

تحلیل مرگ اگزیستانسیال در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول با توجه به نظر مارتین هایدگر در هستی و زمان

چکیده:

مارتین هایدگر اندیشیدن به مرگ را عاملی می‌داند که به زندگی انسان و به چه کسی هستن او معنا می‌بخشد. براساس دیدگاه هایدگر، تأمل کردن در رابطه با مرگ فقط به دازاین اصیل تعلق دارد و اصیل زیستن را شایسته چنین انسانی با این عنوان می‌خواند. مسئله‌ی تحقیق این است که تحلیل انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول براساس مرگ هایدگری چه ابعادی از شخصیت مهم انیمیشن را برجسته می‌کند. هدف پژوهش، شناخت و تبیین ماهیت مرگ در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول، براساس فلسفه‌ی مرگ هایدگر است. با به کارگیری فلسفه‌ی مرگ هایدگر، هستی قهرمانان انیمیشن مذکور بر ما آشکار شده و از طریق تحلیل هستی / چه هستن ایشان می‌توانیم جنبه‌های پنهانی شخصیت‌های انیمیشن میازاکی را بیشتر و عمیق‌تر بشناسیم. در این مقاله، با استناد به منابع کتابخانه‌ای و به روش توصیفی-تحلیلی، مقوله‌ی مرگ براساس فلسفه‌ی مرگ هایدگر توصیف شده و در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول میازاکی تحلیل شده است. از بررسی و تحلیل تغییرات شخصیتی کاراکتر اصلی انیمیشن منتخب، این مهم حاصل آمد که مرگ اگزیستانسیال شخصیت اصلی یعنی سوفی، ناشی از درک نکردن هستی او در جهان به معنای هایدگری است که بدون اندیشیدن به مرگ ممکن نیست.

نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۱۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۹/۱۴

مریم آیت‌اللهی

کارشناس ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران.

Email: maryam.ayatollahi@semnan.ac.ir

فریده آفرین

نویسنده مسئول، دانشیار، دانشکده هنر، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران.

