

میتسوماسا آنو (Mitsumasa Anno)

متولد ۱۹۲۶، تسووانو (Tsuwano)، ژاپن

میتسوماسا آنو در خاطراتش گفته است: «وقتی کودک بودم، دنیا را مثل یک توپ پلاستیکی تصور می‌کردم که از داخل به بیرون برگشته باشد که آدم‌های قاره‌های مختلف درون آن زندگی می‌کنند. البته این تصور یک پسر بچه بود ... اما اینگونه تخیلات، نوع دیگری از نگاه برای کشف و درک حقیقت است. و این (نوع نگاه)، سرچشمه تمام کتاب‌های من است.»

آنو، مردی تنومند با سینه‌ای فراخ، نگاهی نافذ و شوخ رفتار، در دهه ۱۹۷۰ در ژاپن به اوج شهرت رسید؛ دوره‌ای که ویراستاران پیشرو در آمریکا، اروپا و ژاپن اشتیاق فراوانی به انتشار مشترک کتاب‌های تصویری داشتند. آنها امید داشتند روحیه تساهل و گشودگی فرهنگی را در کودکان نقاط مختلف جهان پرورش دهند و از طرفی، با چاپ ترکیبی و تیراژهای بالاتر، هزینه چاپ رنگی را کاهش دهند. اما برای موفقیت این طرح، کتاب‌ها می‌بایست جذابیتی جهانی می‌داشتند. میتسوماسا آنو با استعداد درخشانش در روایت تصویری، آشنایی عمیقش با نقاط تاریخی جهان به‌عنوان جهانگردی باتجربه، و درک ظریفش از تفاوت‌ها و اشتراکات فرهنگی، هنرمندی ایده‌آل برای این چالش بود.

آنو زمانی که تدریس می‌کرد، با پیشنهاد یکی از ناشران که پدر یکی از شاگردانش بود، به عرصه کتاب‌های کودک وارد شد. اولین کتاب تصویری او با عنوان «وارونه‌ها: تصاویری برای گسترش تخیل» (Topsy-Turvy: Pictures to Stretch the Imagination) در سال ۱۹۷۰ منتشر شد. پس از آن، آثارش مانند «الفبای آنو» (Anno's Alphabet) (۱۹۷۵)، «سیاحت آنو» (Anno's Journey) (۱۹۷۸)، «دنیای قرون وسطایی آنو» (Anno's Medieval World) (۱۹۸۰) و «کوزه اسرارآمیز چند برابر شونده آنو» (Anno's Mysterious Multiplying Jar)

(۱۹۸۳) — در عناوین ژاپنی نام او ذکر نشده — شهرتش را به‌عنوان یک نوآور در عصر جدید تثبیت کردند. در سال ۱۹۸۴، آنو برندهٔ بالاترین جایزهٔ ادبیات کودک، هانس کریستین آندرسن، شد که به پاس «توانایی بی‌همتایش در ارتباط با شرق و غرب» به او اهدا گردید.

در ژاپن، جایی که تقریباً همهٔ کودکان با کتاب‌های او بزرگ می‌شوند. آنو علاوه بر کتاب‌های کودک، برای تألیفاتش در زمینهٔ ریاضیات، فلسفه، تاریخ و سفر برای بزرگسالان، طراحی‌های چشمگیر جلد برای مجلهٔ «علمی آمریکایی» (Scientific American) در ژاپن، و برنامه‌های پربار تلویزیونی دربارهٔ هنر و تاریخ هنر نیز مورد تحسین قرار گرفته است.

اولین آشنایی من با آنو دیدن نخستین کتاب‌های چاپ شدهٔ او در فروشگاه‌های موزه‌های نیویورک بود. بلافاصله متوجه شدم که او هنرمندی است با خلاقیتی خارق‌العاده و اصالتی بی‌نظیر. تصمیم گرفتم با او ملاقات کنم، اما این فرصت بیش از ده سال بعد فراهم شد. این مصاحبه در ۲۲ آوریل ۱۹۸۹، بین زمان ناهار و شام، در رستوران هتل کیتانو در نیویورک انجام شد و آکیکو کوریتا (Akiko Kurita) به‌عنوان مترجم حضور داشت. آنو در طول گفتگو بارها مداد به دست گرفت و روی کاغذ طرح‌هایی کشید تا ایده‌هایش را بهتر بیان کند.

لئونارد اس. مارکوس (Leonard S. Marcus): گاهی بزرگسالان تصور می‌کنند کودکان قادر به تفکر انتزاعی نیستند. اما با قضاوت از روی کتاب‌های شما، به نظر می‌رسد شما با این نظر موافق نیستید.

میتسوماسا آنو: شاید یک کودک پیکاسو را درک نکند، اما اگر من یک دایره بکشم و خط کوتاهی به‌عنوان ساقه به آن اضافه کنم، حتی یک کودک دو ساله هم می‌فهمد که این یک سیب است. نیازی به رنگ نیست، فقط طرح کلی کافیست. این یکی از اولین گام‌های کودک به‌سوی درک انتزاعی است. یا اگر نقاشی ساده‌ای بکشم که دایره‌ها

نشان‌دهندهٔ سر، مستطیل‌ها بدن و خط‌های ساده دست‌ها و پاها باشند، وقتی من می‌گویم: «این پدر است. این مادر است.»، کودک متوجه می‌شود. بزرگسالان چنین درکی را بدیهی می‌دانند، اما، از دید من، اینکه یک کودک دو ساله می‌تواند این ارتباط را برقرار کند، به‌نوعی معجزه است.

