

## تحلیل ابعاد انواع مرگ در شخصیت‌های انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدگر

### چکیده

مسئله پژوهش پیش رو این است چگونه می‌توان با توجه به ظرافت‌های بحث و مفاهیم مارتین هایدگر 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 هایدگر همخوانی بیشتری دارد؟ به ابعاد مرگ هایدگری چه مولفه‌هایی می‌افزاید؟ چه مباحثی درباره مرگ و چه ابعادی از شخصیت‌ها را در این انیمیشن آشکار می‌کند؟ برای پاسخ به این پرسش‌ها در پژوهش با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای و روش توصیفی-تحلیلی، انواع مرگ، یافت‌حال متناسب با آنها از نظر هایدگر مطالعه می‌شود و در شخصیت‌های منتخب انیمیشن به نحوی تحلیل می‌گردد که فرم و محتوای انواع مرگ در انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدگر 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 نمی‌توان مرگ اگزیستانسیال را مطرح کرد. به نظر می‌رسد جشن مردگان مکزیکی‌ها ترس هایدگری از مرگ را پشت سر می‌گذارد و نشان می‌دهد مرگ آگاهی و استفاده از عکس و به یاد آوردن مردگان، برگزاری جشن سالیانه، طریق پیشنهادی انیمیشن در کاهش ترس از مرگ است.

**واژگان کلیدی:** انیمیشن کوکو، میگل، مارتین هایدگر، مرگ، ترس.

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 مرحلهٔ 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. باین 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 مسئلهٔ 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:

پرسش ۱: زاویه نگرش این انیمیشن به مرگ با کدام یک از انواع مرگ و یافت‌حال<sup>۱</sup> متناسب آن در نظر هایدگر همخوانی بیشتری دارد؟

پرسش ۲: نگرش این انیمیشن به ابعاد مرگ هایدگری چه مولفه‌هایی می‌افزاید؟

پرسش ۳: چه مباحثی درباره مرگ و چه ابعادی از شخصیت‌ها را در این انیمیشن آشکار می‌کند؟

## روش پژوهش

این نوشتار 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 مطالعه داده‌ها 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 عبارتند 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 شده‌ایم که ساخته ما نیست و با انتخاب‌هایمان جلو می‌رویم. در این میان به بحث هایدگر در این باره اشاره می‌کند و می‌گذرد. از زاویه نگریستن 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 اگزیستانسیالیسم 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 آرای مارتین هایدگر بررسی می‌کنند. از منظر تحلیل انیمیشن بر اساس مرگ‌آگاهی هایدگر به پژوهش پیش‌رو شباهت دارد.

حسینی (۱۳۹۹)، در پایان نامه 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 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 تاثیر آن بر نگاه دینی آنها مطالعه مضمونی کرده است. نحوه مطالعه مضمونی این تحقیق، با زاویه مقاله حاضر متفاوت است.

در هیچ یک 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.

## ۱. مبانی نظری تحقیق

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

### ۱-۱. درجهان بودن، اگزیزتانسیال وجودی، هم هستی داشتن

خصیصه وجودی دازاین را اگزیزتانسیال گوید. از ویژگی‌های اگزیزتانسیال دازاین این است که نسبت به هستی خود بی تفاوت نیست. 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 بی مسئولیتی هستی خود را می‌گذراند و مطابق میل و خواسته دیگران (جهان آ و کسان) دست به انتخاب می‌زند، دازاین ناصیل است. در همین رویه ناصالتی که در پیش گرفته باز هم مسئولیت با خود او است (آفرین، ۱۳۹۹، ۹).

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 بلد بودن 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 (آفرین، ۱۳۹۹، ۸).

اگزیزتانسیال خصایص هستی‌شناسانه دازاین است. اگزیزتانسیال‌های 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.

## ۱-۲. دیدگاه هایدگر نسبت به مرگ

مارتین هایدگر معتقد است که دازاین (حقیقت وجود انسان) به شدت تحت تأثیر مرگ<sup>۴</sup> 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، ۱۳۶۷، 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. 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 بیندازد و آن را از خود دور کند (رابرتزای، ۱۳۶۷، 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 چهارچوب تفکر هایدگر به زندگی پس از مرگ اشاره‌ای نمی‌شود به همین جهت تعدادی از ناقدان وی، او را فیلسوفِ پوچی دانسته‌اند که مرگ را همتراز با نیستی می‌داند. در حالی که امتناع هایدگر از مطرح نساختن زندگی پس از مرگ، بیش‌تر به دلیل روش شناسی 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، ۱۰ و ۹).

