

The Types of Death in *Coco* Animation Characters in Accordance with Heidegger's Views*

Abstract

This research analyzes the concept of death in the animation production of *Coco* by Lee Unkrich. According to Martin Heidegger's perspective of being, death and time, the characters of this work correspond to this viewpoint. The problem of the upcoming research is how to analyze the dimensions of the animated characters of *Coco* (Lee Unkrich, 2017) with Miguel as the center, according to Martin Heidegger's discussion and concepts about the types of death. The research questions are as follows. Which one of the types of death and fear of it in Heidegger's being and time is more consistent with the viewpoint of this animation towards death? What components does this animation add to the dimensions of Heidegger's death? What topics about death and what aspects of the characters do they reveal in this animation? To answer these questions in the research, relying on library sources and analytical-applied method, types of death, finding the present corresponding to them from Heidegger's point of view are studied and the selected characters of animation are analyzed in such a way that the form and content of types of death in *Coco* are conformity with Heidegger's opinions should be determined. The results of the study of Heidegger's types of physical death and existential death in *Coco* indicate that most of the characters entered the world of the dead due to physical death. The characters (Hector, Delacruz, and Imelda) entered the world of the dead mostly due to physical death (demise). In the world of the living, apart from Miguel who temporarily faces existential anxiety and existential death, we do not face deep existential death. Therefore, physical death is considered more in this animation. It seems that in the celebration of the dead, the Mexicans show that death should not be feared and the death of awareness is the recommended way. Not being afraid of physical death and welcoming it is a kind of conscious death, despite the fact that they know they are going to die, they do not sacrifice their lives for this event, but they hold a celebration of the dead every year so that no one has any fear of eternal forgetting and knows the value of time. Although Heidegger did not discuss the fate of Dasein in the world after death in existence and time, and only talked about the ways of living death in this world and the types of fear, but in this animation, by showing the world of the dead, its quality and ways to deal with deep physical death,

Citation: Ayatollahi, Maryam; Afarin, Farideh (2024). The types of death in *Coco* animation characters in accordance with Heidegger's views, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 29(3), 55-66. (in Persian)



The Author(s)

Publisher: University of Tehran

*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "Aesthetics of death in the prominent Iranian and world's animations (1990-2020) according to the types of death in Heidegger's ideas" under the supervision of the second author at the Semnan University.

Received: 24 Feb 2024

Received in revised form: 8 Apr 2024

Accepted: 12 May 2024

Maryam Ayatollahi¹ 

Master of Art Research, Department of Art Research, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran.

E-mail: amaryam.ayatollahi@semnan.ac.ir

Farideh Afarin^{2}**  (Corresponding Author)

Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran. E-mail: f.afarin@semnan.ac.ir

Doi: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.373070.615854>

by resorting to pictures and remembering it every year and by holding a celebration, depicts the world of the dead and the communication bridges of the living with them, as well as the ways to fight against the real death of humans. It also shows the dead living in the world of the dead after physical death. Finally, through some characters, it promises that one can live better with awareness of death and one can try ways to deal with the fear of death in special ways.

Keywords

Coco Animation, Miguel, Martin Heidegger, Death, Fear

انواع مرگ در شخصیت‌های انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدرگر *

چکیده

مسئله پژوهش پیش رو این است چگونه می‌توان با توجه به ظرافت‌های بحث و مفاهیم مارتین هایدرگر درباره انواع مرگ به تحلیل ابعاد شخصیت‌های انیمیشن کوکو با تمرکز بر شخصیت میگل پرداخت. پرسش‌های پژوهش از این قرارند: زاویه نگرش این انیمیشن به مرگ با کدام یک از انواع مرگ و یافت‌حال مناسب آن در نظر هایدرگر همخوانی

بیشتری دارد؟ به ابعاد مرگ هایدرگری چه مؤلفه‌هایی می‌افزاید؟ چه مباحثی درباره مرگ و چه ابعادی از شخصیت‌ها را در این انیمیشن آشکار می‌کند؟ رویکرد پژوهش از آرای هایدرگر در باب مرگ از کتاب هستی و زمان به هدف مطالعه انواع آن در انیمیشن کوکو برگرفته شده است. برای تکمیل مباحث در بخش تحلیل مباحث از کتاب کانت و مسئله متافیزیک، استفاده شده است. روش پژوهش پیش‌رو از نظر نوع نظری و کیفی است. روش گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای و اسنادی است. با روش توصیفی-تحلیلی انواع مرگ با توجه به شخصیت‌ها در این انیمیشن بیرون کشیده می‌شود. برای پاسخ به پرسش‌ها در پژوهش، انواع مرگ، یافت‌حال متناسب با آن‌ها از نظر هایدرگر معرفی شده و با توجه به شخصیت‌های منتخب انیمیشن به نحوی تحلیل می‌شود که فرم و محتوای انواع مرگ در انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدرگر مشخص شود. نتایج حاکی از این است که در این انیمیشن مرگ شخصیت‌ها (هکتور، دلاکروز و امیلدا) بیشتر جسمانی بوده است. در جهان زندگان غیر از میگل و هکتور چندان مرگ اگزیستانسیال را مطرح نمی‌توان کرد. به نظر می‌رسد جشن مردگان مکزیکی‌ها ترس هایدرگری از مرگ را پشت سر می‌گذارد و نشان می‌دهد مرگ‌آگاهی با استفاده از عکس و به‌یادآوردن مردگان، برگزاری جشن سالیانه، طریق پیشنهادی انیمیشن در کاهش ترس از مرگ است.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن کوکو، میگل، مارتین هایدرگر، مرگ

استناد: آیت‌اللهی، مریم؛ آفرین، فریده (۱۴۰۳)، انواع مرگ در شخصیت‌های انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدرگر، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۹(۳)، ۵۵-۶۶.

نگارنده (گان)

ناشر: دانشگاه تهران



* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «زیباشناسی مرگ در انیمیشن‌های برجسته ایران و جهان (۱۹۹۰-۲۰۲۰) با توجه به انواع مرگ در نظر مارتین هایدرگر» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه سمنان ارائه شده است.

مقدمه

مرگ از بین مراحل زندگی موجودات جهان، مرحله‌ای است که سرانجام فرامی‌رسد و روزی آن‌ها را در بر می‌گیرد. برای هر یک از هر نوعی که باشند مرگ هر گونه که رخ دهد آخرین مرحله چرخه حیات محسوب می‌شود. در بین تمام موجودات، انسان بیش از سایرین با عادت به حفظ بقا و صیانت از نفس، از مرگ و نیستی گریزان بوده تا جایی که حتی رویای جاودانگی و دستیابی به اکسیر حیات را در ذهن خود پرورانده است. با این حال برای پرداختن و شناخت صحیح مرگ به عنوان صاحب اصلی زندگی، ابتدا باید زندگی را خوب شناخت. از دیرباز تاکنون مرگ مورد توجه و دستمایه تأمل فکری افرادی چون فیلسوفان و نظریه‌پردازان مختلف بوده است. نظریات هر کدام از آن‌ها به نوع نگاه و جهان‌نگری‌شان بر می‌گردد. با پیشرفت بشر، هر یک از علوم مختلف به صورت مستقل سعی دارند تا از نقطه نظری متفاوت تعریف روشن‌تری در رابطه با مرگ ارائه دهند برای نمونه جامعه‌شناسان زمینه اجتماعی موثر بر مرگ‌اندیشی یا شکل‌گیری نحوه اندیشیدن به مرگ را مطالعه می‌کنند. علم پزشکی فردی را که فاقد علائم حیاتی باشد، مرده می‌داند و همه تلاش خود را برای افزایش امید به زندگی یعنی عمر بیشتر می‌کند. اما علم روانشناختی ادعا می‌کند که برای انسان زنده هم ممکن است مرگ روانی رخ بدهد و سال‌ها همچون یک مرده متحرک زندگی کند. همچنین مذاهب و فرقه‌های مختلف نیز بر چگونگی نگرش ما نسبت به مسئله زندگی و مرگ بسیار تأثیر گذاشته‌اند. برای بررسی ماهیت مرگ یکی از بهترین گزینه‌های ممکن نگاه به مقوله مرگ از دیدگاه اندیشمند و فیلسوفی به نام «مارتین هایدگر» است به این علت که مهم‌ترین کار فلسفی او یعنی هستی و زمان با ظرافت و سنجیدگی مثال‌زدنی انواع مختلف مرگ را تقسیم و تعریف کرده است. برای تکمیل مباحث در بخش تحلیل مطالب کتاب *کانت و مسئله متافیزیک*، هم مطالعه شده است. این پژوهش سعی دارد تا با تمرکز بر انواع مرگ از دیدگاهی که هایدگر آن‌را شرح داده و تحلیل آن‌ها در انیمیشن کوکو به پرسش‌های زیر پاسخ دهد:

۱. زاویه نگرش این انیمیشن به مرگ با کدام یک از انواع مرگ و یافت‌حال^۱ متناسب آن در نظر هایدگر همخوانی بیشتری دارد؟
۲. نگرش این انیمیشن به ابعاد مرگ هایدگری چه مؤلفه‌هایی می‌افزاید؟
۳. چه مباحثی درباره مرگ و چه ابعادی از شخصیت‌ها را در این انیمیشن آشکار می‌کند؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر سعی دارد به پرسش‌های مورد نظر با توجه به روش نظری و کیفی جواب بدهد. جمع‌آوری اطلاعات با سندکاوی و به صورت کتابخانه‌ای و در بخش تحلیل نیز با مطالعه انیمیشن کوکو به صورت توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است. مبانی نظری پژوهش مذکور، تعریف انواع مرگ از دیدگاه هایدگر از کتاب *هستی و زمان* برگرفته شده است. برای تکمیل مباحث در بخش تحلیل مباحث از کتاب *کانت و مسئله متافیزیک*، استفاده شده است. پژوهش پس از توصیف انواع مرگ آن‌ها را در شخصیت‌های انیمیشن کوکو تحلیل کرده و انواع مرگ و میزان نزدیکی آن‌ها به آرای هایدگر را در این انیمیشن واکاوی کرده است و شخصیت‌ها را از این حیث مقایسه نموده است.