پرسش: به نظر می‌رسد هدف کتاب‌های شما به چالش کشیدن پیش‌فرض‌ها دربارهٔ جهان و تشویق به تفکر مستقل است. مثلاً «دنیای قرون وسطایی آنو» دربارهٔ دشواری پذیرش این ایده است که روزگاری مردم فکر می‌کردند زمین صاف است.

پاسخ: ذهن یک کودک، برخلاف بزرگسالان، می‌تواند هر چیزی را جذب کند و بی‌نهایت ایدهٔ جدید را بپذیرد. به همین دلیل، همیشه خوب نیست که فقط «ایده‌های درست» را به کودکان آموزش دهیم. درک علمی مهم است، اما تخیل هم باید تشویق شود. وقتی بعضی بزرگسالان رنگین‌کمان را می‌بینند، فکر می‌کنند باید طیف رنگ‌ها را برای کودک توضیح دهند. اما پیش از هر چیز، «احساس شگفتی» نسبت به چنین پدیده‌هایی باید در اولویت باشد.

اخیراً برای گروهی از دانش‌آموزان در سیدنی استرالیا صحبت می‌کردم. به آن‌ها گفتم که می‌ترسیدم به «زیر زمین» بیایم (به این دلیل که استرالیا در نیم‌کرهٔ جنوبی زمین قرار دارد)، مبادا در راه از زمین بیفتم! آن‌ها خندیدند و بعد توضیح دادند که «دنیا گرد است، اما بعضی جاهای صاف هم هست که خطری ندارد.» این بچه‌ها هنوز تفاوت بین تخیل و واقعیت را نمی‌دانستند. این مهم است که قبل از آموزش به کودکان، بگذاریم مدتی چیزها را به شیوهٔ خودشان تصور کنند.

پرسش: اولین کتاب شما که در آمریکا شناخته شد، «الفبای آنو» بود. چرا کتابی دربارهٔ الفبای لاتین — الفبای زبان‌های غربی — خلق کردید؟

پاسخ: یک روز وقتی خسته بودم، متوجه شدم دارم به گوشه میزی نگاه می‌کنم. در آن لحظه، دو ضلع همگرای روی میز و پایه زیرش، برایم شبیه حرف «T» شدند. از چیزی که دیده بودم طرحی کشیدم و به این فکر افتادم که آیا غربی‌ها، که به «T» به‌عنوان یک نماد تخت و چابی عادت دارند، متوجه می‌شوند که طراحی من از گوشه میز و پایه‌اش هم یک «T» است؟ کتاب از همین‌جا شکل گرفت.

پرسش: به نظر می‌رسد که شما در «الفبای آنو» و همچنین «وارونه‌ها»، شیفته تناقض‌ها و خطای دید هستید.

پاسخ: در سال ۱۹۶۰ یا ۱۹۶۱، بعد از ده سال تدریس، به پاریس رفتم. آن زمان هنوز قصد تصویرسازی کتاب کودک نداشتم. می‌خواستم نقاشی کنم. در همان دوره برای اولین بار با آثار موریس گرنلس اشر (Maurits Cornelis Escher)، هنرمند و گرافیست هلندی، آشنا شدم که پر از تصاویر خطای دید بود. کارهای اشر مرا بسیار هیجان‌زده کرد. برخلاف بعضی هنرهای مدرن، شیوه او به‌راحتی قابل درک است. به این فکر افتادم که شاید تصاویر او به اندازه من، کودکان را هم مجذوب کند و متوجه شدم که تا آن زمان هیچکس الفبایی با این تکنیک خلق نکرده است. اول فکر کردم خود حروف به‌تنهایی می‌توانند یک کتاب تصویری خوب باشند، اما ناشر ژاپنی‌ام از من خواست برای هر حرف یک تصویر همراه هم اضافه کنم.

پرسش: «الفبای آنو» مانند بیشتر کتاب‌های الفبا، با حرف «A» شروع نمی‌شود. شما اول یک علامت سوال چوبی نشان می‌دهید، بعد یک درخت و در پایان، یک کنده‌کاری به شکل کتاب — که خودش یک کتاب الفباست. این توالی اولیه صفحات، من را یاد تیتراژ ابتدایی یک فیلم می‌اندازد.

پاسخ: دقیقاً همین را می‌خواستم. من همه کتاب‌هایم را مثل فیلم می‌بینم.

پرسش: کتاب «الفبای آنو» هم در ژاپن و هم در غرب منتشر شد. آیا خلق کتاب برای چنین مخاطبین متنوعی، بر انتخاب نوع تصویرسازی شما تأثیر گذاشت؟

پاسخ: قطعاً. مثلاً برای نشان دادن حرف «A»، یک «فرشته» کشیدم که شبیه نوزادی با بال‌های قو بود. اما وقتی ویراستاران آمریکایی و بریتانیایی طرح را دیدند، گفتند: «این فرشته نیست، الهه عشق (Cupid) است!» گفتم، از دید من که فرشته است. طرح من شبیه لوگوی فرشته یک شیرینی‌فروشی معروف ژاپنی بود. این اتفاق به من نشان داد که تصاویر در فرهنگ‌های مختلف، تداعی‌های یکسانی ندارند. مجبور شدم فرشته را حذف کنم و به جای آن یک «سندان» بکشم.