Email: F.afarin@semnan.ac.ir

DOI: شناسه دیجیتال

10.22051/jtpva.2023.44938.1538

واژگان کلیدی: هایدگر، دازاین، مرگ اگزیستانسیال، اضطراب، میازاکی

مقدمه

از دیرباز تا کنون، مرگ مورد توجه فیلسوفان و اندیشمندان بوده است و بسیاری از آن‌ها در زمینه‌ی مرگ نظریه‌پردازی کرده‌اند. باید اذعان کرد تفاوت این نظریات به نوع جهان بینی‌هایی مربوط می‌شود که هرکدام از مکاتب و فلاسفه دارند؛ یعنی نوع نگاهشان به هستی و انسان. در نگاه اول این مسئله استنباط می‌شود که تعریف مرگ بسیار واضح است، اما رفته رفته با پیشرفت بشر می‌بینیم که علوم مختلف هر یک تعریف مخصوص به خود را درباره‌ی مرگ دارند. لغت نامه‌ها مرگ را اغلب نیستی، فنا و نابودی تعریف کرده‌اند، مرگ انواع گوناگونی دارد که بسته به اینکه هر انسانی در هنگام مرگ در چه شرایطی قرار دارد و به چه صورت می‌میرد، تغییراتی در درک معنای مرگ ایجاد خواهد کرد. اینکه ما معمولاً به چه چیزی مرگ می‌گوییم هم مسئله مهمی است. آیا تنها کسی که صرفاً از نظر پزشکی فاقد علائم حیاتی باشد مرده محسوب می‌شود یا مرگ روانی هم ممکن است رخ دهد و سال‌ها یک انسان با جسم سالم ولی شبیه به یک مرده‌ی متحرک به زندگی بار خویش ادامه دهد. هر اتفاقی مانند جنگ، بیماری، گذر زمان و تغییر سبک زندگی، ورود ادیان و مذاهب به زندگی بشر، پیشرفت علم پزشکی، ظهور علم روانشناسی و غیره هرکدام به نحوی بر چگونگی نگرش و دیدگاه ما نسبت به مسئله‌ی مرگ تأثیر گذاشته است. برای بررسی ماهیت مرگ به طور قطع یکی از بهترین گزینه‌های ممکن نگاه به این مقوله از دریچه‌ی اندیشه‌ی «مارتین هایدگر»^۱ است. شاید بتوان گفت که مهم‌ترین کار فلسفی هایدگر یعنی هستی و زمان بیش از هر چیز دیگر در باب مرگ است. در این مقاله، انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول که محصول کشور ژاپن و به کارگردانی «هایائو میازاکی»^۲ است، براساس مرگ اگزستانسیالیستی و چگونگی نمایاندن آن با توجه به رای هایدگر بررسی می‌شود. میازاکی یکی از موسسان استودیو جیبلی^۳ است که توانست در سال ۱۹۸۱ اولین فیلم خود را کارگردانی کند. او توانست آثاری فاخر و جذاب را به تصویر بکشد که مفاهیم فلسفی، مسائل جامعه‌شناختی، فرهنگی و روانشناختی بسیاری را در آنها می‌توان یافت. این پژوهش در نظر دارد تا با تمرکز بر مرگ از دیدگاهی که هایدگر آن را شرح داده و با تحلیل آن در انیمیشن «قلعه‌ی متحرک هاول»^۴ به این پرسش‌ها پاسخ دهد: مفهوم مرگ از دیدگاه مارتین هایدگر چگونه تعریف می‌شود؟ چگونه این دیدگاه در انیمیشن قلعه‌ی هاول قابل

تحلیل است؟ در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول از چه جلوه‌ها و جذابیت‌هایی برای پرداختن به مرگ اگزستانسیال استفاده شده است؟ تحلیل این انیمیشن چه ابعادی از شخصیت‌های اصلی آن را آشکار می‌کند؟

روش پژوهش

این پژوهش تلاش دارد به پرسش‌های مورد نظر با توجه به روش نظری و کیفی پاسخ گوید. گردآوری اطلاعات با سندکاوی و به صورت کتابخانه‌ای و مطالعه‌ی داده‌ها به طریق توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است. مبانی نظر پژوهش پیش رو، از آرای هایدگر درباره‌ی مرگ اگزستانسیال از کتاب هستی و زمان برگرفته شده است. نگارندگان پس از توصیف مرگ اگزستانسیال آن را در «قلعه‌ی متحرک هاول» تحلیل کرده و جلوه‌ها و جذابیت‌های پرداخت آن را در انیمیشن مذکور برای آشکار کردن ابعاد شخصیت‌هایش واکاویده‌اند.

پیشینه پژوهش

عنوان مشابه پژوهش در جستارهای فارسی زبان یافت نشد. پیشینه‌های نزدیک به اهداف پژوهش پیش رو عبارتند از: اکبرزاده، ده‌باشی و شانظری، (۱۳۹۳)، در نوشتاری با عنوان «بررسی و تحلیل تطبیقی مرگ و رابطه‌ی آن با معنای زندگی از دیدگاه مولوی و هایدگر» به طور مفصل دیدگاه مولوی و هایدگر درباره‌ی مرگ را بررسی و مطالعه می‌کنند. شرح مرگ هایدگری با بخشی از مبانی نظری پژوهش پیش رو هم خوان است.

صالحی و اکبرزاده، (۱۳۹۴)، در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل تطبیقی دیدگاه اسلامی و آرای مارتین هایدگر در زمینه‌ی مرگ آگاهی و پیامدهای آن برسبک زندگی» بر اساس قرآن و نهج البلاغه به بررسی دیدگاه اسلامی و اگزستانسیالیسم مارتین هایدگر در زمینه‌ی مرگ آگاهی و تأثیرات آن بر زندگی، همچنین شباهت‌ها و تفاوت‌های این دو دیدگاه می‌پردازند که با بخشی از مبانی نظری تحقیق همخوان است.