پیشینه پژوهش

عمده بخش مبانی نظری از کتاب *هستی و زمان* و بحث اندکی از کتاب *کانت و مسئله متافیزیک* هایدگر استخراج شده که اطلاعات منبع شناختی آن‌ها در فهرست منابع ذکر شده است. عنوان مشابه پژوهش در جستارهای غیرفارسی و فارسی زبان یافت نشد. پیشینه‌های نزدیک به اهداف پژوهش پیش رو عبارت‌اند از:

بریگل در مقاله «درس بی‌زمان کوکو» به این نکته می‌پردازد که فیلم جدید دیزنی به یک معضل بی‌زمان به شیوه‌ای ناپهنگام نگاه می‌کند. معضل، تنش بین فرد و اجتماع، بین خود آزاد و ادعاهای خانواده و سنت است. همچنین به این نکته می‌پردازد که ما به دنیایی پرتاب شده ایم که ساخته ما نیست و با انتخاب‌هایمان جلو می‌رویم. در این میان به بحث هایدگر در این باره اشاره می‌کند و می‌گذرد. از زاویه نگرستن به مرگ متفاوت با مقاله پیش رو عمل می‌کند.

اکبرزاده، دهباشی، شانظری (۱۳۹۳)، در نوشتار با عنوان «بررسی و تحلیل تطبیقی مرگ و رابطه آن با معنای زندگی از دیدگاه مولوی و هایدگر»، به‌طور مفصل دیدگاه مولوی و هایدگر نسبت به مرگ را بررسی می‌کنند. شرح مرگ هایدگری با بخشی از مبانی نظری پژوهش پیش‌رو همخوان است.

صالحی، اکبرزاده (۱۳۹۴)، در مقاله با عنوان «تحلیل تطبیقی دیدگاه اسلامی و آرای مارتین هایدگر در زمینه مرگ‌آگاهی و پیامدهای آن بر سبک زندگی» با استفاده از قرآن و نهج البلاغه به بررسی دیدگاه اسلامی و آگزیستانسیالیسم مارتین هایدگر در زمینه مرگ‌آگاهی و تأثیرات آن بر زندگی، همچنین شباهت‌ها و تفاوت‌های این دو دیدگاه می‌پردازد که با بخشی از مبانی نظری تحقیق همخوان است.

سامع (۱۳۹۵)، در نوشتاری با عنوان «تأملی بر معنای مرگ‌اندیشی در فلسفه هایدگر»، مسئله مرگ از دریچه تازه هستی‌شناختی تفکر مارتین هایدگر را شرح می‌دهد. توضیح مرگ با مبانی نظری پژوهش پیش‌رو مشترک است.

شفیعی، خیری (۱۳۹۷)، در مقاله با عنوان «بررسی ماهیت مرگ و هستی کاراکترهای اصلی تراژدی‌های چهارگانه شکسپیر بر اساس آرای هایدگر»، تراژدی شکسپیر که از دریچه مرگ، طبیعت و سرشت فانی انسان را به تصویر می‌کشد، با استفاده از آرا مارتین هایدگر بررسی می‌کنند. از منظر تحلیل انیمیشن بر اساس مرگ‌آگاهی هایدگر به پژوهش پیش‌رو شباهت دارد.

حسینی (۱۳۹۹)، در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان «چگونگی بازنمایی مرگ در دو انیمیشن کوکو و پارانورمن بر اساس ادراک ذهنی کودکان»، چگونگی بازنمایی مفهوم مرگ برای کودکان از طریق انیمیشن و با توجه به ویژگی‌های رشد شناختی را بررسی کرده است. همچنین در دو انیمیشن نحوه بازنمایی مرگ به مثابه یک مفهوم انتزاعی در نظر گرفته شده است. این دو تحقیق، از جنبه نمونه مطالعاتی و مطالعه مرگ جسمانی مشترک و از سایر جهات با هم متفاوت هستند.

موحدی (۱۴۰۰)، در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان «بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو و پیامدهای پس از آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان در تهران»، بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ را بر اساس درک کودکان و تأثیر آن بر نگاه دینی آن‌ها مطالعه

مضمونی کرده است. نحوه مطالعه مضمونی این تحقیق، با زاویه مقاله حاضر متفاوت است.

در هیچ‌یک از پیشینه‌ها اهداف مقاله پیش رو مشاهده نشده است. نکته اینکه اندیشیدن به مرگ در این انیمیشن از منظر مفاهیم هایدگر شاید از نکات برجسته و متمایز این پژوهش باشد.

مبانی نظری پژوهش

در این بخش مضامین هایدگری مانند در-جهان-بودن، اگزیستانسیال (خصیصه‌های) وجودی، هم هستی خود داشتن، مرگ جسمانی و ویژگی‌های آن و انواع ترس شرح داده می‌شود.

۱. درجهان بودن، اگزیستانسیال وجودی، هم هستی داشتن
خصیصه وجودی دازاین را اگزیستانس گوید. از ویژگی‌های اگزیستانسیال دازاین این است که نسبت به هستی خود بی تفاوت نیست (هایدگر، ۱۴۰۰، ۱۸). دازاین هستنده‌ای است که هم هستی خود را دارد. زمانی که دازاین مسئولیت هستی خود را بر عهده می‌گیرد، اصالت دارد. او برای کیستی و چگونه زیستن خود تصمیم می‌گیرد، اما زمانی که با بی‌مسئولیتی هستی خود را می‌گذراند و مطابق میل و خواسته دیگران (جهان^۲ و کسان^۳) دست به انتخاب می‌زند، دازاین ناصیل است. در همین رویه ناصالتی که در پیش گرفته باز هم مسئولیت با خود او است (هایدگر، ۱۴۰۰، ۳۳۸).

هستن- توانستن یعنی هر دازاین همان چیزی است که می‌تواند انجام دهد. هایدگر معتقد است که دازاین فهمی از هستی دارد. در واقع نمی‌توان بین هستی دازاین و فهمی که او از هستی دارد تفکیکی قائل شد. فهم هر دازاین را از نحوه‌ای که چیزها را انجام می‌دهد می‌توان دریافت. در نتیجه فهم یک جور توانایی است. فهم هستی یک جور بل‌بودن انجام کاری است. هر رفتار و هر گفتار مسبوق به فهمی از هستی است. شرطی که هستنده را آنی می‌کند که هست، همین بلد بودن است. دازاین نسبت به (چه کسی- هستن یا) کیستی‌اش پروا را تجربه می‌کند (هایدگر، ۱۴۰۰، ۳۳۸).

اگزیستانسیال خصایص هستی‌شناسانه دازاین است. اگزیستانسیال- های دازاین خصایص هستی‌شناسانه او هستند. از ویژگی‌های دازاین این است که در جهان با دیگران است و رویاروی دیگران بر امکان‌هایش افکنده می‌شود. به تعبیری، دیگری همان جهان است. هر امکانی که به واسطه دازاین آشکار می‌شود امکان دیگری پنهان می‌گردد.

دازاین در زندگی هر روزه تحت سیطره کسان قرار دارد. «او خودش نیست، دیگران هستی‌اش را از او ربوده‌اند. دیگران به دلخواه خود، امکان‌های هستی هرروزه دازاین را در اختیار گرفته‌اند به علاوه، این دیگران، دیگران معینی نیستند» (هایدگر، ۱۴۰۰، ۱۶۹). دیگران از طرفی جهان خود دازاین و از طرف دیگر کسان است که کس مشخصی نیست. کسان هیچ‌کسی است که هر دازاینی وقتی در میان دیگران است، خود را به آن تسلیم کرده است (Heidegger, 1985, 166). دازاین علاوه بر پرسش درباره کیستی خود، دغدغه پرسش کیستی دیگران را نیز دارد (هایدگر، ۱۳۸۹، ۱۶۹). دازاین علاوه بر هم هستی خود دگرپروایی دارد.

۲. دیدگاه هایدگر نسبت به مرگ

ماتین هایدگر معتقد است که دازاین (حقیقت وجود انسان)

به شدت تحت تأثیر مرگ^۴ است و مرگ اتفاقی است که فقط متوجه انسان است و نه موجودی دیگر. انسان چون انسان است قابلیت مرگ را دارد و موجودات دیگر مانند حیوانات، صرفاً نابود می‌شوند (رابرتزای، ۱۹۸۴، ۵). مطابق نظر هایدگر ذات انسان در هستی او است از این روی آخرین امکان دازاین مرگ است و تا زمانی که ما وجود داریم این امر به صورت بالقوه در جای خود باقی است. مرگ رویدادی عینی است و زمانی که رخ بدهد زندگی بشر تمام می‌شود. زمانی که انسان به این فهم می‌رسد که بالاخره با مرگ روبه رو می‌شود، برای تسکین اندوه خود می‌گوید: بالاخره روزی باید مُرد اما هنوز خیلی زود است (هایدگر، ۱۴۰۰، ۲۲۹). در هر صورت انسان از مرگ به عنوان حادثه‌ای حتمی یا چیزی که خیلی دیر اتفاق می‌افتد هراسان است و به دنبال فرتوت شدن، واقعه‌ای هولناک و مهیب یا بیماری انتظار مرگ را می‌کشد. گرچه انسان سعی می‌کند تا در علوم مختلف، به کشفیات جدیدی دست یابد تا او را قادر سازد که هر چه بیشتر مرگ را به تعویق بیاندازد و آن را از خود دور کند (رابرتزای، ۱۹۸۴، ۸).