حتی برای حاشیه تزئینی حرف «B»، نوعی لوبیا کشیدم که فکر می‌کردم در غرب شناخته شده است. حتی دایره‌المعارف را هم چک کرده بودم! اما ویراستار آمریکایی آن را رد کرد: «این لوبیا زیادی کوتاه تصویر شده. بلندترش کن!» همان‌جا بود که کتاب دایره‌المعارف را نشان دادم، اما قبول نکرد و گفت: «ما لوبیاهایمان را در کتاب نمی‌بینیم، در سوپرمارکت می‌بینیم!» مجبور شدم تمام آن حاشیه پیچیده را دوباره بکشم. بعداً فهمیدم لوبیای کتابم از نوع قدیمی بود که دیگر رایج نبود. چنین تغییرات زیادی ضروری بودند.

پرسش: در حاشیه‌های کتاب «الفبای آنو»، جزئیاتی هست که شاید کودک در نگاه اول متوجه آن‌ها نشود، اما بعدها در مورد آن‌ها کنجکاو شود. آیا عمداً این لایه‌های مختلف را خلق می‌کنید تا با رشد کودک همراه باشند؟

پاسخ: در یکی از صحنه‌های «سیاحت آنو»، تابلوی «خوشه‌چینان» اثر نقاش فرانسوی قرن نوزدهم [ژان] فرانسوا میله را گنجاندم، که در آن زنان روستایی در حال کار در مزرعه دیده می‌شوند. وقتی یک کودک این زنان را در کتاب می‌بیند، درست است که ممکن است منبع آن تصویر را شناسد ولی می‌تواند داستان خودش را درباره آن

بسازد — اینکه آن‌ها چه کسانی هستند، به چه فکر می‌کنند، هر کدام در چه نوع خانه‌ای زندگی می‌کنند و
بعدها ممکن است تابلوی میله را ببیند و آن زنان را به یاد آورد.

در کودکی خودم هم دقیقاً همین کار را می‌کردم. دوست داشتم به مردم نگاه کنم و دربارهٔ آنها داستان بسازم. اگر مردی از کنارم رد می‌شد، با خودم می‌گفتم که این مرد باید نجار باشد، یا آن یکی یک پزشک است که به دیدن کودکی در بیمارستان می‌رود، یا هر چیز دیگر.

پرسش: در کتاب‌های «سیاحت»، صحنه‌های تخیلی را با واقعیت ترکیب کرده‌اید، مثلاً در «آمریکای آنو» (Anno's U.S.A) (۱۹۸۳) صحنه‌ای از فیلم شین (Shane) یا نمادهایی مثل ساختمان امپایر استیت را آوردید. هدف چیست؟

پاسخ: می‌خواهم نشان دهم تخیل (که دربارهٔ ناممکن‌هاست) و واقعیت، مقابل هم نیستند، بلکه مکمل یکدیگرند. می‌توان گفت که واقعیت و تخیل به همان شکلی با هم تفاوت دارند که تماشاگران یک نمایش از بازیگران آن جدا به نظر می‌رسند (در صورتی که اینطور نیست). جایی که این دو به هم می‌رسند، امید یافت می‌شود.
من در کتاب‌هایم نمی‌خواهم آموزش دهم. کارم بیشتر «آموزش بدون آموزش» است و شرایطی را فراهم کنم که کودک خودش کشف کند و خودش بیاموزد. مثلاً یک‌بار شنیدم پسر بچه‌ای با هیجان تصویر سوپرمن را در کتاب «آمریکای آنو» به معلمش نشان داد. معلم هم با اینکه می‌دانست سوپرمن در کتاب گنجانده شده، وانمود کرد غافلگیر شده. این واکنش از سمت معلم، لذت کشف شخصی را به کودک داد.

پرسش: قالب کتاب‌های «سیاحت» شبیه طومارهای تصویری ژاپنی است، اما کشورهای به تصویر کشیده شده (مثل بریتانیا، ایتالیا، آمریکا) همه غربی‌اند.

پاسخ: وقتی «سیاحت آنو» را تصویر می‌کردم، قصد استفاده از فرم طومارهای سنتی را نداشتم. خودبه‌خود اینگونه شد. می‌خواستم تصاویر را از «دور» — هم از نظر زمان و هم مکان — به تصویر بکشم. در طرح‌هایم جزئیات تاریخی بسیاری وجود دارد تا درک خواننده از زمان گسترش یابد. همچنین جغرافیای نقاط مختلف جهان را نشان می‌دهم تا درک فضایی خواننده هم وسعت پیدا کند.

پرسش: چرا یک کتاب «سیاحت» دربارهٔ زادگاه خود، ژاپن، خلق نکرده‌اید؟

پاسخ: جوهر انسانیت در همه جای جهان یکسان است. بسیاری از غربی‌ها به من گفته‌اند: «تو بیشتر از خود ما دربارهٔ اروپا و آمریکا می‌دانی.» اما در هر کجای دنیا، اگر جاده و رودی باشد، پلی هم هست. در خلق کتاب‌هایم، به دنبال کهن‌الگوهای بوده‌ام که فراتر از یک فرهنگ خاص باشند. تصاویری را جستجو (خلق) کرده‌ام که برای همه مردم جهان آشنا باشد.