سامع، (۱۳۹۵)، در نوشتار با عنوان «تأملی بر معنای مرگ اندیشی در فلسفه‌ی هایدگر» مسئله‌ی مرگ از دریچه هستی‌شناسی در تفکر مارتین هایدگر را شرح می‌دهد. شرح این مسئله با مبانی نظری پژوهش پیش رو مشترک است.

شفیعی و خیری، (۱۳۹۷)، در مقاله‌ای با عنوان «بررسی ماهیت مرگ و هستی کاراکترهای اصلی تراژدی‌های

خودش را دارد. او علاوه بر اینکه هستی‌اش برایش مهم است نسبت به کیستی‌اش نیز نگرانی و پروا را تجربه می‌کند (آفرین، ۱۳۹۹: ۸).

زمانی که دازاین مسئولیت خود را بر عهده می‌گیرد، اصالت دارد و برای کیستی و چگونه زیستن خود از طرف خویش تصمیم می‌گیرد، اما زمانی که با بی‌مسئولیتی هستی خود را می‌گذراند و مطابق میل و خواسته‌ی دیگران دست به انتخاب می‌زند، دازاین ناصیل است که در همین رویه ناصالتی که در پیش گرفته باز هم مسئولیت با خود او است (آفرین، ۱۳۹۹: ۹). هایدگر معتقد است که دازاین (حقیقت وجود انسان) به شدت تحت تأثیر مرگ 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 و اعوانی، ۱۳۶۷: ۵). مطابق نظر هایدگر ذات دازاین به منزله‌ی انسان پذیرنده هستی خود همان هستی است و آخرین امکان دازاین مرگ است. تا زمانی که ما وجود داریم این امر به صورت بالقوه در جای خود باقی است.

مرگ اگزیستانسیال

از ویژگی‌های دازاین این است که در جهان با دیگران است و فقط زمانی با امکان‌هایش روبه‌رو می‌شود که در برابر دیگران قرار بگیرد. دازاین در زندگی روزمره مکرراً تحت سیطره کسان قرار می‌گیرد «او خودش نیست، دیگران هستی‌اش را از او ربوده‌اند. دیگران به دلخواه خود امکان‌های هستی هر روزه‌ی دازاین را در اختیار گرفته‌اند. به علاوه، این دیگران، دیگران معینی نیستند.» (هایدگر، ۱۴۰۰: ۱۶۹). 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» (هایدگر، ۱۴۰۰: ۲۳۸-۲۳۷). آن چیزی که در نزد کسان پذیرفته شده است آramش برآمده از بی‌تفاوتی نسبت به امر واقعی چون مرگ است.

بنا به نظر هایدگر مرگ شکلی از هستی است که انسان بلافاصله با هست شدنش آن را می‌پذیرد. هایدگر انسان را به عنوان هستنده‌ای جهانمند معرفی می‌کند که دارای ویژگی امکان است و نوع هستی انسان در جهان، مانند سایر اشیائی که در جهان وجود دارد نیست. در فلسفه‌ی هایدگر معنای امکان چیزی است که دازاین توانایی شدن آن را دارد

چهارگانه شکسپیر بر اساس آرای هایدگر «تراژدی‌های شکسپیر را که از دریچه‌ی مرگ، طبیعت و سرشت فانی انسان راه تصویر می‌کشد، بر اساس آramتین هایدگر مطالعه می‌کنند. از منظر تحلیل آثار بر اساس مرگ آگاهی هایدگر به پژوهش پیش رو شباهت دارد.