هایدگر معتقد است که مرگ شکلی از هستی است که انسان بلافاصله با هست شدنش آن را می‌پذیرد. در واقع مرگ نحوه‌ای از هستی است که فقط انسان از آن برخوردار است. با توجه به توضیحاتی که در رابطه با مرگ گفته شد، در چارچوب تفکر هایدگر به زندگی پس از مرگ اشاره‌ای نمی‌شود به همین جهت تعدادی از ناقدان وی، او را فیلسوف پوچی دانسته‌اند که مرگ را هم‌تراز با نیستی می‌داند. در حالی که امتناع هایدگر از مطرح‌نساختن زندگی پس از مرگ، بیش‌تر به دلیل روش‌شناسی است و زندگی پس از مرگ دازاین را رد یا اثبات نمی‌کند. در واقع به زعم او زمانی می‌توان درباره‌ی زندگی پس از مرگ دازاین (برای اشاره به هستی آن جا یا این جا) صحبت کرد که انسان مفهوم تمام و کمال وجودی مرگ را مشخص کرده باشد (همان، ۹-۱۰).

از نظر هایدگر شناخت مرگ به شناخت دازاین و شناخت دازاین به شناخت هستی منتهی می‌شود (سامع، ۱۳۹۵، ۴). انسان چون توانایی اندیشیدن به مرگ را دارد باید به گونه‌ای اصیل به آن بیاندیشد. اما اغلب انسان‌ها بنا بر محیطی که در آن قرار می‌گیرند و متأثر از اندیشه‌های عوام، از اندیشیدن به مرگ اجتناب می‌ورزند. آن‌ها بیشتر اصرار دارند تا اندیشه‌های خود را هم‌رنگ با جماعت کنند. برای مثال اگر افراد آن جمع به چیزی مایل گشتند یا از مسئله‌ای دوری گزیدند، او نیز به تبع آن‌ها چنین می‌کند و در بیشتر مواقع چون انسان به گرایشات و ارزش‌های خود مطلع نیست دنباله رو دیگران می‌شود (کمپانی زارع، ۱۳۸۹، ۴). در صورتی که اندیشیدن به رخداد مرگ اصیل است و این تفکر انسان را از تفکرات عوامانه و میان‌مایه می‌رهاند. بیشتر مردم تصور می‌کنند با اینکه گریزی از مرگ نیست اما رخدادی است که برای دیگران نه خودشان صورت می‌پذیرد. اما حتی اگر مرگ برای دسته‌ای از افراد به صورت یکباره و دسته‌جمعی رخ دهد باز هم هر فردی تجربه‌ای منحصر به فرد دارد که قابلیت آموزش و تکرار ندارد. دازاین اصیل این مسئله را نیز مدنظر قرار می‌دهد که مرگ بعد از سپری کردن عمر روی نمی‌دهد بلکه جزئی جدایی‌ناپذیر از زندگی است، به گونه‌ای که یک ضرب‌المثل آلمانی می‌گوید: انسان زمانی که به دنیا می‌آید آنقدر که لازم باشد برای مردن پیر است. مرگ جزئی

(هایدگر، ۱۴۰۰، ۲۳۷-۲۳۸).

هایدگر می‌گوید که مرگ جسممان را نابود می‌کند و فکر آن موجب نجات بخشی ما است. این نجات بخشی به معنای گریزان بودن از تفکر نسبت به مرگ نیست بلکه به ما کمک می‌کند که نسبت به زندگی آگاه‌تر شویم. ترس از مرگ به سه شکل بروز می‌کند:

۱. تشویش و نگرانی که در زندگی انسان و در کنار اعمال روزمره پدید می‌آید و کنترل شدنی است. این نوع ترس از مرگ به شکل غیرمستقیم خود را نشان می‌دهد؛
۲. در برخی افراد این ترس غیر مستقیم وجود دارد اما افراد قادر به فائق آمدن بر آن نیستند. به طوری که زندگی فرد را تحت الشعاع قرار داده و آن را مختل می‌کند و به شکل بیماری روحی در افراد پدید می‌آید؛
۳. در برخی دیگر مرگ‌آگاهی را به همراه دارد (عسکری یزدی، میرزایی، ۱۳۹۷، ۱۰).

۴. مرگ اگزیستانسیال و اضطراب

هایدگر از مرگ اگزیستانسیال و اضطراب^۷ مربوط به آن بحث می‌کند. در اینجا به ذکر توضیحی مختصر بسنده می‌شود. فهمیدن چه کسی هستن یا کیستی زمانی رخ می‌دهد که هیچ‌گونه امکانی در برابر دازاین وجود نداشته باشد نه امکان‌های گذشته و نه امکان‌های فعلی. هیچ امکانی دازاین را فرامی‌خواند. دازاینی که در دیگران حل شده است تنها در صورتی می‌تواند خود را از بند جهان و اطرافیان برهاند که اضطراب را تجربه بکند. اضطراب واقعی زمانی سر بر می‌آورد که دازاین هستی‌اش برایش اهمیت می‌یابد (آفرین، ۱۳۹۹، ۱۴-۱۵). اضطراب درونی نیست آنچه در برابرش مضطربیم کاملاً نامتعین است. اضطراب به خاطر ذات تفردبخشی که دارد موجب می‌شود که خود همان‌طور که هست نشان داده شود. درغیراینصورت در حالت ناخودبینگی وجود دارد. در اضطراب خودبینگی و ناخودبینگی به‌عنوان امکان‌های هستی بر او آشکار می‌گردد. «اضطراب به مثابه وجه یافت حال برای نخستین بار جهان به مثابه جهان را می‌گشاید» (هایدگر، ۱۳۸۹، ۲۴۷).

اضطراب سبب می‌شود دازاین با خود واقعی خویش رو به رو شود. اضطراب بماند اضطراب دازاین را با نیستی یا هیچ جهان را روبرو می‌کند. در پدیده اضطراب اگزیستانسیال تمام چیزهایی که دازاین را مضطرب می‌کند، نیست می‌شوند به گونه‌ای که به نظر می‌رسد نه به خاطر چیزی و نه در برابر چیزی مضطربیم (هایدگر، ۱۳۸۹، ۴۳۱). زمانی که دازاین در کسان و جهانی که در آن می‌زید غرق است از برابر خودش به مثابه خود-هستن- توانستن خودینه‌اش می‌گریزد. فرار از خود-هستن- توانستن خودینه به مرور دازاین را از خودش دور می‌کند (هایدگر، ۱۳۸۹، ۲۴۴). گریز یعنی فرار سقوط کننده و دازاین به مثابه سقوط کننده خودش را از در-جهان-هستنی که لایقش است، ساقط می‌کند (همان، ۲۳۴). بنابراین سقوط و اضطراب عکس یکدیگرند. شیوه زیستن اضطراب در جهان مرگ اگزیستانسیال است. بنابراین دازاین بیش از هر زمان دیگری دلمشغول هستی خود است. اضطراب دازاین را به نهایی‌ترین معنا در برابر جهان‌اش به مثابه جهان و بدین وسیله خود او را در برابر خودش به مثابه در-جهان-هستن، می‌آورد.

انیمیشن کوکو: جشن مردگان

انیمیشن کوکوبه کارگردانی لی آنکریج،^۸ ساخته کمپانی پیکسار^۹ است

همیشگی از هستی دازاین است که بعد از هست شدنش ناخودآگاه آن را می‌پذیرد (همان، ۵).

۳. مرگ جسمانی و ترس

زمانی که دازاین به واسطه مرگ (وفات)^۵ به تمامیت خود دست پیدا می‌کند در همان حال هستی «آنجا» را از دست می‌دهد. دازاین چون ذاتا هم-هستن با دیگران را دارد، تجربه‌ای از مرگ به دست می‌آورد. متوفی که به‌تازگی از بازماندگان جدا شده موضوعی می‌سازد مربوط به شیوه کفن و دفن و مراسم بازماندگان. کسانی که در کنار متوفی برای او سوگواری می‌کنند در نوعی دگرپروایی احترام‌آمیز با متوفی هستند. در همبودی با مرده به این شکل، خود مرده در «آن جا» نیست. در مرگ، دازاین به نه‌دیگر-آنجا-هستن گذار می‌کند. به همین دلیل دازاین نمی‌تواند این گذار را به منزله چیزی تجربه کند. از همین رو مرگ دیگران تأثیر گذارتر است. متوفی این جهانی را که ما در آن زندگی می‌کنیم ترک کرده است، اما بر مبنای همین جهان یا آنچه در این جهان است که بازماندگان می‌توانند با او باشند. ما مرگ دیگران را به معنای اصلیش تجربه نمی‌کنیم، بلکه در نهایت می‌توانیم فقط در کنار آن باشیم. زمانی که صحبت از نیابت از امکانی از هستن است که به سوی-پایان-آمدن دازاین را می‌سازد کاملاً در هم می‌شکند. پایان یافتنش را به دیگری ببخشید مفهوم نیابت در هم می‌شکند زیرا هیچکس نمی‌تواند مردنش را از دیگری بگیرد. البته هر شخص می‌تواند خود را برای دیگران قربانی کند، اما به این معنی نیست که از این طریق بتواند مرگ دیگری را حتی به اندازه اندک از او بگیرد. هر دازاین زمانی که مردن فرا برسد باید خودش به تنهایی آن را بر عهده بگیرد (نک. هایدگر، ۳۰۷، ۱۴۰۰-۳۱۱).

ما انسان‌ها در زندگی روزمره خود همواره شاهد مرگ فردی هستیم. این آشنا یا آن همسایه یا حتی فردی که نمی‌شناسیمش می‌میرد. افرادی که برای ما کاملاً غریبه هستند و در جایی به دور از ما زندگی می‌کنند، هر روز و هر ساعت می‌میرند. به همین سبب مرگ به‌عنوان اتفاقی که درون جهان پیش می‌آید تلقی می‌شود. با وجود این بارها در مراسم خاکسپاری افراد مختلف، یا زمان شنیدن خبر فوت فرد دیگری این جمله در ذهنمان نقش می‌بندد که «آدم بالاخره روزی می‌میرد، اما عجلتاً مرگ با ما کاری ندارد» از چنین گفتاری این مطلب استنباط می‌شود که مرگ به مثابه چیزی دور فهمیده می‌شود که فعلاً تهدیدکننده نیست. به بیانی دیگر، هرکس با خود می‌گوید مرگ همیشه دیگری را مورد اصابت قرار می‌هد و نه من را (همان، ۳۲۶).