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

## ۱-۳. مرگ جسمانی و ترس

زمانی که دازاین به واسطهٔ مرگ (وفات)<sup>۵</sup> به تمامیت خود دست پیدا می‌کند در همان حال هستی « آنجا» را از دست می‌دهد. دازاین چون ذاتاً هم-هستن با دیگران را دارد، تجربه‌ای از مرگ به دست می‌آورد. متوفی که به‌تازگی از بازماندگان جدا شده موضوعی می‌سازد مربوط به شیوهٔ کفن و دفن و مراسم بازماندگان. کسانی که در کنار متوفی برای او سوگواری می‌کنند در نوعی

دگرپروایی احترام آمیز 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 گذار تر 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 کاملا در هم می‌شکند. پایان یافتنش را به دیگری ببخشد 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، ن ک (هایدگر، ۱۴۰۰، ۳۱۱-۳۰۷).

ما انسان‌ها در زندگی روزمره خود همواره شاهد مرگ فردی هستیم. این آشنا یا آن همسایه یا حتی فردی که نمی‌شناسیم می‌میرد. افرادی که برای ما کاملا غریبه هستند و در جایی به دور از ما زندگی می‌کنند، هر روز و هر ساعت می‌میرند. به همین سبب مرگ به عنوان 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 عجالتا مرگ با ما کاری ندارد» از چنین گفتاری این مطلب استنباط می‌شود که مرگ به مثابه چیزی دور فهمیده می‌شود که فعلا تهدیدکننده نیست. به بیانی دیگر، هرکس با خود می‌گوید مرگ همیشه دیگری را مورد اصابت قرار می‌هد و نه من را (همان، ۳۲۶).

طفره 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 می‌میرد 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 برآورد». در واقع اضطرابی که به عنوان 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 بی تفاوتی نسبت به این امر واقع است که هر انسانی می‌میرد (هایدگر، ۱۴۰۰، ۲۳۸-۲۳۷).

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 کنترل‌شدنی 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 مرگ آگاهی را به همراه دارد (عسکری یزدی، میرزایی، ۱۳۹۷، ۱۰).

#### ۴-۱. مرگ اگزستانسیال و اضطراب

هایدگر از مرگ اگزستانسیال و اضطراب 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، ۱۵-۱۴). اضطراب درونی نیست آنچه در برابرش مضطربیم کاملاً نامتعیین 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 به عنوان 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 بما هو اضطراب دازاین را با نیستی یا هیچ جهان را روبرو می‌کند. در پدیده اضطراب اگزستانسیال 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-هستی که لایقش است، ساقط می‌کند (همان، ۲۳۴). بنابراین سقوط و اضطراب عکس یکدیگرند. شیوه زیستن اضطراب در جهان مرگ اگزستانسیال 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 کوکو به کارگردانی لی آنکریج، ساخته کمپانی پیکسار<sup>۸</sup> است که در سال ۲۰۱۷ استودیو والت دیزنی آن را منتشر کرده و تکنیک‌اش ساخت سه بعدی 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 مکزیک، روز مردگان (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 مکزیک یعنی دلاکروز از مقبره‌اش، و پانهادن بر گلبرگ‌های گل همیشه بهار، در آنجا وارد دنیای مردگان می‌شود (تصویر ۳ و ۴).



تصویر ۱: روز مردگان، برگرفته از فیلم



تصویر ۲: محراب اوفرندا، برگرفته از فیلم



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





تصویر ۴: ملاقات با اجداد در گذشته، برگرفته از فیلم

همچنین با اسکلتی به نام هکتور 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

## ۲. تحلیل اثر

در این بخش به تحلیل انواع مرگ هایدگری در شخصیت‌های منتخب انیمیشن کوکو می‌پردازیم.

### 1-2. 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 دل تنگ 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 تاثیر دلاکروز و رویا بافی‌های او راهی سفر 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 متاسف 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 رویش 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 منافعش 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 شروانه‌ترین 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 به شمار 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 کفاشی را شروع می‌کند تا اینکه پس از مدتی می‌تواند از آن کسب درآمد، حتی برای نسل‌های پس از خودش اشتغال‌زایی کند.