پرسش: آیا کتاب‌هایی با مضامین خاص ژاپنی هم خلق کرده‌اید؟

پاسخ: در حال حاضر مشغول کار روی یک کتاب تصویری تاریخی برای نوجوانان و بزرگسالان با عنوان «داستان هی‌که» (Tale of the Heike) هستم. این کتاب داستان جنگی کلاسیک را در ژاپن روایت می‌کند که نخستین بار در قرن سیزدهم نوشته شد. داستان دربارهٔ خاندان پرنفوذ و پر قدرت هی‌که است که برای مدتی در رفاه زندگی می‌کردند، اما سپس در نبرد با خاندان رقیب گنجی (Genji) شکست خوردند و به دریای غربی رانده شدند. این روایت، توصیفی زیبا از سرنوشت انسان است.

پرسش: کمی دربارهٔ زادگاهتان برایم بگویید.

پاسخ: در تسووانو به دنیا آمدم، روستایی کوهستانی در غرب ژاپن که به قول خودمان در «سمت دریایی» قرار دارد. امروز به شهر توریستی تبدیل شده و به آن «کیوتوی کوچک» (Little Kyoto) می‌گویند. اما در کودکی، شاید سالی یک بار هواپیما از بالای روستا رد می‌شد و ما لحظه‌ای آن را بین کوه‌ها می‌دیدیم. این صحنه برای ما بسیار هیجان‌انگیز بود.

به دلیل این که روستا توسط کوه‌ها احاطه شده بود، ما نمی‌توانستیم اقیانوس را ببینیم و برای من، پسرکی کم سن و سال، دریا بسیار دور به نظر می‌رسید. باور نمی‌کردم آب دریا شور باشد. ده ساله بودم که برای اولین بار اقیانوس را دیدم و وقتی دیدم کسی نگاهم نمی‌کند، نشستم و آب دریا را چشیدم. پدر و مادرم مهمان‌خانه‌ای داشتند و من نیز کمک‌دستشان بودم. همان تجربه برایم کافی بود تا متوجه شوم این شغل برای من مناسب نیست.

پرسش: در کودکی نقاشی را دوست داشتید؟

پاسخ: بله، از کودکی به طور خودجوش شروع کردم به کشیدن کوه‌ها، خانه‌ها و اشباح.

پرسش: چطور می‌دانستید شیخ چه شکلی است؟

پاسخ: سال‌ها بعد، زمانی که بر روی کتاب «الفبای آنو» کار می‌کردم، برای حرف «D» یک شیطان را تصویر کردم. ویراستار بریتانیایی‌ام گفت: «این شیطان نیست!» پرسیدم: «خودت شیطان را دیده‌ای؟» گفت نه، اما در ذهنش دقیقاً می‌داند شیطان چگونه است و با حرکات دستش سعی کرد تصویرش را به من نشان دهد. آنجا فهمیدم بسیار از چیزهایی که نامرئی هستند و عملاً هرگز وجود خارجی نداشته‌اند، در ذهن مردم تصاویری مشخص دارند.

پرسش: چه تصاویری در جوانی بر شما تأثیر گذار بوده‌اند؟

پاسخ: به لطف مهمان‌خانه والدینم، در کودکی مجله‌های متنوعی می‌دیدم که برای مهمانان قرار داده می‌شد. در آن مجله‌ها با تنوعی از تصاویر و آثار هنر کلاسیک تا مدرن آشنا شدم. حتی آن زمان فکر می‌کردم هنرمند باید آزاد باشد تا برای هر هدفی از هر شیوه (Style) هنری استفاده کند. حالا شیوه خودم را دارم، اما هنوز هم به آن آزادی معتقدم.

پرسش: معلمان هنر شما هم همین نظر را داشتند؟

پاسخ: ابداً! اما بعدها وقتی خودم به تدریس برای کودکان پرداختم متوجه شدم، طراحی و نقاشی — جز تکنیک — قابل آموزش نیست. بیشتر مردم فکر می‌کنند تکنیک یعنی هنر. این سوء تفاهمی بزرگ است.

پرسش: کتاب‌های مورد علاقه‌تان در کودکی کدام‌اند؟

پاسخ: من به جزء تعدادی مجله، کتاب تصویری نداشتم. مارک تواین (Mark Twain) را به ژاپنی خواندم.

پرسش: آیا تدریس به کودکان آن‌طور که انتظار داشتید بود؟

پاسخ: مدرسه کاملاً مرا برای آن‌چه قرار بود با آن مواجه شوم آماده‌ام نکرده بود، اما خودم می‌خواستم روش‌های تدریس را آزمایش کنم. روز اول کلاس، شکوفه‌های گیلان باز شده بودند و از هر کودک خواستم یک گل بیاورد.

وقتی یازده ساله بودم، معلم به من نشان داده بود چطور این گل را بکشم، بنابراین همان طرح را روی تخته برای شاگردانم کشیدم. پرچم و مادگی گل — بخش‌های نر و ماده — را نشان دادم و گفتم همه چیز در طبیعت از این دو بخش تشکیل شده. سپس — برخلاف معلم — زنبوری را در حال پرواز به سمت گل اضافه کردم. در کلاس یک گل کاملیا هم بود که پرگلبرگ است. بچه‌ها گفتند: «این کاملیا مادگی ندارد!» گفتم: «اشتباه می‌کنید.» برای اثبات، همه گلبرگ‌ها را باز کردم و دیدم، بله، فقط پرچم دارد.

پرسش: حداقل مشخص است که خوب آموزش داده بودید که با دقت نگاه کنند.

پاسخ: بله، اما عصبانی بودم، چون حرفم درست نبود.

پرسش: این برای معلمان پیش می‌آید. [خنده.]