طرفه رفتن و انکار مرگ به گونه‌ای است که در با یکدیگر هستن هر روزه، اطرافیان و نزدیکان شخصی که در شرف مرگ است به او دلداری می‌دهند که در نهایت مرگ از او دور خواهد شد و دوباره به هر روزگی امن خود باز خواهد گشت و هر کس با این روش سعی دارد تا میرنده را آرام کند. هایدگر می‌گوید: «اندیشیدن به مرگ پیشاپیش نزد عموم به مثابه ترسی بزدلانه، ناستواری دازاین، و فراری تاریک از جهان شمرده می‌شود. کسان مجال نمی‌دهند که جرئت اضطراب در برابر مرگ سر برآورند.» در واقع اضطرابی که به‌عنوان ترس از مرگ خودنمایی می‌کند مانند یک ضعف تلقی می‌شود که دازاینی که اعتماد به نفس دارد نباید خود را درگیر چنین چیزی بکند. آن چیزی که نزد کسان پذیرفته شده است یک آرامش برآمده از بی‌تفاوتی نسبت به این امر واقع است که هر انسانی می‌میرد



تصویر ۴. ملاقات با اجداد درگذشته، برگرفته از فیلم کوکو.

همچنین با اسکلتی به نام هکتور^{۱۲} آشنا می‌شود که عکسی بر روی محراب خانوادگی‌اش ندارد. میگل، پی می‌برد انگیزه هکتور برای ورود به جهان زندگان دیدار دخترش کوکو (تصویر ۵) است. در نهایت میگل موفق می‌شود عکس هکتور را بالای محراب بگذارد.



تصویر ۵. کوکو خاطرات پدرش را به یاد می‌آورد، برگرفته از فیلم کوکو.

۲. تحلیل اثر

در این بخش به تحلیل انواع مرگ‌هایدگری در شخصیت‌های منتخب انیمیشن کوکومی پردازیم.

۱. مرگ جسمانی شخصیت‌های انیمیشن کوکو

هکتور و دلاکروز دو دوست نزدیک هستند که به واسطه شغل و بلندپروازی‌هایشان تور موسیقی بر پا می‌کنند و در سفرهایشان به شهرهای مختلف هنر و عشق خود را به موسیقی به نمایش می‌گذارند. هکتور که به خاطر علاقه‌اش به موسیقی و نوازندگی، خانواده‌اش را تنها گذاشته و همراه دلاکروز راهی سفر شده است، پس از مدتی غربت‌زده و دل‌تنگ خانواده قطعاً تصمیم می‌گیرد تا از دلاکروز جدا شود و نزد خانواده برگردد. مانند همان موقع که تصمیم گرفته آن‌ها را برای رسیدن به رویایش رها کند.

دلاکروز که می‌داند موفقیت گروهشان در موسیقی به خاطر ترانه‌ها و نبوغ هکتور است سعی می‌کند تا مانع رفتنش شود، اما وقتی متوجه می‌شود که رفتن هکتور جدی است قبل از رفتن او را به یک نوشیدنی مسموم دعوت می‌کند و هکتور را به قتل می‌رساند. سپس دلاکروز دفترچه ترانه‌های او را می‌دزدد و با ترانه‌های هکتور شهرتی افسانه‌ای به دست می‌آورد. زمانی که دلاکروز از هکتور خواهش می‌کند که نرود و به اینکه چقدر به آرزوها و رویاپردازی‌هایشان نزدیک شده‌اند متوسل می‌شود، هکتور به او پاسخ می‌دهد که این رویای تو بود نه من! به نظر می‌رسد که هکتور در ابتدا و بیشتر تحت تأثیر دلاکروز و رویا بافی‌های او راهی سفر

که در سال ۲۰۱۷ استودیو والت دیزنی^{۱۰} آن را منتشر کرده و تکنیک‌اش ساخت سه‌بعدی و در ژانر موزیکال-فانتزی است. این انیمیشن از زاویه‌ای متفاوت به موضوع مرگ می‌نگرد. در جشنواره اسکار، جایزه بهترین انیمیشن و بهترین ترانه را دریافت کرد. همچنین در جشنواره گلدن گلوب برای بهترین انیمیشن و بهترین آهنگ اوریجینال نامزد شد و جایزه بهترین آهنگسازی را به دست آورد.

در افسانه‌های مکزیکی، روز مردگان^{۱۱} (تصویر ۱) زمانی است که مرز بین دو دنیای مردگان و زندگان برداشته شده و افرادی که مرده‌اند قادر هستند تا به دنیای زندگان ورود پیدا کنند. طبق قوانین مردگان، آن‌ها به شرطی می‌توانند از مرز عبور کنند که عکسی بر روی محراب زندگان داشته باشند (تصویر ۲). طی اتفاقاتی میگل شخصیت اصلی برای دنبال کردن رویاهایش با برداشتن گیتار اسطوره قلابی موسیقی مکزیکی یعنی دلاکروز از مقبره‌اش، و پانهادن بر گلبرگ‌های گل همیشه بهار، در آنجا وارد دنیای مردگان می‌شود (تصاویر ۳-۴).



تصویر ۱. روز مردگان، برگرفته از فیلم کوکو.



تصویر ۲. محراب اوفرندا، برگرفته از فیلم کوکو.



تصویر ۳. نامرئی شدن میگل در جهان زندگان، برگرفته از فیلم کوکو.

معنای با یکدیگر-هستن در جهان است. به همین دلیل هکتور بسیار مایل است تا یاد او برای زندگان باقی بماند و از این طریق در جهان زندگان به دیدار دخترش کوکو برود و این همبودی را بار دیگر تجربه کند. ترس هکتور از فراموشی نوعی ترس از مرگ است که به کنش‌هایی منجر می‌شود. اصولاً هکتور در این جهان زندگان ترس نوع اول و در جهان مردگان ترس از مرگ نوع دوم را تجربه می‌کند. یعنی طرز زندگی و نداشتن عکس، اثرات روانی برای او داشته، آرام و قرار ندارد و سرگشته است. از مرگ واقعی یعنی فراموش شدن می‌ترسد. مرگ واقعی زمانی اتفاق می‌افتد که هیچ کس از زندگان، مرده را یاد نکنند.

خانواده میگل در واقع با برپایی مراسم مردگان، آسیب‌پذیر بودن خودشان در برابر مرگ به‌عنوان هستنده را حفظ می‌کنند و از طرفی دیگر شاید هر کدام از مرگی دیگر جان سالم به در برده‌اند. وجود قبرستان و مقبره‌هایی که در نزدیکی محل زندگی مردم سیسیلیا وجود دارد همچون تضمینی برای تداوم رویداد مرگ است. جشنی که در قبرستان برگزار می‌شود مرگ را به نشانه چیزی آشکار می‌کند که هر لحظه ممکن است برای هر هستنده رخ دهد. عمومیت با-هم-هستن هرروزه سبب می‌شود تا مرگ به‌عنوان حادثه‌ای که همواره رخ می‌دهد شناخته شود. یادآوری مرگ در جشن مردگان و اینکه سرانجام روزی آدم می‌میرد نوع هستن هر روزه هر هستنده به سوی مرگ (جسمانی) را آشکار می‌کند. مرگ به مثابه چیزی فهمیده می‌شود که روزی گریبان‌گیر هر هستنده‌ای خواهد شد.

۲. جلوه‌های صوری مربوط به مرگ جسمانی در شخصیت‌ها

در این روز مکزیک‌ها از انواع نمادها استفاده می‌کنند. یکی از این نمادها محراب اوفرندا است که همراه عناصر نمادین به روز مردگان اختصاص دارد. اولین عنصر غذا است که مکزیک‌ها برای جشن انواع غذاها و شیرینی‌های مورد علاقه فرد متوفی را طبخ می‌کنند و البته شاکله اصلی آن را آب و نان تشکیل می‌دهد. آب و نان می‌تواند نماد زمین باشد. هنگام ملاقات فرد مرده با زندگان از ماهیت و بوی برآمده از غذاها می‌تواند تغذیه بکند. همچنین جمجمه قندی قرار می‌دهند که اسم متوفی بر روی آن نوشته و انواع شیرینی‌ها به خصوص شیرینی‌های سنتی مکزیک‌ها که شبیه به یک توده استخوانی است در این جشن فراهم می‌شود. شمع نیز به نماد آتش یکی دیگر از عناصر محراب است. روی محراب با دسته گل‌های همیشه بهار نارنجی^{۱۴} تزئین می‌شود. این نوع گل مخصوص مردگان است که آن را در همه جا می‌بینیم، به خصوص روی محراب اوفرندا در اطراف آرامگاه درگذشتگان، کوچه‌ها و منازل و غیره رایج قوی و رنگ جذاب و زنده این گل روح را به محراب جذب می‌کند. این گلبرگ‌ها راهنمای ارواح به سمت اقوام زنده‌شان هستند که معمولاً از مسیر قبرستان تا خانه متوفی ریخته می‌شود و ورود به خانواده و دنیای زندگان را فراهم می‌کند. همچنین گلبرگ‌های آن مسیر عاطفی اتصال به خانواده را رقم می‌زد. یکی دیگر از نمادهای تزئیناتی که در این روز استفاده می‌شود نوعی تزئینات کاغذی با رنگ‌های مختلف است که با حوادث مرتبط به زندگی فرد متوفی ریسه‌بندی می‌شود (تصویر ۶). می‌تواند نماد هوا باشد چون مشبک است و روح متوفی از آن عبور می‌کند. از عناصر مهم محراب عکس‌های درگذشتگان یک خانواده است که نماد عبور به دنیای زندگان است برای افرادی که عکسی دارند و فراموش نشده‌اند.

