

شرح حال نویسنده

اندرسن هلموت میشل انده در ۱۲ نوامبر ۱۹۲۹ در شهر Gammisch Partenkirchen آلمان به دنیا آمد. او پسر ادگار انده هنرمند و لوئیس بارتوما فیزیوتراپ بود. انده، دوران کودکی

**«مومو» و «جیم دگمه»
مروری بر**

دو اثر از میشل انده
ترجمه: محمد زرین بال



در کانون و از سال ۱۳۵۸، عضویت در شورای ناوران اولین و دومین جشنواره کتاب کودک و نوجوان، عضویت در شورای انتشارات، مسئولیت فرهنگی کمیته کتاب کانون، در دیگر مراکز: سه دوره عضویت در شورای ناوران کتاب سال کودک و نوجوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، عضویت

در شورای ترویج کتابخوانی وزارت آموزش و پرورش (از سال ۱۳۷۴ تا حال)، عضویت در شورای بررسی فیلمنامه و بازیابی فیلم کودک و نوجوان و نیز هیئت نظارت بر چاپ و نشر کتابهای کودک و نوجوان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

زهرا احمدی کارشناس زبده نقد و بررسی کتاب کودک و نوجوان در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، از سال ۱۳۷۰ تا حال مسئول کتابخانه مرجع کانون بوده است. از جمله فعالیت‌های اوست:

شادی را در شهر زادگاهش گذراند و پدرش نقاشی را در سالهای اولیه زندگی به او آموخت. دوره نوجوانی و جوانی انده با تهیه متن نمایش برای کاباره‌ها و سالنهای کوچک، مرور

زهرا احمدی

نوجوانان شد و جایگاهی همیشگی در تاریخ ادبیات کودکان و نوجوانان برای خود کسب کرد.

در سال ۱۹۶۴، او با یک هنرپیشه به نام اینگبرگ هوفمان ازدواج کرد و در سال ۱۹۷۰ با همسرش به ایتالیا رفت، زیرا نمی‌خواست تحت فشار ادبیات سیاسی آلمان از دنیای فانتزی خود فاصله بگیرد.

او پس از سفر به ایتالیا، در ویلایی کوچک در یکی از مناطق دورافتاده اطراف رم سکونت کرد و به نگارش فانتزی برای کودکان و نوجوانان پرداخت.

انده در سال ۱۹۸۵ پس از مرگ همسرش به آلمان بازگشت. در این زمان، او نویسنده‌ای موفق در حوزه ادبیات کودک و نوجوان بود و کتابهایش به زبانهای آلمانی، ژاپنی، هلندی و ایتالیایی، منتشر شده بود.

در سال ۱۹۸۹ او با خانم ماریکو ساتو مترجم کتاب «داستان بی‌پایان» به زبان ژاپنی، آشنا شد و با او ازدواج کرد.

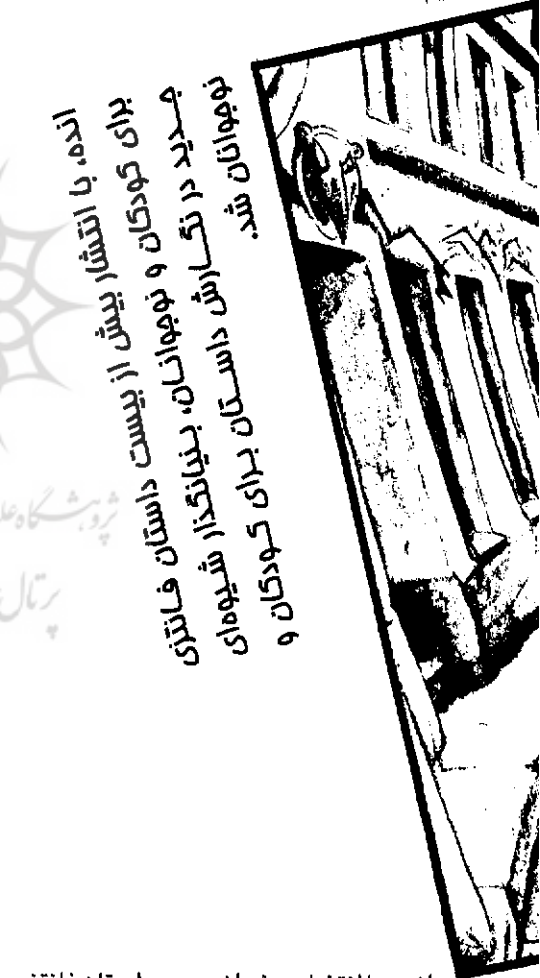
میشل انده در شصت و شش سالگی در ۲۸ آگوست ۱۹۹۵ در کشور آلمان چشم از جهان فرو بست.