این انیمیشن نشان می‌دهد که هنوز مرگ و مراسم یادبود جزئی از یک فرهنگ عمومی به حساب می‌آید. مرگ به عنوان یک پدیده زندگی هر هستنده‌ای را همواره به خطر می‌اندازد یا تحت تاثیر 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 مکزیکی 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 مکزیکی‌ها با برگزاری جشن در روز مردگان هم زندگان و هم مردگان احساس با هم- هستن را دارند و این با هم- هستن همواره به 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 به عنوان 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 به عنوان 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.

## 2-2. جلوه‌های صوری مربوط به مرگ جسمانی در شخصیت‌ها

در این روز مکزیکی‌ها 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 مکزیکی‌ها 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 مجسمه قندی قرار می‌دهند که اسم متوفی بر روی آن نوشته و انواع شیرینی‌ها به خصوص شیرینی‌های سنتی مکزیکی 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 آئزئین 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 .... رایحه 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 ریشه‌بندی 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.



تصویر ۶: کاغذهای رنگی، برگرفته از فیلم

این فیلم باور مردم مکزیک 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 (تصویر ۷) و (تصویر 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 تنالیت به 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 دانته<sup>۱۵</sup> سگ هم‌بازی میگل، نقش دوگانه‌ای دارد. او از جنس نژاد سگ‌های بی‌موی مکزیک است و محافظ معنوی محسوب می‌شود و می‌تواند بین سرزمین‌های مرده و زنده جابجا شود.

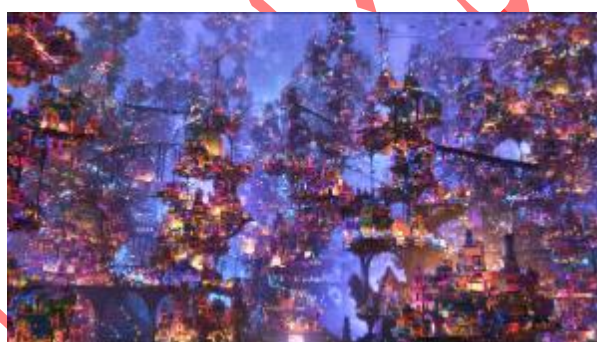
در این سنت‌نمایی مرگ و مراسم آن، یک موسیقی مکزیک با ضرب آهنگ تند به عنوان موسیقی متن شنیده می‌شود. در سنت مکزیک باوری سه گانه درباره مرگ وجود دارد که انیمیشن کوکو برگرفته از همین دیدگاه است. مکزیک‌ها معتقدند که مرگ قطعی و نهایی زمانی صورت می‌پذیرد که فردی که فوت شده دیگر به یاد آورده نشود و دیگر خاطره‌ای 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 دو جهان فقط از گل‌های همیشه بهار نارنجی تشکیل شده است که درخشندگی زیادی دارند و قدم‌زدن بر روی آن‌ها لذت‌بخش است. پاپیزی را تداعی می‌کند. رنگ پل بین دو جهان، قرمز نارنجی است در تضاد با رنگ آسمان لاجوردی است و حسی سرشار از

آرامش توأم با انرژی را ایجاد می‌کند. پل‌های گلبرگ اندود لغزان و نایستا، بلند و عمیق هستند. هنگام موفقیت عملکرد مردگان رنگ نارنجی آن برقی نثونی می‌زند.



تصویر ۷: پل بین دو جهان، برگرفته از فیلم



تصویر ۸: جهان مردگان، برگرفته از فیلم

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 قطعی دیرپاترین حالت ترس از مرگ است. چون مرگ آگاهی بدست آمده، چنین تمهیدی یعنی به یادآوردن 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 تاکید بر یادآوری خاطرات مردگان بار تمام تصور غم انگیز، 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 وصله پینه 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 ضعف جسمانی، وارد شدن ضربت فراموشی و نابود شدن را تحمل می‌کند.

اما دلاکروز همان گونه 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 بادیگارد و نگهبان اطراف خودش داشت. حتی شیوه راه رفتن 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 (جدمداری میگل) زندگی می‌کنند و به شدت 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.