پاسخ: بعدها در موزه‌ای در توکیو پرسیدم و گفتند مادگی کاملیا به گلبرگ تبدیل می‌شود. به همین دلیل است که کاملیا این همه گلبرگ دارد.

پرسش: چه کارهای دیگری برای جلب توجه بچه‌ها انجام می‌دادید؟

پاسخ: روزی قصد داشتم کودکان را به مزرعه گندم ببرم تا از آنجا طراحی کنند. به تابلوی خاصی از ون‌گوگ با کلاغ‌هایی که بر فراز مزرعه گندم پرواز می‌کنند فکر می‌کردم، و کنجکاو بودم ببینم کودکان چگونه چنین صحنه‌ای را ترسیم خواهند کرد. اما ناگهان باران شدیدی شروع به باریدن گرفت و بچه‌ها مجبور شدند در کلاس بمانند. برنامه را تغییر دادم، خودم به بیرون رفتم و یک ساقه گندم از مزرعه چیدم و به کلاس آوردم. سپس تصویری از

آن را روی تخته سیاه کشیدم. توضیح دادم که مزرعه گندم در واقع مجموعه‌ای از چنین ساقه‌هایی است و آن‌ها می‌توانند کل مزرعه را فقط با دیدن یک ساقه بکشند. و آنها همین کار را کردند.

روز بعد با گروه دیگری از کودکان کار می‌کردم. این بار هوا آفتابی بود، بنابراین به مزرعه رفتیم تا طراحی کنیم. نگاه کردن به چنین مزرعه‌ای، مثل نگاه کردن به یک مسواک است. نمی‌توانی تک‌تک برس‌های مسواک یا ساقه‌های گندم را ببینی، و طبیعتاً نمی‌توانی به این شکل هم آن را به درستی نقاشی کنی. اما این دقیقاً همان کاری بود که آن‌ها انجام دادند — با انبوهی از خطوط عمودی که نقاشی‌هایشان را کاملاً سیاه کرده بود! طرح‌هایشان اصلاً به مزرعه شباهت نداشت. درحالی که بچه‌هایی که روز قبل در کلاس مانده بودند، نقاشی‌های انتزاعی‌تری کشیده بودند که فقط جزئیات کلیدی را نشان می‌داد. جالب این بود که، در نهایت، گروه قبلی که در کلاس مانده بودند توانستند مزرعه واقعی را به تصویر بکشند.

پرسش: تصاویر کتاب‌های شما هم زیباست و هم تخیلی. زیبایی در کتاب‌های کودکان چه نقشی دارد؟

پاسخ: هر چیز زیبا حس شگفتی کودک را برمی‌انگیزد، و هر چیزی که حس شگفتی کودک را برانگیزد، زیباست. در سه کتاب «بازی‌های ریاضی» و چند اثر دیگر، کوشیده‌ام نشان دهم که ریاضیات زیباست و لزوماً دشوار نیست، و ریاضیات در اصل روشی برای اندیشیدن درباره چیزهاست.

پرسش: یکی از جنبه‌های غیرمعمول «کتاب اعداد آنو» این است که شما نه با عدد «یک»، که مرسوم است، بلکه با «صفر» شروع می‌کنید. آیا برای بیان تصویری مفهوم صفر به مشکل برخوردید؟

پاسخ: صفر فقط «هیچ» نیست، بلکه «چیزی گمشده» است. روزی پسری با اختلال شدید یادگیری مشغول ورق زدن کتاب بود. او از آخر کتاب شروع کرد، جایی که عدد دوازده با صحنه‌ای از دوازده خانه، دوازده درخت، دوازده

گوزن و غیره به تصویر کشیده شده بود. گفت: «اوه، کلی خانه اینجاست.» سپس با ورق زدن صفحات و کم شدن تدریجی تعداد اشیاء گفت: «داره تنها میشه.» وقتی از صفحه عدد سه (با سه خانه) به صفحه عدد دو رفت، گفت: «خانه ناپدید شد.» سرانجام وقتی به تصویر صفر رسید — که فقط دشتی پوشیده از برف با رودخانه‌ای در میان آن بود — آهی کشید و گفت: «حالا هیچی نداریم.» این (نگاه) کودک مرا بسیار تحت تأثیر قرار داد.

پرسش: در کتاب‌های «بازی‌های ریاضی» شما مجموعه‌ای از مفاهیم ریاضی را ارائه می‌دهید، از ساده تا پیشرفته. آیا این کتاب‌ها باید یک‌باره خوانده شوند؟

پاسخ: ممکن است برخی مفاهیم برای کودک قابل درک نباشد، و در این صورت، ابتدا والدین باید از آن مفاهیم و صفحات عبور کنند و تا زمانی که کودک آمادگی لازم را پیدا کند، صبر کنند. اما همانطور که در این کتاب‌ها نشان داده‌ام، نمونه‌های ملموس بسیاری از مفاهیم ریاضی در دنیای روزمره کودک وجود دارد. بدون اینکه به آموزش خاصی نیاز داشته باشد، کفایت این نمونه‌ها را به او نشان دهیم تا خود آن‌ها را کند و کاو و درک کند.

پرسش: پس می‌توان جهان را نوعی کتاب مصور تلقی کرد، مجموعه‌ای از تصاویر زنده که کودک از آن‌ها می‌آموزد؟

پاسخ: دقیقاً. برای مثال، اگر در خانه دو برادر داشته باشید، و یکی (برای مثال از جهت قامت) «بزرگ‌تر» و دیگری «کوچک‌تر» باشد، کودک فوراً تفاوت را درک می‌کند. این ریاضیات است. البته می‌توان چنین مفاهیمی را به شیوه سنتی نیز به کودکان آموخت، اما لذتی که از کشف شخصی خودشان به دست می‌آورند، به مراتب عمیق‌تر و ارزشمندتر است.

