی که طراحان در سمت مشاوران مستقل، به طور معمول برای تعداد زیادی ناشر، با ظرفیت‌های متفاوت کار می‌کنند.

جریان کار طراحی، با خواندن اولیه متن و توضیحات ناشر در مورد قصد و منظور کار آغاز می‌شود. با این خوانش، طراح مجرب تشخیص می‌دهد که برای کمک به کتاب، در جلب نظر گروه مخاطب مورد نظر چه باید کرد. در حجم زیادی از کتاب‌های چاپ شده پیچیدگی‌های کمی وجود دارد و بیشتر این کتاب‌ها به شکل طبیعی، در حد مجموعه‌های رایج و متداول اند. دیده شده است که روش‌های طراحی خشک و منضبط، موفقیت و استفادهٔ چندانی ندارد؛ چرا که هر کتاب با دیگری متفاوت است و هیچ کتابی آن قدر ابتدایی نیست که از هیچ نوع طراحی درست و مستقلی سود نبرده باشد. در نقطهٔ مقابل، نوشته‌ای با هدف‌گیری بازار واقعی، ممکن است نیاز به کاری وسیع و ممتد داشته باشد. در برخی موارد، طراح برای ارائه موضوعات مورد نظر نویسنده به شکل بصری و تبدیل آن‌ها به محصولی قابل فروش، باید ابتکار عمل را به دست گیرد.

اگر نقش تصویرگر و طراح کتاب بسیار به هم نزدیک تعریف شود، باعث بروز برخی سردرگمی‌ها و اشتباهات می‌شود. طراحان معمولاً اشتیاقی به خلق تصاویر تخیلی ندارند. تصویرگران نیز علی‌رغم آگاهی به سهم و تأثیر طراحی حروف خوب روی یک اثر، معمولاً با اشتیاق فراوان، این کار را به افراد حرفه‌ای واگذار می‌کنند. این تمایز می‌تواند به پررنگ‌تر کردن مرز تلاقی وظایف نویسنده و تصویرگر، جایی که در آن طراح کتاب کودک نقش خود را ایفا می‌کند، کمک کند: رسیدن به توازن میان برتری زبان و تمثال‌های بصری و یا میانجی‌گری بین افرادی که با کلمات فکر و احساسات خود را ابراز می‌کنند و افرادی که با زبان بصری فکر و خلق می‌کنند. این هدف دست نیافتنی، به درستی به عنوان مقصود اصلی جایزهٔ *Emil Kurt Maschler* تعیین شده است، جایزه‌ای که به «آثاری خلاقانه برای کودکان که در آن متن و تصاویر به گونه‌ای جامع و یکپارچه عمل می‌کنند و در عین تسهیل و کمک، باعث ایجاد توازن در یکدیگر نیز بشوند» تعلق می‌گیرد.

### خواندن و طراحی حروف

طراحی حروف فعالیتی است که بیشتر خوانندگان ترجیح می‌دهند آن را تعریف نکنند، چراکه برای این کار باید به این سوال پاسخ داد که چه چیزی باعث می‌شود صفحات چاپ شده، خود به خود مؤثر واقع شوند؟ فرایند باسواد شدن، به نحو



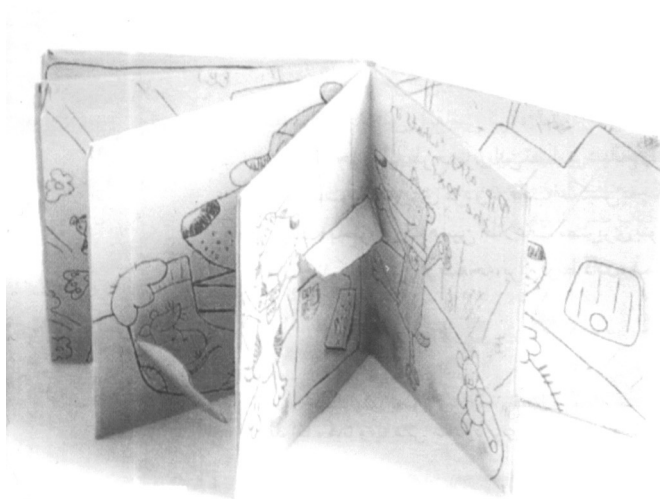
فرایندهای به علم مکانیکی طراحی حروف و تاثیر آن بر ناخودآگاه منتسب شده است. ما در این جا تنها به این دلیل به کاوش در این زمینه می‌پردازیم تا نشان دهیم که چگونه طراحان، نسبتاً به آسانی می‌توانند رویه‌ای را بنیان نهند که دقیقاً و بدون خطا در خواندن و ارجاع دادن دنبال شود. رابرت اسکاپیت<sup>۶</sup>، تحلیلی فلسفی پیشنهاد می‌دهد که بیانگر دیدگاه طراحان درباره این موضوعات است. در این جا تنها برای بیان یک بخش مهم از بحث گسترده او فضا وجود دارد: «خواندن، محتوای صحیح و همچنین محتوای عقلانی را دوباره فعال می‌کند، اما این دو فعالیت لزوماً هم‌زمان یا هم‌زیست نیستند.» کلمه به مثابه «ابزار گفتار به تاخیر افتاده»، می‌تواند به خوبی از کلمه به مثابه «ابزار آگاهی» جدا شود. (Escarpit-۱۹۶۶:۳۱-۳۲)