### 3-2. مرگ اگزستانسیال شخصیت‌ها

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

میگل به صورت موقت با شرایط مرگ اگزستانسیال روبرو می‌شود و از آن می‌رهد. مرگ اگزستانسیال و اضطراب وجودی اصولاً دوام دارد و موقتی نیست و فرد مدام با آن دست و پنجه نرم می‌کند. بر این اساس توضیح شخصیت‌ها بر پایه مرگ اگزستانسیال به این صورت است که برای نمونه در شخصیت میگل چون او به صورت عمیق گرفتار مرگ اگزستانسیال نمی‌شود در بخش‌هایی از زندگی، صرفاً مرگ به منزله خوددینه‌ترین امکان را از سر می‌گذارند. هستن به سوی مرگ، خوددینه‌ترین 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 جدا شدن از کسان اجتناب‌ناپذیر است. میگل در مرگ اگزستانسیال موقتی اضطراب را به صورت حدودی تجربه می‌کند. یعنی امکان‌های خانوادگی او را جذب نمی‌کنند. در فیلم شاهد هستیم زمانی که مادربرگش او را در میدان شهر پیدا و قضیه علاقه او به موسیقی را برای خانواده تعریف می‌کند، میگل واکنش‌های سرزنش‌آمیزی

را از طرف تک تک اعضای 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 دانتته، سگ همبازی‌اش باشد. این متفرد سازی میگل سبب می‌شود وقتی هم خودینه‌ترین 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 به گونه‌ای 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 به صورت پنهانی برای خودش درست کرده و کارهایی مثل رصد کردن تمام فیلم‌های دلاکروز، تقلید کردن 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 امیدها از موسیقی به یاد دارند یعنی ره‌اشدن و تنها واگذاشته شدن زنی با بچه شیرخوار به خاطر موسیقی از آن دوری می‌گیرند. همین امر باعث ممنوعیت موسیقی در خانواده امیلدا شده و از نسلی به نسل دیگر به صورت 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 تاثیری 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 دست رفته‌اش 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 پانهادن بر گلبرگ‌های نارنجی گل همیشه بهار که نماد راهنمای به جهان مردگان و بر عکس 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 همان گونه که زندگان مرده‌ای را با تعجب می‌نگرند. میگل در جهان دیگر به منزله زنده‌ای در جهان مردگان بازهم مرگ موقت جسمانی را از سر می‌گذارند، چون به چگونه افکندن 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 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 رو 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 یافت‌حال، در تمام لحظات و امکانات دیگر او بعد از برگشت به جهان زندگان جریان دارد و بنیان 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 می شود 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 گلبرگ نارنجی بخشش دریافت می کند، چون به امیلدا و هکتور کمک کرده بود تا همه مردگان حقیقت را درباره دلاکروز بفهمند بدون هیچ قید و شرطی می تواند به دنیای زندگان برگردد. بعد از بازگشت به جهان زندگان میگل به مرگ آگاهی دست می یابد.

## ۲-۴. تحلیل بازنمایی مرگ در شخصیت های انیمیشن کوکو در تطابق با آرای هایدر دربار مرگ

انیمیشن کوکو بیشتر صحنه نمایش مرگ جسمانی است. مصداق آن شخصیت های کلیدی فیلم است که هر کدام به این شکل به جهان مردگان می روند. برای نمونه در یکی از کنسرت ها ناقوس صحنه نمایش بر روی دلاکروز افتاده و سبب مرگش می شود. در اوج شهرت، در حال خواندن و درست زمانی که احساس می کند بی ربط ترین 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 می تواند به مرگ نیندیشد، اما مرگ بسیار غافل گیر کننده از راه می رسد. میزان نزدیکی مرگ شخصیت دلاکروز با توضیح مرگ جسمانی و ترس اول، نزد هایدر 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 می دهد. 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 نوشیدنی مسمومی می میرد. او درست زمانی که چمدانش را بسته و در حال رفتن است برای خداحافظی می نوشد. اما اگر بیشتر مرگ آگاه بود و برای زمان و دیدن دخترش بیشتر از این ها ارزش قائل می شد و اگر با خود فکر نمی کرد هنوز وقت هست شاید به موقع به کوکو می رسید. او در جهان مردگان در لحظات از سر گذراندن مرگ قطعی به منزله فراموشی دیگران، مرگ اگزستانسیال را تجربه می کند. یعنی نداشتن هیچ امکانی پیش رو برای عبور و مرور از جهان مردگان به جهان زندگان باعث می شود این شخصیت حال اضطراب را دریابد و سرگستگی. بنابراین بحث مربوط به مرگ او با آرای هایدر همخوانی زیادی دارد. امیلدا به مرگ طبیعی جانش را از دست می دهد گرچه به سختی اما راضی به نظر می رسد که توانسته خانواده اش 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 می شود و پس از آن گذراندن ترس نوع اول و دوم، اضطراب اگزستانسیال را هم از سر می گذارند. این اضطراب بر تمام امکان های او سایه می افکند. در بین شخصیت ها هکتور بیشتر از همه شخصیت ها با انواع مرگ های هایدرگرمی همخوان است. در نهایت در این انیمیشن می توان از درجه اضطراب و شدت مرگ اگزستانسیال یا نزدیک شدن به آن سخن گفت.<sup>۱۷</sup>

