

شوح طبیعی ذاتی

مورد



اشاره

کیلرمو موردیلو در چهارم اوت ۱۹۳۲ در شهر بونفوس ایرسن آرژانتین دیده به جهان گشود. او از ۱۹۵۰ کتابهای مصور و کاریکاتورهای دنباله‌دار را برای کودکان منتشر کرد. هم اکنون کاریکاتورهای وی در مجلات گوناگون جهان به چاپ می‌رسد. از ۱۹۲۲ تاکنون او در پاریس زندگی می‌کند. اولین آلبوم کاریکاتور وی تحت عنوان «کشتی دزدان دریایی» به چاپ رسید. موردیلو به کارهای جنی دیگری مانند تکسی‌های طرحهای تقویم و کارت پستالهای فکاهی و طراحی بازیهای کودکان و امور تبلیغاتی و نقاشی پرداخته است و با سینما و تلویزیون نیز همکاری داشته است. وی در ۱۹۷۴ آثار هنری خود را در پاریس به نمایش گذاشت و یک سال بعد نیز نمایشگاه بزرگی از آثارش را در پاریسون ارائه داد.

موردیلو جوانی بسیاری از نمایشگاههای مختلف جهان از آن خود کرده است که از آن جمله می‌توان از مدل نقره تولنتینو ایتالیا (۱۹۶۷)، جایزه مقدر در بولوین ایتالیا (۱۹۷۰)، مدل نقره ساراپیو-بوسی (۱۹۷۲) جایزه قفسوس آرژانتین (۱۹۷۴) و جایزه اول موسسه ناکاموری توکیو (۱۹۷۷) برای آلبوم «کابوی دیوانه» نام برد. موردیلو به عنوان هنرمندی زمینه‌های گوناگون هنری استفاده کرده است.

این مصاحبه در ۱۹۸۸ توسط خبرنگار نشریه «اپرورو» در کابروو بلغارستان با موردیلو انجام گرفته است.

○ ابتدا تقدم با مقدم است! کجا و چطور متولد شده‌اید؟

● من هم مثل همه مردم متولد شدم و فکر می‌کنم...

○ دقیقاً منظورمان این نبود که چگونه متولد شده‌اید، بلکه دنبال تاریخ تولد اتنیم

● شروع خنده‌داری بود، بیخشید.

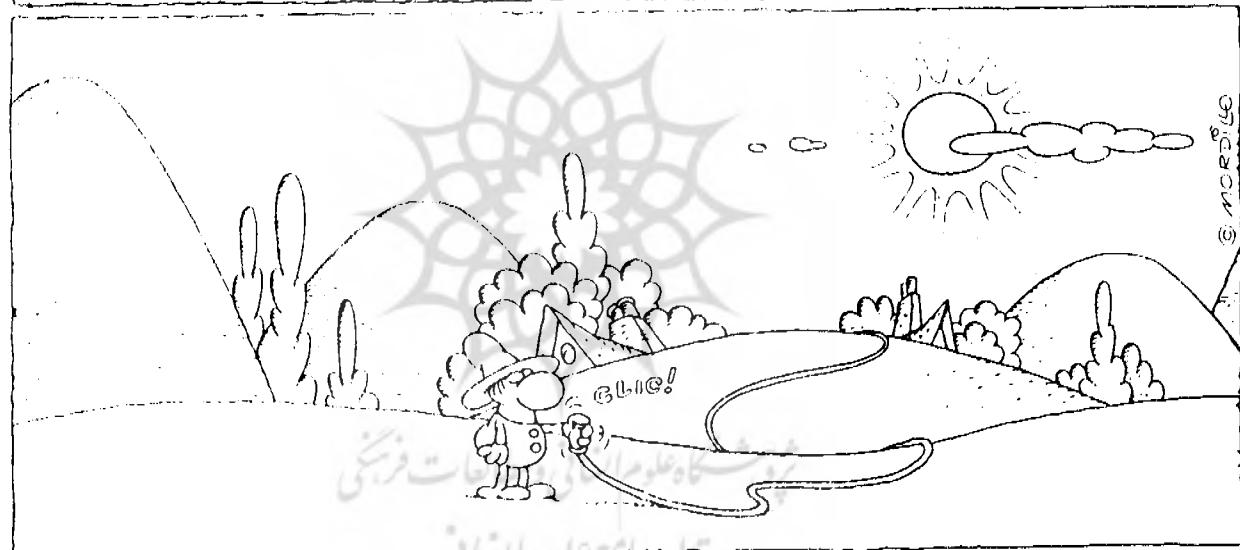
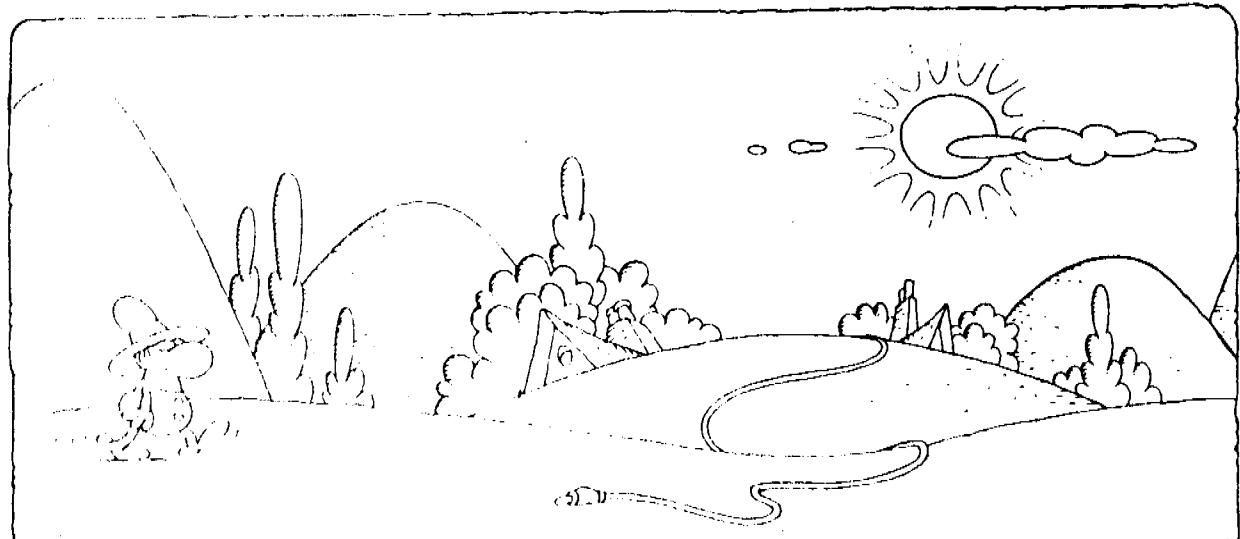
● من در بوسنیوس ایرسن، پایتخت کشور آرژانتین، در چهارم اوت ۱۹۳۲ متولد شدم، یعنی درست در همان سال و همان ماهی که سمهه، کینو، زیارد و سوسلاس به دنیا آمدند. وانکه سمهه و کینو دقیقاً همان روزی که من متولد شدم، به دنیا آمدند، یکی در شهر برد و فرانسه و دیگری در شهر ماندورا آرژانتین.