برای کودک در نقطه‌ای که شروع به آموزش خواندن می‌کند، هر عبارت، چیدمانی از کاراکترهای منفرد است. مانند واگن‌های ترن اسباب بازی که با آزمون و خطا می‌توان آن‌ها را در جای درست قرار داد، تعدادی از حروف درست انتخاب می‌شوند و تنها کمی بعد کلماتی آشناتر از طریق کلیت اثر و مفاهیم‌شان دریافت می‌گردند. به همین دلیل، فضای بین حروف باید یکسان باشد، امری که می‌توان گفت به ندرت از استانداردهای اولیه سازندگان فونت‌ها، افزایش یا کاهش داشته است (نمونه‌های ابتدایی حروف فلزی چاپی به راحتی قابل یافتن اند و شواهدی بسیار عالی در بر دارند). به ویژه فاصله میان حروف باید حتماً مساوی و تنها کمی سخاوتمندانه‌تر از فاصله حروف مورد استفاده بزرگسالان باشد.

در این جا می‌خواهم در مورد نکته‌ای احتیاطی تذکر بدهم؛ چرا که در بیشتر موارد توجه نمی‌شود که حروف چین، بارها پارامترهای خود را برای مطابق شدن با اولویت‌های موجود در آرایش حروف تبلیغاتی تعدیل می‌کند. اولویت‌هایی که به ندرت با نیازهای عمده فرایند خواندن مستمر سازگار است. سالیان بسیاری فاصله بین حروف و کلمات، از مقدار مطلوب برای خواندن بسیار کمتر بود، حال به نظر می‌آید که آونگ در نقطه مقابل تاب می‌خورد. استدلال خوگیری (بارت ۱۹۵۹ و سایر پژوهش‌ها در این جریان اصلی) - که ما چیزی را بهتر از بقیه می‌خوانیم که بیشتر در معرض دیدمان باشد - البته یکی از استدلال‌های بسیار قوی است، اما همه می‌توانند در آن نشانه‌های خطرناک روشنی بیابند. به طور مثال، در مواردی که حروف هم‌جوار یا نشانه‌گذاری‌ها باهم تماس می‌یابند یا آمیخته می‌شوند، یا به سبب فاصله گذاری و فشردگی‌های غیرعادی در خواندن اختلال ایجاد می‌شود، طراحی بد حروف، سهولت خواندن را به طور حتم کاهش خواهد داد.

متأسفانه، باید عنوان داشت که مجال اندکی برای اعمال نفوذ و قرار دادن خواننده در اولویت - با وجود این که ما متولی ۶۰۰ سال سنت کتاب هستیم - در مقایسه با صنعت ارتباطات وجود دارد. جایی که مسیر و سیستم حرکت طراحی حروف، نرم افزارها و اسلوب آن به وسیله آژانس‌ها و مجلاتی پایه ریزی می‌شود که برای‌شان ملاک و معیار استفاده از حروف، بسیار متفاوت است. شاید به همین دلیل، بیش از هر دلیل دیگری، هنوز هم در بیشتر موارد، حروف بدون زائده<sup>۷</sup> [مانند Calibri] و طرح سایر حروف یکنواخت و خسته کننده، به اشتباه برای متون طولانی تعیین می‌شوند. همچنین، چرا در برخی موارد ستون‌هایی بیش از اندازه پهن، برای متونی با حاشیه ناصاف یا جملات هم‌تراز اختیار شده است؟

بسیاری از این طراحی‌ها و چیدمان حروف، در ذات خود بد نیستند و در برخی کتاب‌ها این نوع حروف و ترکیبات بهترین بازده را دارند، اما مسئله ایجاب می‌کند که این امور تحت نظارت دآوری ماهر قرار گیرد. در زمان‌های متفاوت، مواد خواندنی کودکان لباس‌های متنوعی به تن می‌کنند، لباس‌هایی که به نظر می‌آید برای کودکان آشناتر است - به طور مثال یک کتاب آموزشی می‌تواند جامهٔ مبدل یک مجله یا کتاب کمیک را به خود بگیرد - و چنین تدبیری در ارائه (که در رُمان‌های گرافیکی در زوایای متفاوت گسترش می‌یابد) می‌تواند فضایی ایجاد کند که نویسنده و ویراستار بتوانند به قدر کافی سطح بالای انرژی صرف شده در طراحی را تحمل و تقویت کنند. حاصل تجربیاتی از این دست کتاب‌هایی است که طراحان از

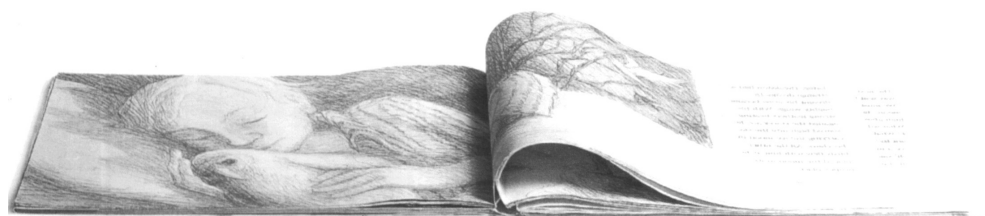


آن لذت می‌برند، اما همواره باید به یاد داشت که ترجیحاً این تجربه‌ها به موازات کتاب‌ها پیش رود و نه جایگزین آن‌ها، چرا که کتاب منطقی و یکپارچگی خود را دارد. به همین نحو، کتاب کودک نباید نگران این باشد که با معیارهای کتاب بزرگسال سنجیده شود و نمره بالا یا پایین بگیرد؛ چیزی که برخی مواقع ادعا می‌شود، هم‌چنان که کتاب بزرگسال نیز نباید هراس متقابلی داشته باشد. هر کدام از دیگری یاد می‌گیرد و به آن نیرو می‌دهد.