میشل انده، خالق دنیایی فانتزی و شیرین برای کودکان و نوجوانان بود. او می‌گوید «بچه‌هایی که من از آنها سخن می‌گویم، هنوز در من زنده‌اند و هیچ فاصله‌ای بین من و آنها وجود ندارد.»

اکثر کتابهای انده، به زبانهای زنده دنیا ترجمه شده است. کتاب «مومو» به بیست و سه زبان و «داستان بی‌پایان» او به سی زبان زنده دنیا ترجمه شده و بیش از پنج میلیون نسخه آن بعد از سال ۱۹۹۲ به فروش رسیده است. برخی از آثار میشل انده برای نمایش و اپرا تنظیم شده است و «داستان بی‌پایان» او، دو بار به صورت انیمیشن ساخته شده است.*

کتابها برای برنامه‌های رادیویی و نقد فیلم طی شد. وی از سال ۱۹۵۴ تا ۱۹۶۲ به کار نویسندگی و بخصوص نگارش متنهای فانتزی برای کودکان و نوجوانان پرداخت.

ورود او به دنیای کودکان، تصادفی بود. روزی یکی از دوستان انده از او خواست تا بر اساس تصاویری کشیده شده متنی را برای آنها تنظیم کند. حاصل این تجربه، دو جلد کتاب «جیم دکمه» شد.



پژوهشگاه علوم
رتال جاب

نوجوانان شد.
جدید در نگارش داستان برای کودکان و
برای کودکان و نوجوانان. بنیانگذار شیوه‌ای
جدید با انتشار بیش از بیست داستان فانتزی

انده، با انتشار بیش از بیست داستان فانتزی برای کودکان و نوجوانان، بنیانگذار شیوه‌ای جدید در نگارش داستان برای کودکان و

جیم دگمه

در سال ۱۹۶۱، یک نویسنده جوان آلمانی کتاب داستانی به نام «جیم دگمه» براساس تعدادی نقاشی نوشت. او کسی نبود جز میشل آنده که بزودی به عنوان یکی از بزرگترین فانتزی نویسان کودکان و نوجوانان شناخته شد.

«جیم دگمه» داستان پسر بچه سیاه پوستی است که به وسیله پست به جزیره لومرلند فرستاده شده است. نام جیم را «لوکاس» برای او انتخاب کرده است. ساکنین این جزیره کوچک عبارتند از:

لوکاس راننده لوکوموتیو که قدی کوتاه دارد و کمی چاق است و اصلاً به این موضوع اهمیت نمی‌دهد که آیا این جزیره به قطار احتیاج دارد یا ندارد. او کلاه ابردار و آفتابگیر خود را بر سر می‌گذارد، لباس کار می‌پوشد و دست و صورت خود را که همیشه از دود سیاه است، با صابونی مخصوص می‌شوید. اسم قطار قدیمی و چاق او «اما» است و به همین دلیل مورد توجه لوکاس است.

این جزیره کوچک به وسیله پادشاه «دو آلفونز» یک ربع به دوازده اداره می‌شود. او در قصر خود، بین دو قلّه کوه زندگی می‌کند و چون ساعت یک ربع به دوازده به دنیا آمده است، این پسوند به نامش اضافه شده است. او فرمانروای خوبی است، اما کسی حق ندارد مشکلش را با او در میان بگذارد. پادشاه بیشتر

وقتها تاجش را بر سرش می‌گذارد، شنل ابریشمی قرمز روی شانه‌هایش می‌اندازد، دمپایی‌های اسکاتلندی به پا می‌کند و روی تختش می‌نشیند و تلفن می‌زند.

شاه دو رعیت دارد: یکی آقای «آرول» که بیشتر اوقات با چتر بسته در زیر بغل و کلاه شاپو بر سر، به گردش می‌رود. او در خانه‌ای راحت زندگی می‌کند و کار مشخصی ندارد. رعیت دیگر، زن چاق و مهربانی است به نام خانم «وازل» او خانه کوچکی دارد که در آن غذاهای خوشمزه‌ای می‌پزد و یک مغازه هم دارد که در آن هر چیزی پیدا می‌شود.