○ پس همکی شما یک کلوب را تشکیل داده‌اید؟

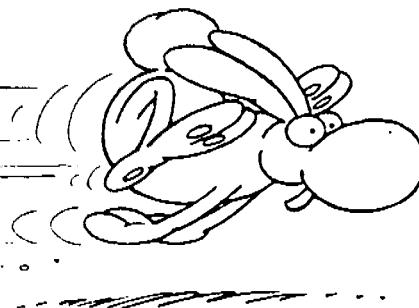
● نه، درواقع در آن ماه در آسمان ستارگان دنباله‌دار به منظور خاصی با هم دیدار داشتند، ستارگانی که نسبتاً در زمینه‌های فکاهی و طنز کارکرده بودند!

○ چه چیزی سبب شد که به کاریکاتور یا طنز و فکاهی رو آورید؟

● دقیقاً نمی‌دانم و خاطره مشخصی را در این مورد به یاد نمی‌آورم. درمورد آنچه که به طراحی مربوط می‌شود، باید بکویم طراحی جزء سرشت یک هنرمند است درباره طنز صحبت نمی‌کنم - درست مثل یک گروه کرموزومه که مانند همه مردم است، واادر کنید که تمام روز خود را از سن ۳ یا ۴ سالگی به طراحی اختصاص دهد. به نظر من



● شوخی برایم به منزله یک زبان است و ترسیم اشکال در واقع نوعی نگارش به این زبان است، نگارشی بی کلمات...



نوعی نگارش به این زبان است، نگارشی بی کلمات...
○ ۲۰ سالگی متوجه شدید که نباید غمکن بود؟

● مانند بقیه من نیز یک پسر بچه غمکن بودم. اما همیشه دوست داشتم که به مردم بخشم، وقتی به طور گروهی با بچه ها بازی می کردم، دوستانم نمی فهمیدند آن قدر که دوست دارم آنها را هنگام بازی تماشا کنم، دوست ندارم شخصاً بازی کنم، البته بجز فوتbal که همیشه دوست داشتم بازی کنم.
○ درجه زمانی طرحهای شما دارای طنز و چیزهای خنده دار شد؟