به تدریج پذیرفته می‌شود که وقتی کودک بتواند، در هر سنی، از عهده فرایند مکانیکی خواندن برآید، افت چشمگیر در شکل ظاهری و سبک حروف، نه تنها ممکن، بلکه مطلوب است. این تیزهوشی بصری تنها می‌تواند با نقطه مخالفت، یعنی عمق دید مورد مقایسه قرار گیرد؛ در قابلیت شگفت‌انگیز کودکان برای تشخیص خودرویی که به سمت‌شان می‌آید. کم کردن دقیق و حساب شده اندازه حروف، در این مرحله از تکامل خواندن توصیه می‌شود. این کار باعث می‌شود کودک توجه به هویت هر حرف به صورت منفرد را پشت سر گذارد. این فشرده‌سازی درون صفحات، باعث می‌شود کودک روی شناسایی کلمات منفرد یا گروهی متمرکز شود و چنین است که، به دلیل فرایند ادامه دار خواندن، سفر به سوی فراموش کردن بزرگسالانه طراحی حروف در هنگام خوانش، ممکن می‌شود.

پدیدار شدن غیر معمول کاراکترهای طراحی شده در برابر چشم مخاطب (گونه‌ای از حروف که طراحان آن‌را «قابل دیدن» می‌نامند، کاراکترهایی که به کارکرد اصلی طراحی حروف آسیب می‌رساند)، می‌تواند به منشاء عمده آشفتگی ذهنی در خوانندگان جوان و هم چنین بزرگسالان تبدیل شود. طراحان ورزیده کتاب، چشمانی پرورش یافته برای دیدن ظرفیت‌های زیبایی شناسانه، در طرح حروفی خاص که مناسب خواندن طولانی و لذت بخش باشند، دارند و می‌توانند از صدها الگوی موجود که در به دست آوردن معیارهای سنگین مورد نظر ناتوان مانده‌اند، اجتناب کنند. آزادی و چگونگی خواندن، مشروط و وابسته است به سطحی که باید برای خواننده ناخودآگاه باقی بماند؛ سطحی که با انتخاب دقیق ترکیب حروف، کاغذ، جوهر و کیفیت چاپ معین می‌شود و این همان نکته‌ای است که برای طراحان اهمیت بسیاری دارد.

در ظاهر ممکن است این ایده منطقی به نظر آید که در مرحله ابتدایی آموزش‌های بنیادین، دست خط آموزگار روی تخته سیاه، حروف درون کتاب‌ها و لوحه‌های آموزشی که نگارش حروف را به کودک می‌آموزند، همه باید از نظر شکل کلی و جهت با هم اشتراک داشته باشند تا نوشتن، حروف‌گذاری و چاپ دارای یک هدف و وابسته به هم به نظر آیند؛ چنان که در تحقیق اخیر (سسون ۱۹۹۳) از آن طرفداری شده است. اما خارج از محیط به سختی کنترل شده کلاس درس، این فکری واهی و پوچ است؛ چراکه در عمل کودک در آن واحد در خیابان، روی بسته‌بندی خوراکی‌ها، کتاب‌های کمیک و تلویزیون با دامنه وسیعی از شکل حروف روبه‌رو می‌شود. در واقع، من فکر نمی‌کنم که این شلوغی و هرج و مرج در طراحی حروف، ذره‌ای باعث سردرگمی کودکان شود، چون آنان به خوبی تمامی نمونه‌های روشن حروف را شناسایی می‌کنند مگر دسته‌ای را که در آن‌ها قوانین شناسایی یک حرف به شکل افراطی شکسته شده باشد. مقایسه ابتکارهای بی‌شمار و متفاوتی که



می‌تواند از طرح حروفی مشابه به وجود آید، اعجاب‌آور است. کودکان به ندرت در تمایز بین طرح حروف معقولی که برای متن‌های طولانی و منطقی استفاده می‌شود، با نوع حروف نمایشی، دچار اشکال می‌شوند -حروفی برای استفاده و حروفی برای سرگرمی. آن‌ها همچنین شوخی‌های چاپ و طراحی حروف را درک می‌کنند.

آموزگاران و کتابداران معمولاً علاقه‌مندند تا دریابند کدام طراحی حروف و چه سائیزی مناسب گروه‌های سنی خاص است. اما توضیح این که در طراحی حروف، چقدر همه‌چیز به چیزهای دیگر وابسته است، بسیار دشوار است. لازم است این سوال‌ها با موضوعاتی چون سائز کتاب، طول و گونه متن و عوامل دیگر ارتباط داده شود. میل به تایید فرضیه‌هایی نظیر «حروف بی‌زائده خوانایی بیشتری نسبت به حروف زائده دارد»<sup>۸</sup> [مانند Times New Roman] دارند یا «سائز ایده‌آل برای کودکان ۶ تا ۸ سال ۱۴-۱۶pt است»، از آن دسته لغزش‌هایی است که تعداد بسیاری از تحقیقات در زمینه خوانایی به آن دچارند.