عزیز محمدی، (۱۳۹۸)، در نوشتار با عنوان «تحلیل شخصی پردازی آثار میازاکی، بر اساس نظریه‌ی سایه و کهن الگوی یونگ، در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول» شخصیت پردازی میازاکی از منظر روانشناسی و بر اساس کهن الگوهای یونگ را بررسی می‌کند. از حیث نمونه‌ی مطالعاتی این دو پژوهش مشترک و از جنبه‌ی مبانی نظری متفاوت هستند.

س گلپایگانی، حسامی، و حسینی شکیب، (۱۳۹۹)، در مقاله‌ی «تحلیلی بر نظریه‌ی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین کلاریسا پینکولا استس مطالعه‌ی موردی انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول (۲۰۰۵) اثر هایائو میازاکی».. سفر قهرمان زن انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول بر اساس الگوی «خودآگاهی در جنگل جهان زیرین» را تحلیل می‌کنند. از حیث نمونه‌ی مطالعاتی این دو پژوهش مشترک و از جنبه‌ی مبانی نظری متفاوت هستند.

در هیچ یک از پیشینه‌ها اهداف مقاله پیش رو مشاهده نشده است. نکته این‌که شاید اندیشیدن به مرگ اگزیستانسیال در این انیمیشن از نکات برجسته و متمایز این پژوهش باشد.

مبانی نظری پژوهش

مسئله‌ی اصلی برای هایدگر پرسش هستی است، هستی بنیاد هستنده است. هستی آن چیزی است که هستنده را به منزله‌ی هستنده تعیین می‌کند. «دازاین» یا «آنجا-هستن» هستنده‌ای است که با هستن خود در ارتباط است. شیوه هستی‌اش اگزیستانس است.

اگزیستانسیال خصایص هستی‌شناسانه دازاین^۵ است از آن حیث که دازاین افق انکشاف هستی است.

اگزیستانسیال‌های دازاین ویژگی‌هایی هستی‌شناختی او هستند. بودن برای دازاین انجام دادن کاری است. دازاین همیشه در سه حالت می‌آگزید: ۱- خودی‌نگی^۶ - ۲- ناخودی‌نگی^۷ - ۳- بی‌تفاوتی نسبت به هر دو (هایدگر، ۱۴۰۰: ۷۱-۷۲).

از ویژگی‌های اگزیستانس دازاین این است که هم هستی خویش را دارد و نسبت به هستی خود بی‌تفاوت نیست. دازاین هستنده‌ای است که در هستی خود هم هستی

بی‌اهمیت می‌شوند. هیچ امکانی در اینجا اهمیت ندارد. در اضطراب از یک سو بار هیچ امکان مندرج در جهان بر روی دوش او سنگینی نمی‌کند و از سوی دیگر با خودینه‌ترین امکانش مواجه می‌شود. فهمیدن هستی زمانی رخ می‌دهد که هیچگونه امکانی برابر دازاین وجود نداشته باشد، نه امکان‌های گذشته و نه امکان‌های فعلی دازاین را فرا نمی‌خوانند.

دازاینی که در گسار حل شده است تنها در صورتی می‌تواند خود را از بند جهان و اطرافیان برهاند و به منظور رهایی فاصله‌ای بین خود و دازاین‌های دیگر ایجاد بکند که اضطراب را تجربه نماید. اضطراب به این معناست که دیگر هیچ چیز دازاین را به خود جلب نمی‌کند. در اضطراب یا به سوی مرگ بودن دازاین خود را هیچ فهم‌کنان به منزله‌ی هیچ قرار می‌دهد. اضطراب واقعی زمانی سر برمی‌آورد که دازاین هستی‌اش برایش اهمیت می‌یابد (آفرین، ۱۳۹۹: ۱۵-۱۴). در اضطراب خوددینگی و ناخوددینگی به‌عنوان امکان‌های هستی بر او آشکار می‌گردد. اضطراب به خاطر ذات تفردبخشی که دارد موجب می‌شود خود را همانطور که هست در اضطراب نشان دهد، بدون آنکه به وسیله‌ی هستنده‌های درون جهانی دیگر، مانند دازاین‌های دیگر تسخیر شود یا اینکه تحت تأثیر آنها خود را تغییر بدهد (هایدگر، ۱۴۰۰: ۲۵۱).