شاه، به دلیل کوچک بودن جزیره تصمیم می‌گیرد که اما - قطار لوکاس - را از جزیره اخراج کند. ماجراهایی رخ می‌دهد و سرانجام لوکاس و جیم سوار بر اما شده و از جزیره می‌روند.

آنها پس از یک سفر دریایی طولانی، به جزیره «ماندالا» می‌رسند و تصمیم می‌گیرند برای نجات جان شاهزاده خانم «لی‌زی» از دست اژدها، جزیره را ترک کنند. آنها از تنگه «شفق» می‌گذرند و با «تورتور» هیولانمایی که هرچه به او نزدیکتر شوند کوچکتر می‌شود، آشنا می‌شوند و با کمک گرفتن از او «صحرای پایان جهان» را پشت سر می‌گذارند و به شهر «اندوه» می‌رسند.

آنها موفق می‌شوند خانم «مالزان اژدها» را شکست داده و شاهزاده خانم لی‌زی را نجات دهند و دوباره به لومرلند باز گردند.

داستان جیم دگمه، داستانی است نمادین از دنیایی که فناوری در آن حکومت می‌کند. آنده به طور طبیعی در نوشته خود، آمیخته‌ای از حادثه‌جویی، نمایش واقعی، افسانه، دنیای واقعی، بذله‌گویی و شوخ‌طبعی شخصیتها را به وجود آورده و توانسته است از جادو و تخیل



میشل انده، فالق دنیایی فانتزی و شیرین برای کودکان و نوجوانان بود. او می‌گوید «بچه‌هایی که من از آنها سخن می‌گویم، هنوز در من زنده‌اند و هیچ فاصله‌ای بین من و آنها وجود ندارد.»

مومو

حادثه، در یک آمفی‌تئاتر متروکه متعلق به زمانهای بسیار دور، اتفاق می‌افتد. «مومو» دختر بچه شادی است که به هیچ کجا و هیچ کس تعلق ندارد. او حتی نامش را خودش انتخاب کرده است و در مقابل این سوال که: «کی به دنیا اومدی؟» جواب می‌دهد: «تا اونجا که یادم میاد همیشه توی دنیا بودم.»

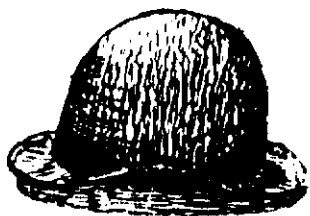
مومو در این آمفی‌تئاتر مسکن گزیده و کم‌کم بخشی از زندگی مردم ساکن در اطراف آمفی‌تئاتر می‌شود. مردم دوست دارند وقت خودشان را با مومو بگذرانند، زیرا به نقل از کتاب: «کاری که مومو کوچولو بهتر از هر کس دیگری بلد بود گوش کردن بود.» او قادر بود ساعتها در کنار دیگران بنشیند و به درد دل آنها گوش دهد. مومو معتقد بود وقتی حرفها و اکویه شود، مشاجره‌ها و سوء تفاهم‌ها نیز پایان می‌پذیرد. مومو از میان انبوه دوستانش، دو دوست بسیار صمیمی داشت. «دپو» پیرمرد رفتگر و «جیروولامو» راهنمای جهانگردان که جوانی

با استادی و اطمینان استفاده کند. او موفق شده است تکنولوژی را وارد دنیای افسانه‌ها کند و ترکیبی بسیار طبیعی، زنده و دوستانه از شخصیت لوکوموتیوران، جیم و اما به وجود آورد.

انده با روشی بسیار ساده و انسانی، خواننده را همراه قهرمانان داستان، با مردم مختلف، نژادها، جغرافیا و محیط‌های متفاوت، آشنا می‌کند و در این بین، طرز فکرهای گوناگون را نیز مطرح می‌سازد. او بدون توجه به موضوع داستان، با دیدی طرفدارانه و راه و روش خود، ادبیات کودک را به سمت و سوی دوستی، تعاون و گرایش به زندگی طبیعی، راهنما می‌شود.