شده، اما پس از مدتی دریافته که شاید موسیقی همه آنچه که او در زندگی انتظار دارد نیست. هکتور خانواده و پدری کردن برای کوکو را به هر چیزی حتی موفقیت‌های افسانه‌ای ترجیح می‌دهد و مایل است باقی عمر خود را در کنار خانواده بگذراند. شاید هکتور به خاطر ترس از هرگز ندیدن دخترش، اینکه دیگر نتواند بار دیگر او را در آغوش بگیرد تا بگوید چقدر بابت ترک کردنشان متأسف است بی‌درنگ تصمیم می‌گیرد که بازگردد، اما مرگ زودتر از آنچه که فکرش را می‌کند بر او چیره می‌شود.

روزی دلاکروز نیز در اوج شهرت و در یکی از کنسرت‌هایش که مشغول خواندن و هنرنمایی است، بر اثر سانحه افتادن زنگ بزرگی در صحنه کنسرت بر روی می‌میرد. موفقیت ظاهری که دلاکروز با آن همچون یک نقاب ترس‌هایش را پوشانده است در ابتدا اجازه رسوخ به واقعیت کیستی خودش، چیستی ترس‌ها و ناامنی‌های درونی‌اش را نمی‌دهد، اما دقیقاً زمانی که برای منافش تصمیم به قتل هکتور می‌گیرد تمام آنچه که نباید، آشکار می‌گردد. او می‌ترسد که با رفتن هکتور هیچگاه به خواسته‌هایش نرسد و رفتن هکتور باعث شود تا آرزوی شهرت را با خود به گور ببرد. نرسیدن به اهداف کاری و حرفه‌ای شاید برای برخی نوعی مرگ تلقی شود. شاید با دقت در او این مهم دریافت شود که ترسش فقط به خاطر عدم موفقیت و وصال به آرزوها نیست، ترس از مرگ قبل از اتمام زمان حیات است. همین ترس سبب می‌شود که برای یک لحظه شورانه‌ترین تصمیم را بگیرد؛ تصمیم به قتل دوستش. دلاکروز شاید ترس نوع اول را از مرگ عینی تجربه می‌کند. دلاکروز می‌داند می‌میرد؛ اما این دانستن خیلی تأثیری بر زندگی او نداشته به همین دلیل منفعت‌طلبی بر او غلبه یافته است.

میگل اجداد خانوادگی‌اش را در جهان مردگان ملاقات می‌کند. آن‌ها هر کدام به مرگ طبیعی فوت شده بودند. شاید مادر مادر بزرگ میگل؛ یعنی امیلدا را بتوان انسانی مرگ‌آگاه به‌شمار آورد، زیرا زمانی که مطمئن می‌شود همسرش هیچگاه قصد بازگشت ندارد، به جای افسرده شدن و ناراحتی، تصمیمی جسورانه می‌گیرد تا زندگیشان را تغییر دهد. بعد از رفتن هکتور هر چیزی را که به موسیقی مربوط باشد دور ریخته و حرفه جدید کفایشی را شروع می‌کند تا اینکه پس از مدتی می‌تواند از آن کسب درآمد، حتی برای نسل‌های پس از خودش اشتغال‌زایی کند.^{۱۳}

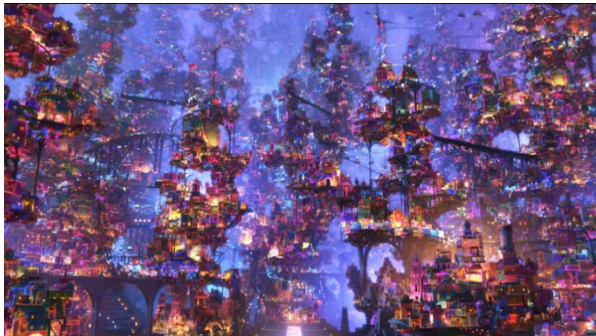
این انیمیشن نشان می‌دهد که هنوز مرگ و مراسم یادبود جزئی از یک فرهنگ عمومی به حساب می‌آید. مرگ به‌عنوان یک پدیده زندگی هر هستنده‌ای را همواره به خطر می‌اندازد یا تحت تأثیر قرار می‌دهد. هستنده رو به مرگ و پس از آن جنازه فرد متوفی جایگاه خاصی را در ذهن و یاد بازماندگان به خود اختصاص می‌دهد، زیرا او دیگر «آن جا» نیست و به جایی دسترس‌ناپذیر برای بازماندگان رسیده است. خانواده میگل نیز مانند سایر مردم مکزیک که به ملاقات مردگان با زندگان معتقد هستند، برای این جشن تدارک لازم را می‌بینند. این خانواده مانند زمانی که به تازگی یکی از افراد خانواده را از دست داده‌اند، مراسم یادبودی به شکل محراب برای اجداد از دست رفته بر پا می‌کنند و عکس تمام اجدادشان را بر روی محراب قرار می‌دهند گویی فرد مرده به تازگی از بازماندگان جدا شده است.

به عقیده مکزیک‌ها با برگزاری جشن در روز مردگان هم زندگان و هم مردگان احساس با-هم-هستن را دارند و این با-هم-هستن همواره به

دو جهان فقط از گل‌های همیشه بهار نارنجی تشکیل شده است که درخشندگی زیادی دارند و قدم‌زدن بر روی آن‌ها لذت‌بخش است. پاییزی را تداعی می‌کند. رنگ پل بین دو جهان، قرمز نارنجی در تضاد با رنگ آسمان لاجوردی است و حسی سرشار از آرامش توأم با انرژی را ایجاد می‌کند. پل‌های گلبرگ اندود لغزان و ناپایستا، بلند و عمیق هستند. هنگام موفقیت عملکرد مردگان رنگ نارنجی آن برقی نثونی می‌زند.



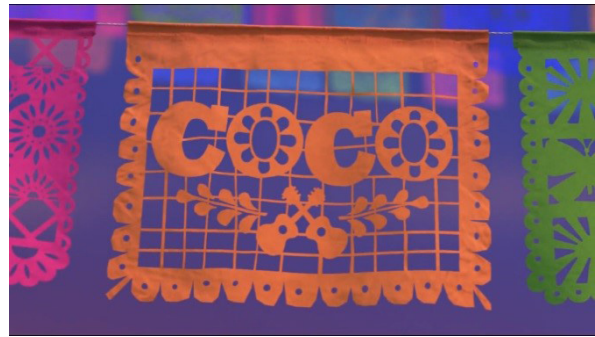
تصویر ۷. پل بین دو جهان، برگرفته از فیلم کوکو.



تصویر ۸. جهان مردگان، برگرفته از فیلم کوکو.

در این فیلم تلاش شخصیت‌های فیلم را می‌بینیم که دوست دارند زندگان، خاطرات آن‌ها را به یاد آورند تا همان قطعی‌ترین حالت مرگ را به تعویق بیاورند. شاید این ترس از مرگ قطعی‌ترین حالت ترس از مرگ است. چون مرگ‌آگاهی بدست آمده، چنین تمهیدی یعنی به یاد آوردن و خاطره برای مقابله با مرگ اندیشیده شده است. مرگ در انیمیشن کوکو به گونه‌ای تصویر شده که مخاطب با خود می‌اندیشد که برای همه کس دیر یا زود اتفاق می‌افتد. بنابراین مرگ و صحبت کردن درباره آن و تأکید بر یادآوری خاطرات مردگان بار تمام تصور غم‌انگیز، مبهم و گاه ترسناک ما را روی دوش فراموشی به منزله مرگ می‌اندازد. تصویری که اغلب از مرگ ساخته‌اند، بر هم می‌زند.

طی فیلم روایت آنچه بر هکتور گذشته را بیشتر در جهان مردگان می‌بینیم تا زندگان. این خود تأییدی است بر جهان موازی مردگان با زندگان. هکتور پس از مرگش ظاهری ناخوشایند و لباسی کهنه، مندرس و وصله‌پینه شده به تن دارد. تنهایی اوقات می‌گذراند و در دنیای مردگان سرگردان است همچنین در جایگاه اجتماعی پایینی در دنیای مردگان زندگی می‌کند. او به علت نقض قوانین دائم در حال فرار از مأموران جهان مردگان و در تلاش برای یافتن راهی است تا بتواند دخترش کوکو را ملاقات کند اما چون عکسی بر روی محراب ندارد و در حال فراموشی است نمی‌تواند مانند سایرین به ملاقات خانواده‌اش برود. او به مرور در حال محو شدن و نابودی مطلق است و هر از چند گاهی با لرزش بدنش و



تصویر ۶. کاغذهای رنگی، برگرفته از فیلم کوکو.

این فیلم باور مردم مکزیک^{۱۵} را نشان می‌دهد که جایگاه هر انسانی پس از مرگ به نحوه مردن، شغل و حرفه شخص در زندگی این جهان بستگی دارد. برای نمونه، دلاکروز که در زندگی این جهان، از شهرت، ثروت و محبوبیت برخوردار بود، در دنیای مردگان هم همین سبک زندگی را دارد. هکتور در دنیا در نهایت انزوا به قتل رسیده در زندگی پس از مرگ هم تنها، منزوی، سرگردان بین دو جهان است. بنابراین نحوه رفتار و کردار هر شخص تعیین‌کننده شیوه زندگی او پس از مرگ است و در کل می‌توان گفت که زندگی در جهانی دیگر تنها انتقالی به دنیای دیگر است و ادامه زندگی مادی است (تصاویر ۷-۸). نحوه در جهان -هستن هر یک و جهانی که گشوده می‌شود نحوه در جهانی دیگر بودن آن‌ها را رقم می‌زند. در این انیمیشن جهان دیگر، فضایی پر از هیجان و رنگارنگ است که در ساخت آن از پالت و تنالیتته اغلب رنگ‌های گرم یا در تعادل با رنگ‌های سرد استفاده شده است. جهان دیگر پر از موجودات خارق‌العاده رنگین است که حیوان محافظ هر فرد محسوب می‌شود. حتی دانه^{۱۶} سگ هم‌بازی میگل، نقش دوگانه‌ای دارد. او از جنس نژاد سگ‌های بی‌موی مکزیکی است و محافظ معنوی محسوب می‌شود و می‌تواند بین سرزمین‌های مرده و زنده جابجا شود.