جوایز و افتخارات

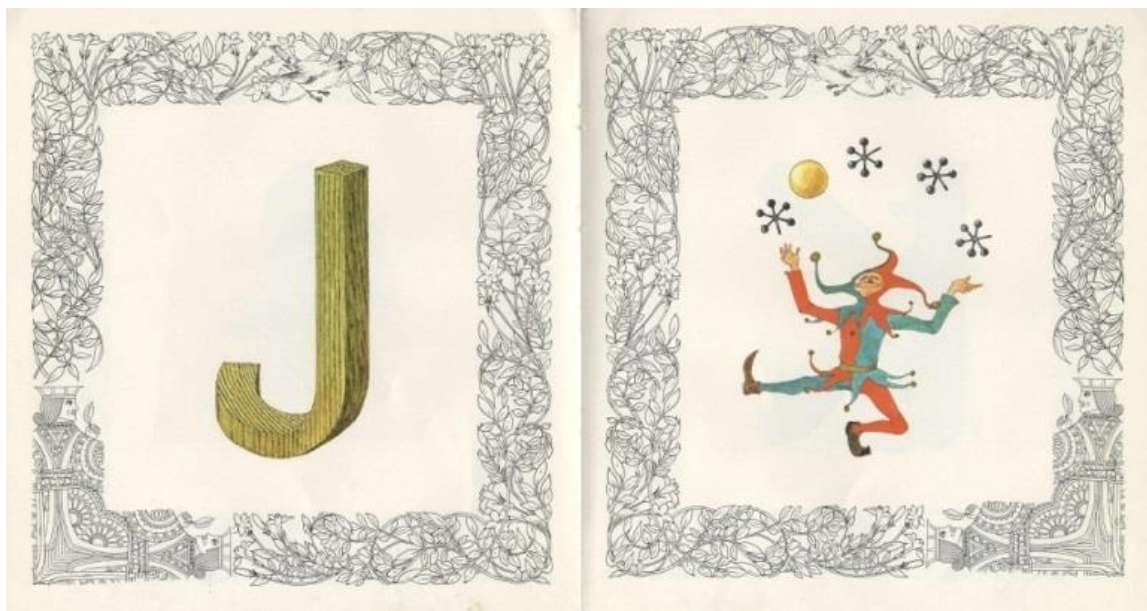
- جایزه دوسالانه هانس کریستین اندرسن که توسط «هیئت بین‌المللی کتاب برای جوانان» اعطا می‌شود، بالاترین افتخار ممکن برای یک نویسنده یا تصویرگر کتاب‌های کودکان است. میتسوماسا آنو در سال ۱۹۸۴ برنده جایزه تصویرگری این رقابت شد.
- جایزه افتخاری شیکاگو تریبون (۱۹۷۰)
- جایزه تشویقی هنر وزیر آموزش برای هنرمندان جدید (۱۹۷۴)
- جایزه کیت گریناوی، رتبه دوم (۱۹۷۴) برای کتاب «الفبای آنو»
- جایزه موزه هنر بروکلین (۱۹۷۵)
- جایزه بوستون گلوب-هورن بوک، کتاب تصویری (۱۹۷۵) برای «الفبای آنو»
- تقدیر ویژه بوستون گلوب-هورن بوک، کتاب تصویری (۱۹۷۷) برای «کتاب اعداد آنو»
- جایزه بوستون گلوب-هورن بوک، کتاب تصویری (۱۹۷۸) برای «سیاحت آنو»
- جایزه سیب طلایی BIB (۱۹۷۹)
- جایزه گرافیک، نمایشگاه کتاب کودک بولونیا (۱۹۸۰)
- عنوان «شخصیت شایسته فرهنگی» (۲۰۱۲)

فهرست آثار، به عنوان نویسنده و تصویرگر

- تصاویر اسرارآمیز (Mysterious Pictures) (۱۹۶۸)
- بازی‌های ساخت‌وساز (Jeux de construction) (۱۹۷۰)
- وارونه‌ها (Topsy Turvies) (۱۹۷۰)
- برعکس‌گردان‌ها (Upside Downers) (۱۹۷۱)
- شبیح کوتوله‌ها (Zwergenspuk) (۱۹۷۲)