قضایوت صحیح درباره اندازه حروف و صفحات، می‌تواند با تلاش برای دیدن موقعیت از زاویه دید مخاطبان - البته نه فقط با استفاده از چشم به تنهایی، بلکه با به کارگیری سایر حواس - به دست آید. به طور مثال، اندازه کتاب بیشتر به این که آیا قرار است روی زمین، میز یا تخت مطالعه شود، ارتباط دارد. این می‌تواند به نتیجه‌گیری‌ای افراطی، اما درست ختم شود: از آن‌جا که بیشتر زمان‌های جلد کاغذی از میان به پشت تا می‌شوند تا به راحتی در تخت‌خواب خوانده شوند، بنابراین حاشیه پشتی آن‌ها برای تسهیل این امر باید بیش از حد افزایش یافته باشد. تاکنون هیچ ناشری برای ایجاد تغییر در این خطوط متقاعد نشده است، اما اجابت این پیشنهاد که بیشتر کتاب‌های تصویری بزرگ‌تر از کار هنری یا نیاز کارکردی‌شان طراحی شوند، بسیار بوده است.

برخی از کتاب‌ها مانند اورلاندو، اثر کتلین هیل<sup>۹</sup>، در نسخه اصلی‌شان نیاز به مقیاس بسیار وسیعی دارند؛ طوری که قدم گذاشتن در دنیای خاص کتاب را تقریباً ممکن کند. در نقطه مقابل این کتاب و سایر کتاب‌های تصویری استاندارد برای استفاده روی زمین یا میز، ناشر آلمانی اریک کارل، نسخه‌ای از کتاب کرم ابریشم بسیار گرسنه تولید کرد که تنها ۹۰ × ۱۲۵ میلی‌متر است. این کار آغازگر تولید کتاب‌هایی

با عناوین مشهور به شیوه مینیاتوری شد. امری که موثر واقع گشت، چرا که بچه‌های بسیار کوچک باید کتاب را در دو دست بگیرند تا آن را ورق بزنند و دریابند که در آن چه می‌گذرد. انتخاب سائز «۹ pt» برای حروف، در این شرایط کاملاً عالی است. بسیاری از کودکان با دیدن فونت‌های بسیار کوچک، کنجکاو شده و به هیجان می‌آیند. بحث درباره این که این حروف ریز، چشم کودک را خسته می‌کند تا حدی اغراق‌آمیز به نظر می‌آید. در نقطه مقابل، انتخاب سائز «۹۶ pt» برای یک کتاب الفبا آموز، کاملاً پذیرفتنی است. به دیگر



سخن، سبزه و شکل ظاهری حروف، در تناسب با اندازه صفحات، حجم و تعداد کلمات و نوع کار هنری انتخاب می‌شود. در برخی موارد، حروف بولد یا بدون زائده، همچنان به عنوان طبیعی‌ترین انتخاب به نظر می‌آیند تا با خطوط کلفت و قوی و فرم‌های پر شده با رنگ‌های اصلی تصاویر افرادی چون لئو لئون، دیک برونو و راجر هارگریوز همراهی کنند. اما بیشتر طراحان کتاب، مدتی است به توافق رسیده‌اند که زیبایی‌شناختی عصر ماشینی حروف بدون زائده، در جلب نظر خوانندگان شکست خورده است. این شکل حروف، تداعی‌گر بلوک‌های بلند آپارتمانی‌اند. طراحان حروف پیشرو، نوگرایی را تا درجه بالایی رد کرده‌اند و حالا بیشتر به فرم حروف انسان‌گرایانه و کاربر پسند توجه نشان می‌دهند. احیای خوشنویسی در صنایع دستی، نه تنها در دست‌خط‌های روزمره، بلکه در تمامی جهات، منفعت بسیاری به همراه داشته و این خود قابل توجه است؛ چرا که بها دادن به لحن، بافت و مواد مورد استفاده در پرداخت نهایی (چه طبیعی، بازیافتی و غیره) را تقویت می‌کند.

کودکان در تشخیص عیب‌های موجود در کارهای دستی استادند و این امر بیشتر با آثار خام و با دست رنگ شده چمی کتاج<sup>۱۱</sup> (هیندلی ۱۸۷۸) و افرادی نظیر او همساز است تا آثاری مکانیکی با شکل حروفی دقیق، رنگ‌هایی ثابت و ورق‌هایی بر طرف کردن فاصله میان دستیابی به تلاش‌های خود کودک و هنر آراسته، اما بی‌روح صنعتی، یکی از مواردی است که در طول زمان هنرمندان کتاب کودک کوشیده‌اند از طریق همکاری نزدیک با رنگ‌شناسان ماهر، در چاپخانه‌ها به آن دست یابند. اما به دلیل این که چاپخانه‌ها بزرگ و تخصصی شده‌اند، این ارتباط مستقیم تبدیل به ارتباط میان طراح و متخصص تولید تحت استخدام ناشر شده است. در سال‌های اخیر، جنت و آلن آلبرگ<sup>۱۲</sup> نشان داده‌اند که به طرز معما گونه‌ای، توجه وسواس گونه به جزئیات محصولات، می‌تواند همچنان با این مهارت‌های انسانی ارتباط برقرار کند.