● درواقع از ابتدا همینطور بود. من همانطور که امروز کار می کنم، درآغاز هم به همین شکل کار می کردم. تا پیش از ۱۹۶۶ به صورت انافقی کار می کردم و کاه یک اثر غیرمنتظره طنزآمیز می ساختم. می دانید که پیش از آنکه چنین کارهای طنز آمیز غیرمنتظره ای داشته باشم، در زمینه کاریکاتور دنباله دار و نقاشی متحرک فعالیت می کردم. علاوه بر اینها در زمینه های کارهای تبلیغاتی و کارت پستالهای خنده اور نیز همکاری داشتم، البته این امور خود شکلی از کارهای طنز و خنده اور به شمار می رفت، ولی نه به طریقی که امروزه انجام می دهم. وقتی نوجوان بودم، برای کتابهایی نقاشی کشیدم تا ۱۸ سالگی ۴ کتاب را برای کودکان نقاشی کردم.
○ درجه زمانی طراحی جزء حرفه شما محسب شد؟

● در ۱۵ سالگی، موقق شدم از راه طراحی کسب درآمد کنم و تا ۲۳ سالگی به کاریکاتور دنباله دار پرداختم سهی ۵ سال به پرو رفتم تا به کارهای تبلیغاتی بپردازم، نقاشی متحرک را از ۱۳ تا ۲۰ سالگی شروع کردم بودم و در ۲۰ سالگی یک استودیو شخصی داشتم و با همکاران خود آثاری را برای تلویزیون یا سینما می ساختم. پس از ۵ سالی که در پرو بودید، چه کارهایی را انجام دادید؟
به نیویورک رفتم و برای یک سال در استودیو پاراموند مشغول کار شدم و در ساختمان فیلمهای "Popeye" همکاری کردم. در پایان یک سال استودیو آئیمیشن را برای کاربر استودیو تهیه کارتهای فکاهی طرز کردم (صنعتی که در امریکا و انگلستان نوبتاً بود). پس از دو سال کار در آنجا، سپتامبر ۱۹۶۳ در یک شب سارانی وارد پاریس شدم، در حالی که یک کلمه فرانسه نمی دانستم و کسی را در آنجا نمی شناختم. ۲۴ ساعت بعد در یک موسسه "Mic Mak" کارتهای طنز آمیز و فکاهی را تهیه می کرد. مشغول کارشدم.

این مسئله باید از سرشت درونی انسان سرچشمه بگیرد. طراحی برای من به منزله نوعی بیماری است که تمام وجود را فراگرفته و دیگر نمی توانم نسبت به معالجه آن امیدی داشته باشم! بله، طراحی یک کرموزوم یک بیماری و یا یک جنون ساده است.

○ آیا می دانید که خواندن کان ابرا به سبب یک ناهنجاری ساده در صدایشان قدم در این راه می کذارند؟

● بله، شاید این امر برای هنرمندان دیگر نیز صادق باشد، اما در مورد من اینطور نیست. در واقع هر کسی می تواند آواز بخواند، هر کسی می تواند نقاشی کند، اما استعداد واقعی و فطری در وجود همکان نیست.

وقتی بچه بودم، همه اوقاتم را بعد از مدرسه صرف بازی فوتbal در خیابان یا طراحی می کردم بعد ها که متوجه شدم تا چه حد به طراحی علاقه مندم، رفته رفته در من حالت بیماری نسبت به این کار بیدا شد و طراحی درست مانند سلطانی به تدریج همه اعضای وجود را در بر گرفت.

○ در مورد طنز و فکاهی چطور، آیا به همین صورت بوده است؟

● این موضوع دیگری است و درواقع می توان گفت نگرش طنزآمیز یک تحول تدریجی نیاز دارد. در این باره ابتدا باید پرسید آیا طنز آموختنی است. هم می توان گفت بله و هم نه، یعنی غیر از اینکه باید این مسئله جزء سرشت هر فرد باشد، در اثر تجربه و موفقیت در امور و یافتن احساسات لازم هم می توان آنرا آموخت و کامل کرد.

○ همه کودکان خوشمزکهایی دارند و کارهایشان با نوعی طنز همراه است، پس با این حساب یک استعداد عمومی در مکان دراین مورد وجود دارد؟

● کودکان یک احساس عاطفی و تسبیت گامکیز ظالمانه است. مفهوم طنز و خوشمزگی در بزرگسالان و کودکان کاملاً با هم متفاوت است. با این حال، بیشتر بچه ها و قبی بزرگ می شوند حالت غمگینتری بیندا می کنند. خومن تا ۲۰ سالگی فرد بسیار غمگینی بودم، آنکاه متوجه این نکته شدم که غمکن بودن برای همیشه خود بسیار غم انگیز است! و سبب به هر رفتن عمر می شود. زندگی دارای جنبه های بسیار دل انگیز و شاد هم هست. هنگامی که به این نکته معتقد شویم، از افکار و عقاید سیاه و غم انگیز استقبال نمی کنیم. اگر همواره در نایابی مطلق بسیار برمیم، عمر خود را بی جهت از دست داده ایم شوخی و حرجهای خنده اور سبب سرگرمی من است و برایم امکان ارتباط با دیگران را فراهم می سازد. نمی خواهم دراین مورد برخورد ساده ای داشته باشم، اما شوخی برایم به منزله یک زبان است و ترسیم اشکال در واقع