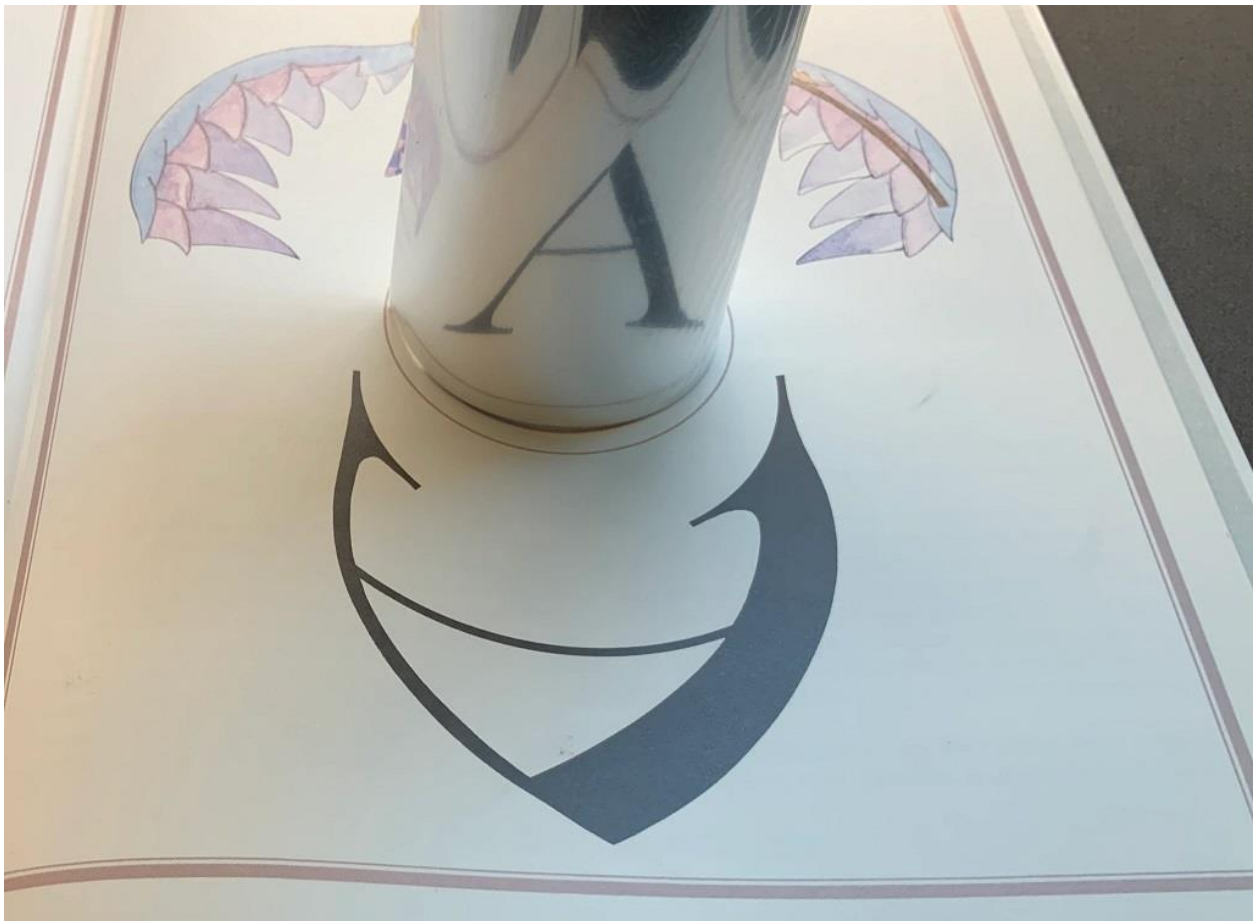
• سیرک نیمه‌شب جادویی دکتر آنو (Dr. Anno's Magical Midnight Circus) (۱۹۷۲)

• الفبای آنو (Anno's Alphabet) (۱۹۷۴)



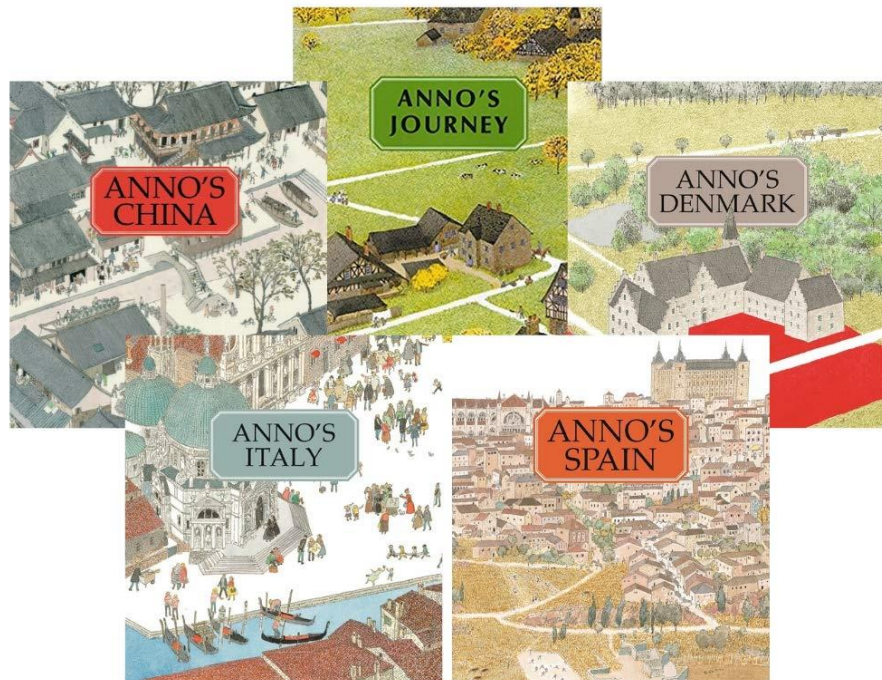
- کتاب اعداد آنو (Anno's Counting Book) (۱۹۷۵)
- سیاحت آنو (Anno's Journey) (۱۹۷۷)
- حیوانات آنو (Anno's Animals) (۱۹۷۹)
- ایتالیای آنو (Anno's Italy) (۱۹۷۹)
- دنیای منحصر به فرد میتسوماسا آنو: آثار برگزیده ۱۹۶۸-۱۹۷۷ (The Unique World of Mitsumasa Anno:)
- (Selected Works) (لندن: بودلی هد، نیویورک: فیلمل، ۱۹۸۰)
- الفبای جادویی آنو (Anno's Magical ABC) (۱۹۸۱)