چیزی که ما به آن به عنوان سبک شخصی تصویرگر می‌اندیشیم، می‌تواند به شکلی ناگهانی، از طریق تعدیل ظاهر اثر چاپ شده، پیروز شود. جالب است که در این پرتو، به دست‌خط‌های فورا قابل تشخیص هنرمندان متفاوتی چون آردیزون، بلیک یا استیدمن نگاه کنیم. عامل نوستالژی در ادبیات کودکان به این کیفیت‌های بصری بی‌ارتباط نیست، چون که در آثار سنداک، آردیزون و تعداد بی‌شماری هنرمند جوان‌تر، تعمدی در ترویج شیوه‌های یک زمان خاص وجود دارد. به نظر می‌آید سایه طولانی‌تری بر تغییرات فرهنگی انداخته شده است؛ وگرنه روند کار جوانان تسریع می‌شد. در صورتی که قانون «ادبیات کلاسیک کودکان»، با انتقال از نسلی به نسل بعد و حتی جای گرفتن در لیست کتاب‌های تعیین شده برای مدرسه، تثبیت و مستحکم‌تر شده است. زمانی که کتاب‌های کودکان مخاطبان تازه‌ای در هر گروه سنی می‌یابند (حدوداً هر سه سال یک بار)، این پایداری در سنت می‌تواند به عنوان چالش در نظر آید. اما تاریخ معیاری است که طراح را وادار می‌کند خود را با دسته‌ای از واقعیات وفق دهد؛ نسلی از مواد که در حال حاضر موجود است و طراحان حروف، مدام آن‌ها را دور هم جمع می‌کنند، تمایل‌های فردی تصویرگران و بازار فروش.

جن پاینکووسکی<sup>۱۳</sup> یکی از هنرمندانی است که مجذوب ظرفیت بیانی چاپ و مصالح تکنولوژی است - او در کتاب‌های روبات و خانه اشباح و دیگر آثارش، به صورتی خلاقانه با مهندسان کاغذ کار کرده است - و ما عنوانی بهتر از «کتاب‌های نوظهور» نداریم که روی این موفقیت‌ها بگذاریم. کتاب‌های تصویری می‌توانند و باید حواس بیشتری را تا آن جا که امکان دارد، درگیر کنند. کودکان می‌توانند بوی ورق‌ها و جوهر را حس کنند و صدای درقی باز شدن، خش خش و جیر جیر کتاب را بشنوند و همه این عوامل، با تجربه‌های خواندن و طرز کار طراحی حروف ارتباط دارد (هم چنین با تاتر که با طراحی کتاب و تصویرگری مشترکات بسیاری دارد).

## صفحه آرای

طراحی اولیه صفحات، به اندازه انتخاب شکل کتاب و فونت حروف مهم است. این‌ها جزو تصمیماتی است که باید هم زمان گرفته شود تا از اتخاذ راه حلی معیوب اجتناب گردد. ارزش آن را دارد تا هر بار زمان و تلاش برای رسیدن به نقشه‌ای اساسی و درست صورت پذیرد، چراکه تمام ساختار کتاب تا ریزترین جزئیات موجود در آن، به طرح اولیه وابسته خواهد بود. این تصمیمات شامل انتخاب سبزه حروف، طول خطوط، فضاهای میان کلمات، فاصله خط‌ها از هم، حاشیه‌ها، فضای میان ستون‌ها و فاصله استاندارد بین عناصر تکرار شونده است. بخش‌های زیادی از فاصله‌گذاری‌ها و آرایش صفحات باید به سبک و روش رایج انتشارات صورت پذیرد، اما صفحه‌آرایی و دستورکارهای اختصاصی با جزئیات دقیق معمولاً برای بخش‌های سنتی کتاب‌ها، تراز سرفصل‌ها و پیچیدگی‌های موجود در متن لازم‌اند.

برای خلق شرایط مطلوب خواندن، زمانی که کتاب برای استفاده باز نگه داشته شده است، باید فضای قرارگیری متن در صفحات، بر حسب میزان حاشیه‌ها و خطوطی که تراز بودن صفحه را نشان می‌دهند (گردد)، به دقت مشخص شود. برای شکل دادن به این تنه اولیه، قوانین عمومی معینی از تئوری‌های هندسی و ریاضی وجود دارد که قدمت‌شان به دوران باستان باز می‌گردد. اما بیشتر طراحان حروفی که من می‌شناسم، در زمان اتخاذ این تصمیمات حساس، به گزینه‌شان اعتماد

می‌کنند. طراحی کتاب مانند بازی شطرنج است؛ جایی که بازیگر ماهر برای شروع بازی، مهره پیاپی خود را فدا می‌کند، اما بعد از آن فرصت‌های بی‌حد و مرزی برای خلق استراتژی‌های جدید وجود دارد، از یاد نبریم که هیچ دو کتابی، در مطالبات‌شان و شکل انجام کار، به هم شبیه نیستند و نیاز به طراحی آگاهانه دارند.