در این سنت‌نمایی مرگ و مراسم آن، یک موسیقی مکزیکی با ضرب آهنگ تند به‌عنوان موسیقی متن شنیده می‌شود. در سنت مکزیک باوری سه‌گانه درباره مرگ وجود دارد که انیمیشن کوکو برگرفته از همین دیدگاه است. مکزیک‌ها معتقدند که مرگ قطعی و نهایی زمانی صورت می‌پذیرد که فردی که فوت شده دیگر به یاد آورده نشود و دیگر خاطره‌ای از او نباشد. این نوع مرگ قطعی‌ترین مدل مرگ است. هایدگر در کانت و مسئله متافیزیک به نوعی به ماسک مرگ اشاره می‌کند که شبیه فرآیند ادراک انسان است و چیزی را دقیقاً بازتولید می‌کند. ماسک مرگ بهترین شی برای یادآوری مرده است (Heidegger, 1997, 66). ماسک مرگها در زمان فقدان عکاسی مکانیکی کارکرد عکس‌ها را داشته است. گویی عکس هم نوعی یادآوری است و باعث زنده ماندن فرد می‌شود. هم مجوز ورود و خروج از دنیای مردگان است.

اولین صحنه‌ای که بیننده وارد دنیای مردگان می‌شود، هم زمان با تجربه میگل پس از ورودش به دنیای مردگان در قبرستان است. در فیلم فضای قبرستان پر از شمع، گل‌های همیشه بهار نارنجی و غذاهای لذیذ است که همچون یک جشن واقعی فضای قبرستان را شاد و رنگارنگ و لذت‌بخش می‌کند. مردگان اسکلت‌هایی هستند که لباس‌هایی همچون مردم زنده بر تن دارند و حالت چهره‌هایشان شبیه به ماسک است و در اطرافشان هاله نور زرد است که درخشانشان می‌کند. پل‌های بین

تک‌اعضای خانواده از بزرگ تا کوچک دریافت می‌کند. میگل اجازه شرکت در مسابقه موسیقی و حتی گیتار دست گرفتن را نیز ندارد و بنابراین ترجیح می‌دهد تنها کسی که از موضوع علاقه‌اش به موسیقی و نواختنش با خبر شود دانته، سگ همبازی‌اش باشد. این متفردسازی میگل سبب می‌شود وقتی هم‌خودینه‌ترین هستن توانستن در میان باشد، از هر هستن در کنار خانواده به مثابه هستندگان مورد دلمشغولی و هر هم-هستن با دیگری، فرومانده شود. میگل زمانی می‌تواند به‌گونه‌ای خودینه خودش باشد که از هیچ امکانی، امکانی برای خود سازد تا پاسخ چه کسی هستن‌اش را بدهد. به همین دلیل علی‌رغم مخالفت خانواده، جایی را به‌صورت پنهانی برای خودش درست کرده و کارهایی مثل رصدکردن تمام فیلم‌های دلاکروز، تقلیدکردن از شیوه نواختنش، برداشتن گیتار از محل دفن او برای شرکت در مسابقه استعدادیابی را انجام می‌دهد. خانواده میگل بنا بر تجربه تلخ جد مادری خود امیلدا از موسیقی به یاد دارند یعنی رهاسدن و تنها واگذاشته‌شدن زنی با بچه شیرخوار به خاطر موسیقی از آن دوری می‌گزینند. همین امر باعث ممنوعیت موسیقی در خانواده امیلدا شده و از نسلی به نسل دیگر به‌صورت قانونی نانوشته منتقل گشته است. آن‌ها تصور می‌کنند که موسیقی چیزی است نکوهنده که اعضای خانواده را از هم جدا و برعکس کفاشی شغلی است ستاینده که آن‌ها در کنار یکدیگر حفظ می‌کند. در صورتی که میگل به علت استعداد ذاتی‌اش در موسیقی و تأثیری که از دلاکروز، موقعیت اجتماعی و شهرتش گرفته، به شیوه دیگر می‌اندیشد. موسیقی برای او دلیل وجودی دارد که بدون آن نمی‌توان به زندگی ادامه دهد. در واقع رفتار با دیگران در شرایطی صورت می‌پذیرد که رابطه با دیگران هم در همان جا به وجود آید. بنابراین میگل پس از ورودش به دنیای مردگان و ملاقات اجداد از دست‌رفته‌اش می‌آموزد که چگونه باید رفتار خود و ارتباط با دیگران را در با هم-هستن جهان شکل بدهد.

میگل هنگام برداشتن گیتار از مقبره پدر جد قلابی‌اش دلاکروز با پانهان بر گلبرگ‌های نارنجی گل همیشه بهار که نماد راهنمای به جهان مردگان و برعکس عزیمت از جهان مردگان به زندگان است، به شکل یک پسر زنده به جهان مردگان راه پیدا می‌کند. مردگان از دیدن او در میان خود وحشت‌زده می‌شوند، درست همان‌گونه که زندگان مرده‌ای را با تعجب می‌نگرند. میگل در جهان دیگر به منزله زنده‌ای در جهان مردگان بازم مرگ موقت جسمانی را از سر می‌گذراند، چون به‌گونه‌ای افکنندن بر امکان‌هایش در جایی که دیگران با وحشت به او می‌نگرند، قادر نیست. خودش در این موقعیت ترس نوع اول را از سر می‌گذراند.

اجداد درگذشته میگل به او هشدار می‌دهند که تا قبل از طلوع آفتاب (زمان گشوده شدن مرز جهان مردگان) فرصت دارد که بخشش خانواده را دریافت کند و به جهان خودش بازگردد، در غیر این صورت در همان جا باقی خواهد ماند. به علاوه به او هشدار می‌دهند که به دستش نگاه کند، زیرا شمارش معکوس او از زمان ورودش به دنیای مردگان شروع شده است. با نگاه به انگشتش می‌بیند که پوست و گوشت آن در حال محو شدن است و اسکلت دست او در حال پدیدار شدن. در طی فیلم نیز در موقعیت‌های مختلف به عمد توجه بیننده به دستان و بدن او معطوف می‌شود که در حال تبدیل شدن به اسکلت است و این هشدار را می‌دهد که میگل برای دریافت بخشش زمان زیادی ندارد. میگل برای اولین بار از گلبرگ گل همیشه بهار که امیلدا به او می‌دهد بخشش را هنگام درخشش

ضعف جسمانی، واردشدن ضربت فراموشی و نابودشدن را تحمل می‌کند. اما دلاکروز همان‌گونه که در دنیای زندگان معروف و محبوب بود، و از زندگی مرفه و جایگاه اجتماعی خوبی برخوردار شده بود، به همان شیوه نیز در جهان مردگان به زیستن ادامه می‌دهد، زیرا از دنیا خیرات فراوان دریافت می‌کرد که عاقبتش را مجلل ساخته بود. او در جهان مردگان لباس‌هایی بسیار فاخر به تن و تعدادی بادبیار و نگهبان اطراف خودش داشت. حتی شیوه راه‌رفتن و حرکات او همچون شخصی مبادی آداب طراحی شده و در یک برج یا چیزی شبیه به خانه‌های افراد ثروتمند زندگی می‌کند. دلاکروز در دنیای مردگان نیز کنسرت برگزار می‌کند و طرفداران خودش را دارد. تبلیغات کنسرت و عکس‌هایش در همه جا به چشم می‌خورد، حتی در اتاقک پلیس جهان مردگان. او همان‌طور که در دنیای زندگان با کلک و نیرنگ به شهرت رسید پس از مرگ نیز طبق منافعش پیش می‌رود. به همین دلیل دلاکروز تصمیم داشت تا میگل را تا طلوع خورشید زندانی کند تا طبق قوانین مردگان او یک مرده به حساب آید و نتواند به جهان زندگان باز گردد مبادا رازش فاش و به موفقیت و شهرتش خدش‌های وارد شود.

خانواده اجدادی میگل نیز در جهان مردگان همچنان با یکدیگر هستند. آن‌ها همانند زمان زنده بودنشان متحد، منسجم و تابع دستورات مادرشان امیلدا (جدمادری میگل) زندگی می‌کنند و به‌شدت از او حساب می‌برند. در جهان مردگان نیز آن‌ها در کنار یکدیگر مشکلات را پشت سر می‌گذارند و برای کمک به یکدیگر تلاش می‌کنند. نوع پوششان نیز شبیه به زمان زندگی‌شان است و حتی برخی لباس مربوط به کفاش‌ها مثل پیش‌بند بر تن دارند.

۳. مرگ اگزیتانسیال شخصیت‌ها

ممکن است اصلاً مرگ اگزیتانسیال به معنی واقعی نداشته باشیم. هکتور در زندگی این جهان، در هر دو مرحله یکی کندن از خانواده و دیگری رهاکردن مسیر موسیقایی خود و بازگشت به آغوش خانواده، موقتاً به توصیف اضطراب و مرگ اگزیتانسیال نزدیک می‌شود. در جهان مردگان لحظات از سر گذاردن مرگ قطعی به منزله فراموشی دیگران و مرگ اگزیتانسیال یعنی نداشتن هیچ امکانی پیش رو برای رفت و آمد به جهان زندگان این شخصیت را با یافت حال اضطراب مواجه می‌کند.