انده اعتقاد خویش را در مورد جهان پیرامون خود، این‌گونه از زبان اژدها بیان می‌کند: «اگر کسی به یک اژدها پیروز شد و او را نکشت به او کمک کرده است تا خود را تغییر دهد. شما باید بدانید کسی که کینه‌جو نیست انسان خوشبختی است. ما اژدهاها فقط از این عصبانی هستیم که هر وقت کسی بر ما پیروز شد، ما را به خاطر شکستهایمان کشت.»

موفقیت این کتاب در جوامع مختلف، خود گواهی است بر شناخت و درک درست کودکان امروز از دنیای افسانه‌هاست و خواننده نوجوان می‌پذیرد که خانم مالزان اژدها،

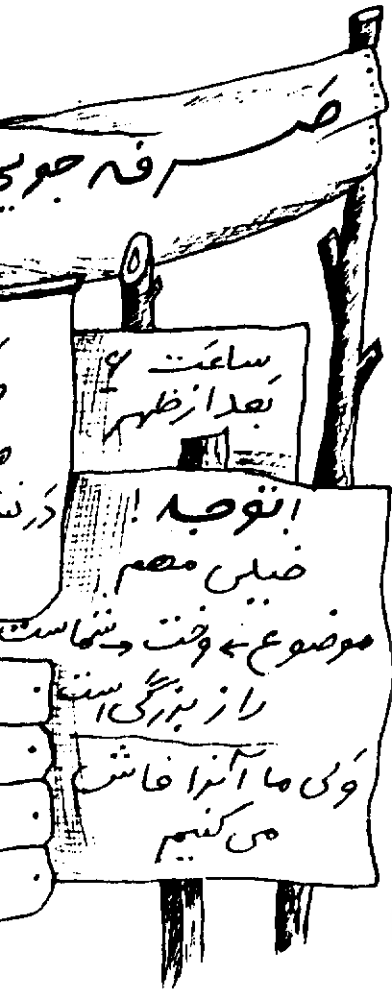


شوخی بود و ذهنی انباشته از اندیشه‌های رویاگونه داشت که همه او را «جی جی» صدا می‌کردند.

هیچ‌کدام از این سه تن نمی‌دانستند که بزودی سایه‌ای بر دوستی‌شان سنگینی خواهد کرد؛ نه تنها بر دوستی آنها بلکه بر تمامی آن حوالی. سایه‌ای که بزرگ و بزرگتر می‌شد و چیزی نمی‌گذشت که ظلمت و سرمایش تمامی آن شهر بزرگ را فرا می‌گرفت و سلطه‌اش را چنان گسترش می‌داد که نه کسی می‌شنید و نه احساسش می‌کرد. به همین دلیل بود که هیچ‌کس در مقابلش مقاومتی از خود نشان نمی‌داد. آنها نامرئی نبودند، مردم آنها را می‌دیدند و چون چشمگیر نبودند، کسی نمی‌پرسید که از کجا آمده‌اند؟ چرا همچنان در راهند؟ و چرا هر روز تعدادشان بیشتر و بیشتر می‌شود.

مردم، آنها را «مردان خاکستری‌پوش» می‌نامیدند. آنها همه چیز را محاسبه می‌کردند و میزان وقت صرف شده برای آن را. شعار آنها «کار بیشتر، زندگی بهتر» بود. مردان خاکستری‌پوش، برای اوقات زندگی انسانها نقشه‌هایی بسیار دقیق کشیده بودند. مردم متوجه نبودند که با پس‌انداز وقت، چه بلایی را برای خود می‌خرند. کسی نمی‌خواست به‌این نکته توجه کند که زندگی‌اش روز به روز یکنواخت‌تر و سردتر می‌شود. در این میان، تنها بچه‌ها بودند که این وضعیت را احساس می‌کردند، زیرا دیگر کسی برای رسیدگی به آنها وقت نداشت. کسی به‌این نکته توجه نداشت که وقت، خود زندگی است و زندگی در وجود آدمهاست. هرچه آدمها وقتشان را پس‌انداز می‌کردند، به‌همان نسبت برای زندگی کردن وقت کم می‌آوردند.