طراحی هر کتاب، با خواندن متن به میزان و عمق کافی برای مشخص کردن مخاطبان و نیازمندی‌های خاص آنان آغاز می‌شود. در مورد رُمان‌ها و سایر متون سرراست، برای خواندن طولانی و مداوم، باید این امکان وجود داشته باشد تا صفحات خواندن کارکردی داشته باشند. بدون اضافه کردن عناصری غیر ضروری، مگر برای مکثی کوتاه و پرسش در مورد شرایط مطلوب برخی قالب‌های تصویری مناسب. اگر داستان کودکان بخواند نقشی مهم در از میان بردن فاصله‌ها ایفا کند، آن‌گاه تصویرگری می‌تواند در جایی که سن مطلوب خواندن و درجات علاقه‌مندی با معیارهای بزرگسالان تفاوت بسیار دارد، در بیشتر موارد راهی بسیار تأثیر گذار و کم‌تر ارباب منشانه در جهت تحقق این امر باشد. اگر چه چندی است تصاویر در رُمان‌های نو، به تدریج به دلیل مسائل اقتصادی کنار گذاشته شده‌اند و طراحان غالباً در حال تمرین و حفظ استانداردهای طراحی حروف صحیح هستند.

اخیراً گرایشی دلگرم‌کننده به سمت توزیع مساوی توجه بین هزینه و میزان کار و هم چنین بین مفاهیم داخل کتاب و روی جلد، به وجود آمده است. این امر می‌تواند این گونه تلقی شود که روی جلد‌های براق و رنگارنگ، اگر محتوای بصری جذابی نداشته باشند، دیگر کافی نیستند و خوانندگان امروزه توقعی سخت‌گیرانه از کتاب‌ها به عنوان خریدهای اوقات فراغت دارند. در شرایط عینی این امر باعث می‌شود تا در چاپ و انتخاب کاغذ، استفاده جالب توجه از طراحی حروف جدید، حاشیه‌های کاغذ و ظرافت بیشتر در برخورد با طراحی متن به عنوان یک کل واحد، پیشرفت ایجاد شود. تعداد بسیاری از انواع کتاب‌های کودک، بی‌شک در خلق عناصر ساختاری ممتاز، تفسیرهای بصری به وسیله چاپ رنگی و بها دادن به پول به صورت کلی پیشرو بوده‌اند. اما این تکامل اخیر طراحی، بیش از همه امید رُمان نویسان یا نویسندگان خلاق به ستوه آمده را پرورانده است. لیکن برای بیشتر بخش‌های طراحی کتاب کودکان، خوشبختانه، نیاز تصویرسازی هنوز هم در مراحل ابتدایی خواندن، اگر نه زودتر، به وجود می‌آید. در سطح کاربردی، مقیاس و وزن صفحات متن و سبک خاص تصویرگر باید با هم وفق داده شوند و هم‌آهنگ باشند. بنا بر این ادامه دادن کار، قبل از انتخاب یک هنرمند و دادن متن و دستورات به او بیهوده است. در هیچ نوع کتاب دیگری، جز کتاب‌های کودکان، از چنین طیف وسیعی از سبک‌های تصویرگری و تکنیک‌های متفاوت استفاده نمی‌شود یا راه‌های چنین گوناگون کلامی-بصری را برای خوانندگان، در جهت دنبال کردن متن تنظیم نمی‌کنند. بنا بر این، میدان مخصوصاً برای آن دسته از طراحان کتاب که به این موضوعات کشش دارند، باز است، کسانی که عموماً در روند کار تشخیص خواهند داد نویسندگان و تصویرگران، پذیرای دخالت خلاقانه طراح ماهر حروف هستند.

در نقطه مقابل کتاب‌های داستانی بدون تصویر، این طبیعی است که در کتاب‌های تصویری، هنرمند بخواند داستان را به وسیله یک سری از تابلوهای تماشایی بازگو کند، مانند کاری که هوگارت، در کتاب *The Rake's Progress* انجام داد و در مورد سوراخ‌های مناسب روی سطح تصاویر، برای قرارگیری کلمات به دردرس افتاد. برایان ویلداسمیت،<sup>۳</sup> به عنوان استادکاری ماهر، در خلق کتاب‌های تصویری بدون کلام باقی مانده است؛ جایی که در آن پرسش و پاسخ در کل و در جزء به واسطه تصاویر انجام می‌شود. او پیوسته پیشگام و تقویت‌کننده اصول طراحی کتاب‌های تصویری است.

ترکیب و نظم کلمات، به گونه‌ای که در متد خطی گوتنبرگ حفظ شده است، توسط خط سیرهای چنگانه پدید آمده در کتاب‌های کمیک، به چالش کشیده می‌شود. این توسعه و پیشرفت، بازتابی شخصی در آثار افرادی چون آلبرگ، ریموند بریجز، شرلی هیوز، پوسی سیموند و جن پایکووسکی و بسیاری دیگر، یافته است. ساختار انتقال پیام در طرح‌های گرافیک کامپیوتری، تقریباً مانند نوشته شدن این کلمات، پیشرفت غیره منتظره‌ای در تبلیغات چاپی داشته است و بنا بر این، این متدهای تازه به احتمال زیاد می‌توانند محیط برنامه‌های تلویزیونی کودکان را شکل دهند و بدین‌سان، در دنیای کتاب‌های تصویری هم‌چنینی داشته باشند.