هایدگر مدعی است که مرگ با پایان که نوعی امر فرادستی است، متفاوت است (هایدگر، ۱۳۸۹: ۳۰۸). مرگ به مثابه‌ی یک امکان یا محروم شدن از امکان، آینده است. اضطراب سبب می‌شود دازاین با خود واقعی خویش روبه‌رو شود. در پدیده‌ی اضطراب اگزستانسیال، تمام چیزهایی که ما را مضطرب می‌کند، نیست می‌شوند؛ به‌گونه‌ای که به نظر می‌رسد نه به خاطر چیزی و نه در برابر چیزی مضطربیم (هایدگر، ۱۴۰۰: ۴۳۱). زمانی که دازاین در کسان و جهانی که در آن می‌زید غرق می‌شود، موجب می‌گردد که او از برابر خودش به مثابه‌ی خود-هستن-توانستن خودینه‌اش بگریزد. فرار از خود-هستن-توانستن خودینه، به مرور دازاین را از خودش دور می‌کند (همان، ۲۴۴). گریز یعنی فرار سقوط‌کننده و دازاین به مثابه‌ی سقوط‌کننده خودش را از «در-جهان-هستن» که لایقش است، ساقط می‌کند (همان، ۲۳۴). بنابراین اضطراب و سقوط عکس یکدیگرند. در اضطراب، جهان به‌گونه‌ای به دازاین شناسانده می‌شود که اهمیت سابق خود را از دست داده است، به همین دلیل،

(سامع، ۱۳۹۵: ۱۴). دازاین در هستن توانستن‌اش در امکانی از امکان‌ها ایستاده است. در واقع مرگ نحوه‌ای از هستی است. مرگ نه دیگر آنجا هستن توانستن است. نه-دیگر-آنجا-هستن-توانستن، وضعیتی است که انسان به پرسش کیستی‌اش پاسخ می‌دهد. از نظر هایدگر، دازاین می‌تواند به هر چیزی مسلط شود اما مرگ تنها چیزی است که قادر به دوری جستن از آن نیست و همیشه بر قدرت دازاین چیره می‌شود (رابرتزای و اعوانی، ۱۳۶۷: ۹). از نظر هایدگر، شناخت مرگ به شناخت دازاین و شناخت دازاین به شناخت هستی منتهی می‌شود (سامع، ۱۳۹۵: ۴).

هایدگر مرگ اگزستانسیال را فقط مختص هستنده‌ای می‌داند که به عبارتی همان انسان هست؛ در واقع، هستنده‌های دیگر چون توانایی اندیشیدن به مرگ را ندارند، پس توانمندی مردن را نیز ندارند و آن‌ها نابود می‌شوند. در صورتی که انسان نه تنها توانایی اندیشیدن به مرگ را دارد، بلکه باید به گونه‌ای اصیل به آن بی‌اندیشد. اما اغلب انسان‌ها از اندیشیدن به مرگ اجتناب می‌ورزند و بیشتر اصرار دارند تا خود را هم‌رنگ با جماعت کنند (کمپانی زارغ، 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 صورت می‌پذیرد. حتی اگر مرگ برای دسته‌ای از افراد به صورت یکباره و دسته‌جمعی رخ دهد، باز هم برای هر فردی تجربه‌ای منحصر به فرد است 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 و در جهان بودن او و شیوه‌ای از در جهان بودن اوست (همان، ۵). مرگ یک امکان وجودی است که دازاین تنها کسی است که باید آن را بر عهده بگیرد. به واسطه‌ی مرگ، دازاین در خودینه‌ترین هستن توانستنش پیش روی خود می‌ایستد. مرگ برایش امکان نه-دیگر-آنجا هستن-توانستن است. در چنین شرایطی است که دازاین به خودینه‌ترین هستن توانستنش سپرده می‌شود. در این موقعیت، همه‌ی پیوندهایش با دازاین‌های دیگر از بین می‌رود. مرگ خودینه‌ترین امکان ناوابسته و پیشی‌ناگرفتنی است، به این معنی که دازاین به مثابه‌ی هستن توانستن‌اش نمی‌تواند مرگ را پشت سرگذارد. مرگ امکان امتناع یا عدم امکان مطلق دازاین است. در اضطراب امکان‌های دیگر ناممکن و