افسانه مومو نیز مانند بیشتر افسانه‌ها،



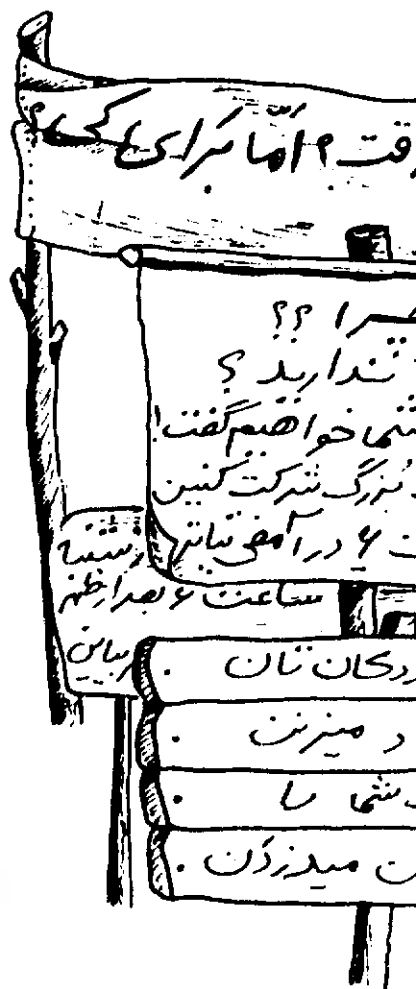
پایانی خوش دارد. مومو پی می‌برد که «ذخیره‌کنندگان زمان» در واقع «دزدان زمان» هستند، زیرا زمان یعنی زندگی و زندگی قابل ذخیره‌سازی نیست.

«پرفسور هورا» سازنده ساعت زمان، با کمک گرفتن از مومو تمام ساعتها را از کار می‌اندازد و در واقع زمان را متوقف می‌کند. دیگر زمانی برای دزدیده شدن باقی نمی‌ماند تا دزدان زمان آن را برای ادامه حیات خودشان در اختیار بگیرند و به‌این ترتیب، خود مردان خاکستری‌پوش باعث نابودی خودشان

وحشتناکی که در آن به سر می‌بریم، مطرح می‌کند. او به مومو شخصیتی حقیقی می‌دهد و با کلامی موجز و ادبی، شعار «وقت طلا است» را معامله بین کلام و دقیقه‌ها و ثانیه‌ها، معرفی می‌کند و در نهایت، خواننده خود را با این سؤال روبه‌رو می‌کند که مگر زمان ذخیره شده چیزی غیر از زندگی کردن است؟ هدفی که انده در این داستان دنبال می‌کند، پایان دادن به این «دروغ نامعقول» است.

صرفه‌جویی در وقت، ما را به سمت استفاده از غذاهای زودپز، خانه‌های یکسان و وسایل نقلیه سریع و... می‌برد. انده در کتاب مومو، به عنوان یک رمان نمادین، جایگزینی فناوری در جامعه بشری و نابودی انسان را به خوبی نشان می‌دهد. او در کتابهایش به حمایت یا مخالفت با تفکری خاص بر نمی‌خیزد. او به مسئله‌ای فراتر از میل به ذخیره‌سازی زمان فکر می‌کند و این حرکت مضر را در نیروی یک‌شکل و مسلح مردان خاکستری پوش، با شعار ذخیره زمان، عنوان می‌کند.

نقطه قوت کتاب مومو، شخصیت‌پردازی آن است که بسیار خوب صورت گرفته است، بخصوص در مورد شخصیت ساخته شده از لاکپشت پیر و امکان پیشگویی که برای او به وجود آمده است.



می‌شوند.

داستان مومو، یکی از بکرترین فانتزی‌هایی است که وجود دارد و تمام خصوصیات یک افسانه قدیمی در آن رعایت شده است. داستان، در شهری واقعی اتفاق می‌افتد و فانتزی در آن جریان دارد. میشل انده از تمام عناصر هستی استفاده می‌کند و با هر کدام از عناصر طرح لذت‌بخشی را برای خواننده طراحی می‌کند. داستان به آرامی پیش می‌رود، همان‌گونه که زندگی در عالم واقع جریان دارد. انده، دنیای واقعی را در کنار دنیای

در نهایت، خواننده خود را با این سؤال روبه‌رو می‌کند که مگر زمان ذخیره شده چیزی غیر از زندگی کردن است؟ هدفی که انده در این داستان دنبال می‌کند، پایان دادن به این «دروغ نامعقول» است.