آخرین حوزه‌ای که مایلیم مورد ملاحظه قرار دهیم، کتاب‌های غیر داستان اطلاعاتی یا کتاب‌های مرجع، اما پیچیده‌اند. چاپ کنندگان کتاب، رُمان‌ها و زندگی‌نامه‌های سر راست را «سوسیس» می‌خوانند؛ هرجای آن‌ها را که ببرید و باز کنید، بافت یکنواختی دارد. این جمله، یکی از پیش شرط‌های ضروری خواندن مستمر را توصیف می‌کند. چندین شیوه قابل شناسایی، خواندن را تسهیل می‌کند: تولید صدا یا خواندن با صدای بلند، همانند سازی معنی ذهنی ناب یا گفت و گوی آشکار با ذهنی دیگر، مطالعه و تکرار، دریافت انفرادی طرح حروف به عنوان قالبی تهی از محتوای معنا شناختی. از سوی دیگر، خواندن شکسته یا متغیر، باعث ایجاد وقفه در تمرکز می‌شود. این امر شاید بتواند با وضعیت تناوبی خواب پیوند یابد. البته با افزودن این آگاهی که فرد در مسیری واحد و با اعتماد به سیستمی که تنها با دادن علائم حیاتی و جلوگیری از انسداد خط کار می‌کند، سفر خود را پی می‌گیرد. در مقابل، کتاب‌های اطلاعاتی یا مرجع -از کتاب‌های راهنمای تلفن گرفته تا آریس



پیکوس و دایره المعارف اخیر دورلینگ کیندرزلی<sup>۱۴</sup> (جایی که «نشانه‌ها» یا تصاویر اصلی در بین اطلاعاتی احاطه شده‌اند که اهمیت‌شان از اطراف تصویر به سمت حاشیه صفحه پایین می‌آید) همواره چند سویه اند.

اولین وظیفه طراح، تهیه نقشه‌ای از تمامی راه‌های ممکن است که در آن کتاب، بتواند به عنوان مرجع مورد استفاده قرار گیرد و طراحی چگونگی قرار دادن محتوای در دو صفحه روبه‌روی هم است. در بیشتر موارد، طرح‌های ساده‌ای برای بحث و گفت‌وگو با نویسنده و ویراستار، آماده می‌شود. بنا بر این پرسش درباره ساختار و توالی صفحات، عناصر نسبتاً مهم و مکان می‌تواند پیش از پایان متن و انتخاب تصاویر نهایی، مورد بازبینی قرار گیرد. منطق طراحی اجازه می‌دهد تابلوی راهنمای کتاب، به خوبی مسیر حرکت مسافران در فرودگاه بین‌المللی سازمان داده شود؛ وظایفی که قابلیت مقایسه شدن با هم را دارند.

زمانی که متن حروفچینی شد و تمامی تصاویر گردآمد، مرحله «قیچی کردن و چسباندن» آغاز می‌شود؛ جایی که در آن شکل کلی هر صفحه، با دقت به جزئیات و وسواس فراوان برنامه‌ریزی می‌شود. طراح با تجربه، برنامه‌ای کلی در ذهن خواهد داشت که در آن درجه‌ای از تنوع در هم‌شکلی به بار می‌نشیند که با همانندسازی فرح بخش مواد و متریل مورد استفاده در ارتباط است. برای کتابی با هر نوع پیچیدگی، خلاقیت در کنار کوشش ملالت آور رُخ می‌دهد و کامپیوتر می‌تواند به یکی و نه دیگری مساعدت کند و بی‌شک نمی‌تواند بین‌شان تمایز قائل شود. این فرایند عملیاتی پر هزینه است، اما اعتبار بسیاری از عناوین کتاب‌ها و سری داستان‌ها به این باز می‌گردد که کار طراحی پنهان چگونه انجام یافته باشد.

### طراحی جلد و شیرازه

طراحی حروف، همواره دو آهنگ و لحن متفاوت داشته است: صدایی ساکت برای خوانندگان خصوصی و فریاد برای بیانیه‌های تبلیغاتی و سرتیتر اخبار. این امر در طبقه‌بندی تاریخی متخصصان چاپ، از طراحی حروف برای متن و نمایش منعکس شده است. این گروه‌ها به‌صورت متفاوتی طراحی می‌شوند تا در تقابل با فاصله بصری به کار آیند: ۱۴ pt به پایین برای متن‌هایی که در فاصله متعارف حدود سی سانتی متر خوانده می‌شوند؛ ۱۸ pt به بالا برای آن دسته از نوشته‌هایی که از طول یک دست تا فاصله‌ای نامحدود قابل دیدن باشند. حروف متن متواضعانه و درون‌گرا هستند. درحالی که کاراکترهای نمایشی، نگاه را به پیرایش و عجیب و غریب بودن خود جلب می‌کنند. کاراکترهای نمایشی در داخل لفاف یک کتاب، به میزانی بسیار اندک، اگر نگوییم هیچ، پذیرفته شده‌اند - شاید برای در اختیار قرار دادن طلاکوبی یا نشانه‌ای از روزگاری خاص یا حتی جوی شاد- اما در طراحی روی جلد کتاب و آستر بدرقه‌ها، حروف شکل اصلی خود را باز می‌یابند. روکش کتاب ابتدا برای حفاظت بوده است، اما اکنون برای قرار دادن کتاب در دست‌های مخاطب واقعی خود در کتاب فروشی‌ها، در کتاب‌خانه‌ها، در مدارس و طبقات کتاب‌خانه‌های خانگی حضور دارد. در نتیجه، جلد پوستر یا تبلیغی است برای کتاب و یا بالقوه هسته مرکزی فروش عنوانین پیش‌روست. روی جلد یک کتاب باید فوراً بگوید که چه نوع کتابی را