میگل به‌صورت موقت با شرایط مرگ اگزیتانسیال روبرو می‌شود و از آن می‌رهد. مرگ اگزیتانسیال و اضطراب وجودی اصولاً دوام دارد و موقتی نیست و فرد مدام با آن دست‌وپنجه‌نرم می‌کند. بر این اساس توضیح شخصیت‌ها بر پایه مرگ اگزیتانسیال به این صورت است که برای نمونه در شخصیت میگل چون او به‌صورت عمیق گرفتار مرگ اگزیتانسیال نمی‌شود در بخش‌هایی از زندگی، صرفاً مرگ به منزله خودینه‌ترین امکان را از سر می‌گذراند. هستن به سوی مرگ، خودینه‌ترین امکان میگل است که در واقع زندگی به شیوه خویش است. میگل در زندگی کردن به شیوه خویش در می‌یابد که در ممتازترین امکانی که پیش رو دارد؛ یعنی مرگ از خانواده بریدن و جداشدن از کسان اجتناب‌ناپذیر است. میگل در مرگ اگزیتانسیال موقتی اضطراب را به‌صورت حدودی تجربه می‌کند. یعنی امکان‌های خانوادگی او را جذب نمی‌کنند. در فیلم شاهد هستیم زمانی که مادر بزرگش او را در میدان شهر پیدا و قضیه علاقه او به موسیقی را برای خانواده تعریف می‌کند، میگل واکنش‌های سرزنش‌آمیزی را از طرف تک

اگر بیشتر مرگ آگاه بود و برای زمان و دیدن دخترش بیشتر از این‌ها ارزش قائل می‌شد و اگر با خود فکر نمی‌کرد هنوز وقت هست شاید به موقع به کوکو می‌رسید. او در جهان مردگان در لحظات از سر گذراندن مرگ قطعی به منزله فراموشی دیگران، مرگ اگزستانسیال را تجربه می‌کند. یعنی نداشتن هیچ امکانی پیش رو برای عبور و مرور از جهان مردگان به جهان زندگان باعث می‌شود این شخصیت حال اضطراب را در یابد و سرگشتگی. بنابراین بحث مربوط به مرگ او با آرای هایدرگر همخوانی زیادی دارد. امیلدا به مرگ طبیعی جانش را از دست می‌دهد گرچه به سختی اما راضی به نظر می‌رسد که توانسته خانواده‌اش را نجات بدهد آن هم با ترس نوع سوم یعنی مرگ آگاهی. میگل هم طی فیلم به صورت موقت با ورود به جهان مردگان دچار مرگ تدریجی جسمانی و نیز اگزستانسیال می‌شود و پس از آن گذراندن ترس نوع اول و دوم، اضطراب اگزستانسیال را هم از سر می‌گذارند. این اضطراب بر تمام امکان‌های او سایه می‌افکند. در بین شخصیت‌ها هکتور بیشتر از همه شخصیت‌ها با انواع مرگ‌های هایدرگری همخوان است. در نهایت در این انیمیشن می‌توان از درجه اضطراب و شدت مرگ اگزستانسیال یا نزدیک شدن به آن سخن گفت.^{۱۸}

انیمیشن مذکور با توضیحات هایدرگر در رابطه با مرگ جسمانی و مضامین وابسته به آن ارتباط بیشتری دارد. تعریف جدیدی از مرگ ارائه می‌دهد؛ وقتی مردگان از یاد دیگران می‌روند. به خوبی مسئله یادبود، به یادآوری و خاطره را برای زنده داشتن مردگان طرح می‌کند. از این منظر راه‌های مرگ آگاهی را به بحث‌های هایدرگر می‌افزاید. مصداقی عملی برای آن فراهم می‌کند. تجربه مرگ را بیشتر از منظر آنچه بر بازماندگان در جوار متوفی می‌گذرد، نشان می‌دهد. دقیقاً از این حیث شبیه توصیف مرگ جسمانی از نظر هایدرگر به نظر می‌رسد.

نتیجه

هایدرگر می‌گوید مرگ جسمان را نابود اما فکرش ما را نجات می‌دهد. اغلب احساس می‌کنیم مرگ از ما دور است. مرگ بیشتر توسط بازماندگان قابل تبیین است. مرگ برای انسان یافت حال ترس را رقم می‌زند. ترس از مرگ به ۳ شکل پدیدار می‌شود:

۱. نگرانی که در زندگی انسان و در کنار اعمال روزمره می‌آید، کنترل‌پذیر است و غیرمستقیم خود را نشان می‌دهد، ۲. در برخی این ترس غیرمستقیم وجود دارد اما افراد بر آن فائق نمی‌آیند. این ترس زندگی را مختل می‌کند و به شکل بیماری روحی در افراد پدید می‌آید و ۳. مرگ آگاهی را به همراه دارد.
- زمانی که انسان با هیچ امکانی از جهان و صرفاً با خود جهان بودن آن، همراه می‌شود، یافت حال اضطراب و مرگ اگزستانسیال رقم می‌خورد.

جدول ۱. نوع مرگ و یافت حال آن و میزان همخوانی با انواع مرگ در نظر هایدرگر.

شخصیت‌های اصلی	نوع مرگ شخصیت در انیمیشن	اتفاق‌های منتهی به مرگ آن شخصیت	شرح مرگ هایدرگری و ترس و اضطراب مربوط به آن	میزان همخوانی نمایش مرگ در شخصیت‌ها در انیمیشن با مباحث هایدرگر
دلاکروز	مرگ جسمانی	افتادن ناقوس بر روی او	ترس نوع اول	متوسط
هکتور	مرگ جسمانی و اگزستانسیال	به قتل رسیدن	ترس نوع اول و دوم و اضطراب	زیاد
میگل	مرگ جسمانی و اگزستانسیال	ورود ناگهانی به جهان مردگان و مرگ موقت	ترس نوع دوم، و سوم مرگ آگاهی، همچنین اضطراب	متوسط رو به زیاد
امیلدا	مرگ جسمانی	مرگ طبیعی	ترس نوع سوم	متوسط

آن دریافت می‌کند، اما او شرط امیلدا را نمی‌پذیرد. در حالی که کمک هکتور را دریافت می‌کند، دنبال پدر جد قلابی خود دلاکروز می‌گردد تا با کمک او هم موسیقی را ادامه دهد و هم به جهان زندگان برگردد. اینجا به دلیل روشن شدن دست دلاکروز به عنوان یک هنرمند و جد قلابی شرایطی وجود دارد که اضطراب و مرگ اگزستانسیال میگل را فرامی‌گیرد. از خانواده و دوستان زنده و اجداد درگذشته خود بریده و امکانی برای زنده بودن او با انتخاب موسیقی هم وجود ندارد. در جهان مردگان چون همه امکان‌های جهان رخت بر بسته برای موقت مرگ اگزستانسیال را هم از سر می‌گذارند، کسی که چنین اضطراب را پشت سر می‌گذارد این یافت حال، در تمام لحظات و امکانات دیگر او بعد از برگشت به جهان زندگان جریان دارد و بنیان^{۱۷} افکندن او بر امکان‌ها و پاپس کشیدن از امکان‌هایی را شکل می‌دهد. بعد از ماجرای دستگیری میگل و هکتور توسط دلاکروز و انداختن آن‌ها به گودالی عمیق میگل متوجه می‌شود پدر جد مادری او هکتور است که کشته شده و عکس او را باید به محراب برساند. در نهایت زمانی که برای آخرین بار از امیلدا و هکتور از طریق گلیبرگ نارنجی بخشش دریافت می‌کند، چون به امیلدا و هکتور کمک کرده بود تا همه مردگان حقیقت را درباره دلاکروز بفهمند بدون هیچ قید و شرطی می‌تواند به دنیای زندگان برگردد. بعد از بازگشت به جهان زندگان میگل به مرگ آگاهی دست می‌یابد.

۲. تحلیل بازنمایی مرگ در شخصیت‌های انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدرگر درباره مرگ

انیمیشن کوکو بیشتر صحنه نمایش مرگ جسمانی است. مصداق آن شخصیت‌های کلیدی فیلم است که هر کدام به این شکل به جهان مردگان می‌روند. برای نمونه در یکی از کنسرت‌ها ناقوس صحنه نمایش بر روی دلاکروز افتاده و سبب مرگش می‌شود. در اوج شهرت، در حال خواندن و درست زمانی که احساس می‌کند بی‌ربط‌ترین چیز به او مرگ است. ترس از ندیده شدن و زندگی و مرگ در گمنامی، سبب شده تا او با شهرت خود را مشغول نگه داشته و تا جایی که می‌تواند به مرگ نیندیشد، اما مرگ بسیار غافل‌گیر کننده از راه می‌رسد. میزان نزدیکی مرگ شخصیت دلاکروز با توضیح مرگ جسمانی و ترس اول، نزد هایدرگر همخوان است. تصور دلاکروز از مرگ رویدادی برای دیگران است نه برای خود او. اما مرگ جسمانی ناگهانی برای او توانی است که بابت کشتن هکتور پس می‌دهد. مرگ جسمانی، یافت حال ترس از مرگ و به صورت موقت مرگ اگزستانسیال و یافت حال اضطراب در زندگی هر دو جهان هکتور جریان دارد. هکتور در این جهان با نوشیدن مسمومی می‌میرد. او درست زمانی که چمدانش را بسته و در حال رفتن است برای خداحافظی می‌نوشد. اما

میان مکزیک‌ها به نوعی نشان‌دهنده مرگ‌آگاهی است، به رغم اینکه می‌دانند می‌میرند زندگی را قربانی این رخداد نمی‌کنند و از هر چیزی که باعث جدایی جمع خانوادگی است، پرهیز می‌کنند. آن‌ها جشن روز مردگان برگزار می‌کنند تا کسی بابت فراموشی همیشگی، ترسی از مرگ نهایی نداشته باشد. وقتی دیگر زندگان می‌بینند چنین به یاد آورده می‌شوند با مرگ‌آگاهی ترس را از مرگ می‌زدایند. هر چند هایدگر درباره سرنوشت دازاین در جهان بعد از مرگ در هستی و زمان بحثی نکرده اما از مرگ در جهان و انواع یافت‌حال‌های آن سخن گفته است. در این انیمیشن با نمایش جهان زندگی مردگان، کیفیت آن و راه‌های مقابله با مرگ قطعی با توسل به عکس و به یادآوری هر ساله و برگزاری جشن، جهان مردگان و پل‌های ارتباطی زندگان با آن‌ها این جهان به خوبی پرورش یافته است. مرگ‌آگاهی طریق پیشنهادی انیمیشن در فائق آمدن بر ترس از مرگ قطعی است. در نهایت از طریق برخی شخصیت‌ها این نوید را می‌دهد که با مرگ‌آگاهی در جهان بهتر می‌توان انتخاب کرد، تصمیم گرفت و مسئولیت انتخاب و تصمیم خود را به عهده گرفت.