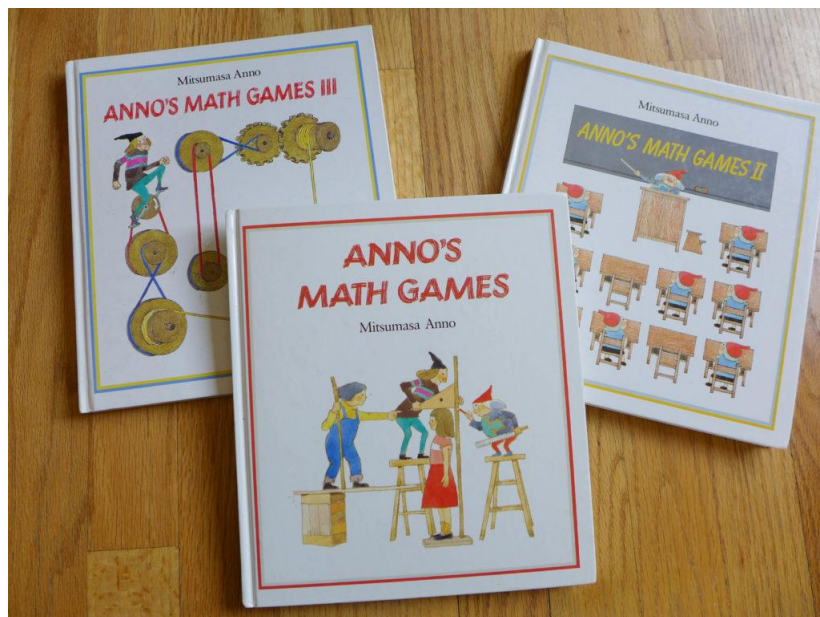


- خانه اعداد آنو (Anno's Counting House) (۱۹۸۲)
- بریتانیای آنو (Anno's Britain) (۱۹۸۲)
- آمریکای آنو (Anno's U.S.A) (۱۹۸۳)
- بازار دست‌دوم آنو (Anno's Flea Market) (۱۹۸۴)
- سه خوک کوچک آنو (Anno's Three Little Pigs) (۱۹۸۵)
- گل پادشاه (The King's Flower) (۱۹۸۶)
- همه‌چیز در یک روز (All in a Day) (۱۹۸۶)
- ساعت آفتابی آنو (Anno's Sundial) (۱۹۸۷)
- وارونه‌های آنو (Anno's Upside Downers) (ویرایش جدید، ۱۹۸۸)
- در سرزمین سایه‌ها (In Shadowland) (۱۹۸۸)
- دالی‌بازی آنو (Anno's Peekaboo) (۱۹۸۸)
- چهره‌های آنو (Anno's Faces) (۱۹۸۹)
- ازوپ آنو: کتاب افسانه‌ها (Anno's Aesop: A Book of Fables) (۱۹۸۹)
- چی میائو گوو (Chyi Miaw Gwo) (۱۹۹۰)
- دنیای قرون وسطایی آنو (Anno's Medieval World) (۱۹۹۰)
- نقاب‌های آنو (Anno's Masks) (۱۹۹۰)
- حیوانات (The Animals) (۱۹۹۲)
- کلک‌های کلاهی آنو (Anno's Hat Tricks) (۱۹۹۳)
- داستان دوباره‌گفته‌شده آنو (Anno's Twice Told Tale) (۱۹۹۳)
- دانه‌های جادویی آنو (Anno's Magic Seeds) (۱۹۹۵)

- سیاحت آنو (Anno's Journey) (ویرایش جدید، ۱۹۹۷)



- بازی‌های ریاضی آنو (Anno's Math Games) (۱۹۹۷)
- بازی‌های ریاضی آنو ۲ (Anno's Math Games 2) (۱۹۹۷)
- بازی‌های ریاضی آنو ۳ (Anno's Math Games 3) (۱۹۹۷)



- کوزه ضرب جادویی آنو (Anno's Mysterious Multiplying Jar) (۱۹۹۹)
- هنر میتسوماسا آنو: پل زدن بین فرهنگ‌ها (با همکاری آن بندیکس) (The Art Of Mitsumasa Anno:)
- (Bridging Cultures (with Ann Beneduce) (۲۰۰۳)
- بونگوتی برای جوانان (Bungotai for Youths) (۲۰۰۳)
- اسپانیای آنو (Anno's Spain) (۲۰۰۴)

فهرست آثار، به عنوان تصویرگر

- سقراط و سه خوک کوچک، نوشته تسویوشی موری (Socrates and the Three Little Pigs, by Tsuyoshi)
- (Mori) (۱۹۸۶)
- جیب جادویی: گزیده اشعار، سروده میچیو مادو (The Magic Pocket: Selected Poems, poems by)
- (Michio Mado) (۱۹۹۸)

بر اساس کتاب «یک داستان به من نشان بده! اهمیت کتاب‌های تصویری: گفت‌وگو با ۲۱ تصویرگر مشهور جهان»
نام کتاب به زبان اصلی:

Show Me a Story!: Why Picture Books Matter: Conversations with 21 of the World's Most
Celebrated Illustrators

نویسنده: لئونارد اس. مارکوس (Leonard S. Marcus)

ترجمه و تألیف: حسام اسمعیلی