جدول ۱- نوع مرگ و یافت حال آن و میزان همخوانی با انواع مرگ در نظر هایدر، منبع: نگارندگان.

شخصیت های اصلی	نوع مرگ شخصیت در انیمیشن	اتفاق های منتهی به مرگ آن شخصیت	شرح مرگ هایدرگرمی و ترس و اضطراب مربوط به آن	میزان همخوانی
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
امیلا	مرگ جسمانی	مرگ طبیعی	ترس نوع سوم	متوسط

انیمیشن مذکور با توضیحات هایدگر 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 هایدگر 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 هایدگر به نظر می‌رسد.

## نتیجه

هایدگر می‌گوید مرگ جسممان 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 غیر مستقیم وجود دارد اما افراد بر آن فائق نمی‌آیند. این ترس زندگی را مختل می‌کند و به شکل بیماری روحی در افراد پدید می‌آید. 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. این نوع روبرویی 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 روبرو 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 و مرگ قطعی وجود ندارد. جشن روز مردگان مکزیکی‌ها 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 جاودمان سازد، می‌توان ترس را از مرگ زدود. این که مرگ بالاخره می‌رسد و نیابت آن‌را به کسی نمی‌توان سپرد، مهم‌ترین مضمون این فیلم است. نترسیدن از مرگ جسمانی در میان مکزیکی‌ها به نوعی نشان‌دهنده مرگ آگاهی 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 انیمیشین 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.

## پی‌نوشت‌ها

<sup>1</sup> Befindlichkeit/attunement/semntiment de la situation

<sup>2</sup> Welt/world/le monde

<sup>3</sup> Das man/the they/le on

<sup>4</sup> Tod/death/la mort

<sup>5</sup> Ableben/demise/décéder

<sup>6</sup> Furcht/fear/peur

<sup>7</sup> Angst/anxiety/angoise

<sup>8</sup> Lee Unkrich

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

<sup>9</sup> 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.

<sup>۱۰</sup> Walt Disney Company/Studio

شرکت و رسانه‌ی 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 برینک، کالیفرنیا قرار دارد.

<sup>۱۱</sup> Day of the Dead

<sup>۱۲</sup> 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 خاک نسپردن 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.

<sup>۱۳</sup> marigold

<sup>۱۴</sup> باید دقت کرد که این یک باور یا آیین در میان اقوام مکزیک است که ممکن است 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 مکزیک‌ی درباره مرگ و جهان آخرت نباید خلط شود.

<sup>۱۵</sup> یکی از فیلم‌های دلاکروز نشان می‌دهد میگل اسم سگش را از روی اسم اسب دلاکروز برداشته است، اما شاید ضمن قائل شدن به تفاوت مضامین دو اثر، وجه تسمیه‌ای با نقش رابط شاعر ایتالیایی دانته آلیگیری بین دو جهان داشته باشد که کم‌دی الهی‌اش مشتعل بر سه گانه دوزخ، برزخ و بهشت است و همراه ویرژیل شاعر رومی قرن اول قبل میلاد به عنوان راهنما به برزخ و دوزخ سفر می‌کند و از آن به دیگران خبر می‌دهد. دانته در سفر بهشت با بناتریس پورتیناری عشق از دست رفته‌اش همراه می‌شود و به دیدار خدا می‌رسد.

<sup>۱۶</sup> Grund/ground/fondement

<sup>۱۷</sup> در این انیمیشن پدیدار شدن مرگ اگزیستانسیال و اضطراب مانند فیلم‌های آنتونیونی یا برخی آثار مانند نمایشنامه‌های چخوف دغدغه اول تا آخر فیلم نیست.