این نوع رویارویی، کیستی اصیل و خودینه دازاین را تعیین می‌بخشد. پدیده مرگ ارزش دازاین را مشخص می‌کند.

نتایج مطالعه انواع مرگ جسمانی و مرگ اگزستانسیال هایدگر در انیمیشن کوکو حاکی از این است که بیشتر شخصیت‌ها بر اثر مرگ جسمانی وارد جهان مردگان شده‌اند. در جهان زندگان به غیر از میگل که به صورت موقت با اضطراب اگزستانسیال و مرگ وجودی روبه‌رو می‌شود چندان با مرگ اگزستانسیال عمیق روبرو نیستیم. در هر دو جهان زندگان و مردگان تنها شخصیتی که مرگ اگزستانسیال را هم به صورت موقت تجربه می‌کند، هکتور است. در جهان زندگان این تجربه کم‌رنگ و در جهان مردگان محسوس‌تر است، چون هیچ امکانی برای او جز فراموشی مرگ قطعی وجود ندارد. جشن روز مردگان مکزیک‌ها نشان می‌دهد مرگ بیشتر از منظر بازماندگان رقم می‌خورد. نکته‌ای که هایدگر هم به آن اشاره کرده است. روز مردگان بدین طریق نشان می‌دهد با داشتن عکس و خاطره اعمالی که در ذهن دیگران جاویدمان سازد، می‌توان ترس را از مرگ زدود. این که مرگ بالاخره می‌رسد و نیابت آن را به کسی نمی‌توان سپرد، مهم‌ترین مضمون این فیلم است. نترسیدن از مرگ جسمانی در

پی‌نوشت‌ها

1. Befindlichkeit/Attunement/Sentiment de la Situation.
2. Welt/World/Le Monde.
3. Das man/The they/Le on.
4. Tod/Death/La Mort.
5. Ableben/Demise/Décéder.
6. Furcht/Fear/Peur.
7. Angst/Anxiety/Angoise.
8. Lee Unkrich.

زاده ۸ اوت ۱۹۶۷- کارگردان، تدوین‌گر و فیلم‌نامه‌نویس اهل ایالات متحده آمریکا است. او جوایزی همچون جایزه آبی و اسکار برده است. کارگردانی *دستان اسباب بازی ۲* و *۳* را در کارنامه خود دارد.

9. Pixar Animation Studios.

شرکت پویانمایی رایانه‌ای آمریکایی است که در سال ۱۹۸۶ توسط استیو جابز از جرج لوکاس خریداری شد. پیکسار در آن زمان یکی از عجیب‌ترین گروه‌های متشکل از متخصصان و دانشمندان علوم رایانه‌ای بود. آن‌ها گروهی از مهندسان خلاق و مبتکر بودند که به ریاست ادوین کتمول؛ متخصص علوم رایانه‌ای اهل یوتا، کار می‌کردند. این شرکت که حول بخش گرافیک رایانه‌ای لوکاس فیلم شکل گرفت، در کالیفرنیا قرار دارد.

10. Walt Disney Company/Studio.

شرکت و رسانه گروهی آمریکایی چندملیتی است، که به عنوان یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های رسانه‌ای و سرگرمی جهان شناخته می‌شود. دفتر مرکزی شرکت والت دیزنی و استودیوی اصلی آن در شهر برنک، کالیفرنیا قرار دارد.

11. Day of the Dead.

۱۲. شاید اشاره‌ای به شخصیت اسطوره‌ای یونان یعنی فرزند پادشاه تروا یعنی پریام، داشته باشد. هکتور به خاطر قتل پاتروکلوس پسر عمو و معشوق آشیل به دست وی کشته و جسدش به دور دیوارهای تروا کشیده شد. به خاک‌نسپردن مرده از مجازات‌های شوم قهرمانان تراژدی‌ها محسوب می‌شود. پس از ملاقات پریام با آشیل و درخواست از وی جنازه‌اش را به تروا پس می‌فرستد. از حیث آوارگی بعد مرگ با شخصیت این انیمیشن شباهت دارد.

۱۳. نام کارگاه تولیدی کفش آن‌ها ریورا بوده و شروع کار آن سال ۱۹۲۱ و هم‌زمان با شروع کار والت دیزنی است.

14. Marigold.

۱۵. باید دقت کرد که این یک باور یا آیین در میان اقوام مکزیک است. باوری که احتمالاً مثل به خاک سپردن اشیای ارزشمند مرده یا مانند پول گذاشتن

اقوام باستان روی چشم‌های مرده، برای بهتر شدن سفر بعد از مرگشان بقایای اسطوره‌ای در آن باشد. بر همین اساس در تحلیل فیلم بر نمادهای اسطوره‌ای محراب اوفراندا تأکید کردیم. هر چند ممکن است در جاهای مختلف انیمیشن نمادهای مسیحی مثل صلیب و راهبه‌ها را ببینیم اما با باور مکزیک‌ها درباره مرگ و جهان آخرت نباید خلط شود.

۱۶. در یکی از فیلم‌های دلاکروز نشان داده می‌شود که میگل اسم سگش «دانت» را از روی اسم اسب دلاکروز برداشته است. شاید وجه تسمیه‌ای با نقش واسط شاعر ایتالیایی دانته آلیگیری بین دو جهان داشته باشد که کم‌دی الهی‌اش مشتمل بر سه گانه دوزخ، برزخ و بهشت است. او همراه ویرژیل شاعر رومی قرن اول قبل از میلاد به عنوان راهنما به برزخ و دوزخ سفر می‌کند و از آن به دیگران خبر می‌دهد. دانته در سفر بهشت با بتاتریس پورتیناری عشق از دست‌رفته‌اش همراه می‌شود و به دیدار خدا می‌رسد.

17. Grund/Ground/Fondement.

۱۸. در این انیمیشن پدیدار شدن مرگ اگزستانسیال و اضطراب مانند برخی آثار مانند فیلم‌های آنتونیونی یا نمایشنامه‌های چخوف مضمونی فراگیر نیست.

فهرست منابع

آفرین، فریده (۱۳۹۹)، تحلیل هایدگری از یافت‌حال‌های دازاین در مواجهه با کوید ۱۹، *پژوهش‌های فلسفی*، ۱۴ (۳۱)، ۲۴۷-۲۷۸.

<https://doi.org/10.22034/jpiut.2020.40171.2578>

اکبرزاده، فریبا؛ دهباشی، مهدی و شانظری، جعفر (۱۳۹۳)، بررسی و تحلیل تطبیقی مرگ و رابطه‌ی آن با معنای زندگی از دیدگاه مولوی و هایدگر، *الهیات تطبیقی*، ۵ (۱۱)، ۱-۲۰. Dor: 20.1001.1.20089651.1393.5.11.1.8

حسینی، پگاه سادات (۱۳۹۹)، چگونگی بازنمایی مرگ در دو انیمیشن کوکو و پارانورمن بر اساس ادراک ذهنی کودکان، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد* تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه سوره تهران.

رابرتزای، ونز (۱۹۸۴)، مرگ و جاودانگی در اندیشه هایدگر و عرفان اسلامی، ترجمه شهین اعوانی (۱۳۶۷)، فرهنگ، ۲ و ۳، ۲۴۶-۲۰۹.

سامع، سیدجمال (۱۳۹۵)، تأملی بر معنای مرگ‌اندیشی در فلسفه هایدگر، *تأملات فلسفی*، ۱۷، ۱۸۶-۱۵۵.

Dor:20.1001.1.22285253.1395.6.17.7.7

شفیعی، اسماعیل؛ خیری، حسن (۱۳۹۷)، بررسی ماهیت مرگ و هستی

(۱۳۸۹)، تهران: نشر نی.
 هایدگر، مارتین (۱۹۹۳)، هستی و زمان، ترجمه عبدالکریم رشیدیان.
 (۱۴۰۰)، تهران: غزال.

Briggle, Adam. The Untimely Lesson of *Coco*, *Athenaeum Review*, URL1:<https://athenaeumreview.org/review/the-untimely-lesson-of-coco/>

Heidigger, Martin (1985). *Being and Time*. Translated by. J. Macquarrie & E. S. Robinson. New York: Harper and Row.

Heidegger, Martin (1929). *Kant and the Problem of Metaphysics*. Translated by R. Taft (1997). Bloomington. Indiana University Press.

کاراکترهای اصلی ترازدی‌های چهارگانه شکسپیر بر اساس آراء هایدگر، نشریه
 تناثر، (۷۲)، ۷۶-۵۴. <https://www.magiran.com/p1977095>
 عسگری یزدی، علی و میرزایی، مسعود (۱۳۹۷)، مرگ‌اندیشی و معنای زندگی
 در هایدگر، مجله علمی فلسفه‌دین، ۱۵(۱) ۲۵-۴۹.

Doi : 10.22059/jpht.2018.242285.1005509

کمپانی زارع، مهدی (۱۳۸۹)، هستی در آینه نیستی، کتاب ماه فلسفه، ۴۲،
<https://elmnet.ir/doc/821037-91591> . ۱۳۱-۱۳۵

موحدی، راضیه (۱۴۰۰)، بازنمایی مرگ و جهان پس از مرگ در انیمیشن کوکو
 و پیامدهای آن برای تربیت دینی کودکان مسلمان در تهران، پایان‌نامه کارشناسی
 /رشد جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی تهران.
 هایدگر، مارتین (۱۹۹۳)، هستی و زمان، ترجمه عبدالکریم رشیدیان