در میان گرفته است و به خصوص برای کودکان نباید بیش از آن چه در بر دارد، وعده بدهد. دو دیدگاه درباره طراحی روی جلد و پوشش آن وجود دارد: یکی اظهار می‌دارد که مسئولیت طراحی جلد باید برعهده طراح کتاب باشد تا از یکپارچگی کتاب حفاظت شود و دیگری می‌گوید که لفاف خارجی (کاور)، تابعی جدایی ناپذیر از کتاب نیست و خریدار باید تشویق شود تا آن را برای دیدن جلد طراحی شده زیرین هرچه زودتر دور بیندازد. به دیگر سخن: «لباس و پوشش اصلی کتاب، شیرازه و جلد داخلی آن است، روکش کتاب فقط یک بارانی است.» (Tschichold ۱۹۹۱: ۱۶۲)

این نظر عده‌ای قلیل است، اما من بر آن صحنه می‌گذارم تا خلق طراحی کتاب کودک و جلدهای دلیرانه‌تر را تشویق کنم. راه حلی که پاسخگوی تمام نیازها باشد، به شکلی ماهرانه در کتاب‌های تصویری به کار گرفته شده است، آن هم تکرار دقیق طرح روی جلد سخت کتاب بر روی روکش کاغذی آن است. راه‌های کم‌تر کاوش شده‌ای برای سوق دادن توجه طراحی به جلدهای ثابت و آرام کردن وضعیت کنونی وجود دارد، جایی که به فراوانی از روکش‌های چهار رنگ، برای مخفی کردن روش‌های سرسری جلد سازی ناامیدکننده و ملال‌آور استفاده می‌شود. در سایر بخش‌های طراحی محصول، نشانه‌ها حاکی از آن است که انقلاب مواد به زودی طراحان را در تعیین قیمت نهایی و ویژگی ورق‌ها و روکش‌های کتاب کودک درگیر می‌کند. آن وقت با اندکی خوش‌شانسی آثار کم‌تری را می‌بینیم که همدیگر را کپی کرده‌اند، از پرداخت‌های براق گرفته تا ورق‌ها و پوشش‌های غیر بافتنی، رنگ‌ها و جوهرها، روغن جلاها و لمینیت‌ها چیزی که نشان دوران ابتدایی عصر پلاستیک است.

حال که کتاب می‌تواند برخی از بار آموزشی و فرهنگی خود را از طریق بخش‌های جوان‌تر تکنولوژی اطلاعات با مخاطب شریک شود، تمام نشانه‌ها حاکی از آن است که پایگاه کتاب، به عنوان کالایی فرهنگی، در کنار سایر رسانه‌ها ارتقا خواهد یافت. طراحی کلیدهای بسیاری از این استحاله را در دست دارد و رویکرد جدید و وسیعی برای تبدیل سری‌های ادبیات کلاسیک رقیب، به مایملکی مرغوب و مطلوب در کتاب‌فروشی‌ها، از سال ۱۹۹۳ مشاهده شده است. گرایش جدید در طراحی دوباره کتاب‌های بزرگسالان، هم در جلد سخت و هم در جلدهای کاغذی، نسبتاً متقدم‌تر از این تاریخ است. در زمان نگارش کتاب‌های کودک جا افتاده، طراحی کتاب کودک رو به مرگ بود و در حسرت ابتکار می‌سوخت، اما اکنون تعدادی طراح و تصویرگر جوان، باهوش و استثنایی در صحنه حضور دارند و من اطمینان دارم که مثل همیشه آماده‌اند نشان دهند کتاب‌ها، قدیمی‌ترین شاخه تکنولوژی اطلاعات، هنوز هم تاثیر گذار، حیاتی و بیش از همه سرگرم کننده‌اند.

### پی‌نوشت:

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1 Douglas Martin  | 8 Serif                  |
| 2 Orbis Pictus    | 9 Kathleen Hale          |
| 3 Ruari McLean    | 10 Jemmy Catnach         |
| 4 Joseph Cundall  | 11 Janet & Allan Ahlberg |
| 5 Bruce Rogers    | 12 Jan Pieńkowski        |
| 6 Robert Escarpit | 13 Brian Wildsmith       |
| 7 Sans serif      | 14 Dorling Kinders       |

### منابع:

#### References

- Alexander, J.J. G. (1992) *Medieval Illuminators and Their Methods of Work*, New Haven and London: Yale University Press.
- Burt, C. (1959) *A Psychological Study of Typography*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Cornelius, J.A. (1659) *Orbis Pictus*, facsimile of first English edition introduced by Sadler, J.E. (1968), London: Oxford University Press.
- Escarpit, R. (1966) *The Book Revolution*, London: Harrap.
- Hindley, C. (1878) *The Life and Times of James Catnach (Late of Seven Dials), Ballad Monger*, London: Reeves and Turner.
- McLean, R. (1976) *Joseph Cundall: A Victorian Publisher*, Pinner: Private Libraries Association.
- Mertens, S., Purpus, E. and Schneider, C. (eds) (1991) *Blockbücher des Mittelalters. Bilderfolgen als Lektüre*, Mainz am Rhein: Philipp von Zabern.
- Rogers, B. (1943/1979) *Paragraphs on Printing: Elicited from Bruce Rogers in talks with James Hendrickson on the Functions of a Book Designer*, New York: Dover.
- Sassoon, R. (1993) 'Through the eyes of a child: perception and type design', in Sassoon, R. (ed.) *Computers and Typography*, Oxford: Intellect Books.
- Tschichold, J. (1991) *The Form of the Book: Essays on the Morality of Good Design*, London: Lund Humphries.