## فهرست منابع

- \_\_ اکبرزاده، فریبا؛ دهباشی، مهدی؛ شانظری، جعفر (۱۳۹۳). بررسی و تحلیل تطبیقی مرگ و رابطه‌ی آن با معنای زندگی از دیدگاه مولوی و هایدگر، *الهیات تطبیقی*، 5 (11)، ۱-۲۰. [Dor.20.1001.1.20089651.1393.5.11.1.8](https://doi.org/10.22034/jpiut.2020.40171.2578.278)
- \_\_ آفرین، فریده (۱۳۹۹). تحلیل هایدگری از یافت‌حال‌های دازاین در مواجهه با کوید ۱۹. *پژوهش‌های فلسفی*، 14(31)، 147-247. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2020.40171.2578.278>
- حسینی، پگاه سادات (۱۳۹۹). چگونگی بازنمایی مرگ در دو انیمیشن کوکو و پارانورمن بر اساس ادراک ذهنی کودکان، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد تصویر سازی، دانشکده هنر، دانشگاه سوره تهران*.
- رابرتزای، ونز (۱۳۶۷). مرگ و جاودانگی در اندیشه هایدگر و عرفان اسلامی، ترجمه شهین اعوانی، فرهنگ، ۲ و ۳، ۲۴۶-۲۰۹.
- سامع، سیدجمال (۱۳۹۵). تأملی بر معنای مرگانندی در فلسفه هایدگر، *تأملات فلسفی*، ۱۷، ۱۸۶-۱۸۵. [Dor.20.1001.1.22285253.1395.6.17.7.7.155](https://doi.org/10.22285/253.1395.6.17.7.7.155)
- \_\_ شفیع، اسماعیل؛ خیری، حسن (۱۳۹۷). بررسی ماهیت مرگ و هستی کاراکترهای اصلی تراژدی‌های چهارگانه شکسپیر بر اساس آراء هایدگر، *نشریه تئاتر*، ۲۷، ۵۴-۷۶.
- \_\_ عسگری یزدی، علی و میرزایی، مسعود (۱۳۹۷). مرگانندی و معنای زندگی در هایدگر، *مجله علمی فلسفه دین*، 15(1)، 25-49. [doi: 10.22059/jpht.2018.242285.1005509](https://doi.org/10.22059/jpht.2018.242285.1005509)
- کمپانی زارع، مهدی (۱۳۸۹). هستی در آینه نیستی، *کتاب ماه فلسفه*، ۴۲، ۱۳۵-۱۳۱.
- 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 ارشد جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی تهران*.
- هایدگر، مارتین (۱۹۹۳). *هستی و زمان*، ترجمه: عبدالکریم رشیدیان (۱۳۸۹)، تهران: نشر نی.
- هایدگر، مارتین (۱۹۹۳). *هستی و زمان*، ترجمه: عبدالکریم رشیدیان (۱۴۰۰)، تهران: غزال.

-Briggle, Adam. The Untimely Lesson Of Coco, *AthenaeumReview*, URL 1: <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 (1997). *Kant and the Problem of Metaphysics*. Translated by R. Taft. Bloomington. Indiana University Press.

آماده انتشار فزدهای زیبا

---

## **Analyzing the dimensions of the types of death in Coco's animation characters according to Heidegger's views**

### **Abstract**

The problem of the upcoming research is how to analyze the dimensions of the animated characters of Coco directed by Lee Unkrich, with Miguel as the central character, according to Martin Heidegger's discussion and concepts about the types of death. The research questions are as follows: The viewpoint of this animation towards death is more consistent with which one of the types of death and fear of it in Heidegger's *Being and Time*? 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, we rely on library sources and analytical-applied method. We want to find the form and content of types of death in Coco's animation in Conformity with Heidegger's opinions. The goals of the upcoming article have not been observed in any of the documents.

The results of the study of Heidegger's types of physical death and existential death in Coco's animation 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 that 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 and 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, by resorting to pictures and remembering it every year and holding a celebration, shows 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 shows the dead living in the world of the dead after physical death. Finally, through some characters, In this animation, by showing the world of life of the dead, its quality and the ways to deal with the decision, by resorting to photographs and remembering every year and holding a celebration, the world of the dead and the bridges of communication between the living and them have been well established. Death consciousness is the recommended way of animists to overcome the fear of certain death

---

**Key words:** Coco animation, Miguel, Martin Heidegger, death, fear.

آماده انتشار فزاینده زینا