می‌شوند. میازاکی در آثارش کاراکترهای اصلی داستان و دوستان او را به سبک رئال-فانتزی طراحی می‌کند (سوفی، هاول، مارکل و غیره). شخصیت‌های منفی، افرادی که مسن هستند یا نقشی فرعی در داستان دارند را به شکل کاراکترهای انسانی اما اغراق شده نشان می‌دهد که اغلب کوتاه قد بوده و چشمانی بسیار بزرگ یا ریز دارند. همچنین کاراکترهای جادویی را به شکل تخیلی و خلاقانه تصویر می‌کند که اغلب نقشی فرعی دارند.

کاراکترهای رئال-فانتزی فیلم مانند جوانی سوفی، مارکل، جادوگر ویست، خانم سالیمان، هاول، لتی، نامادری سوفی کاراکترهای جادویی و تخیلی: کالسیر، مترسک، نیروهای جادویی خانم سالیمان، دگرذیسی هاول به شکل پرنده. کاراکترهای اغراق شده: ماسک مرد کهن سال مارکل، پیری سوفی، پیری جادوگر ویست.

باتوجه به اینکه انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول برگرفته از یک رمان انگلیسی است، چهره و لباس کاراکترها ویژگی‌های اروپایی دارد. اغلب کاراکترهای فیلم زنان هستند که همه‌ی آنها یک ویژگی مشترک با یکدیگر دارند و آنهم اینکه در مقایسه با سوفی از خودباوری و قدرت بیشتری برخوردار هستند. با دقت در این کاراکترها می‌توان دریافت که هرکدام از این زن‌ها زمان زیادی را برای رسیدگی به ظاهر خود اختصاص داده و به انتخاب لباس، آراستگی صورت و موهایشان اهمیت می‌دهند.

درون مایه‌ی انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول: سقوط قلعه‌ی

نجات

قلعه‌ی متحرک هاول (۲۰۰۴) انیمه‌ای ژاپنی است که نویسندگی و کارگردانی آن را هایائو میازاکی کارگردان حاذق و شهیر ژاپنی به عهده داشته است. این انیمه اقتباسی از یک رمان انگلیسی به همین نام است. این فیلم در استودیو جیبلی تولید و در سال ۲۰۰۶ نامزد اسکار شده است. داستان



تصویر- قلعه متحرک هاول، سوفی در مغازه‌ی کلاه فروشی پدرش (نگارندگان).

دازاین بر روی هستن توانستن خودپینه اش تنظیم می‌شود. اضطراب یافت حال یعنی حالی است که زمانی یافت می‌شود همه‌ی امکان‌های دازاین بی‌اهمیت جلوه کنند و شیوه‌ی زیستن آن در جهان مرگ است (آفرین، ۱۳۹۹: ۱۴).

سینما و انیمیشن ژاپن

سینمای ژاپن یکی از بزرگترین و مهم‌ترین صنعت‌های فیلم در دنیا است و بیش از صد سال در این زمینه سابقه دارد. افرادی چون شوئی ایامورا و ناگیسا اوشیما در نسل سوم سینماگران ژاپن بسیار مطرح هستند و هایائو میازاکی در کنار این افراد قرار می‌گیرد. از جمله آثار میازاکی می‌توان به قلعه‌ی متحرک هاول، سرزمین اشباح، همسایه من توتورو، پونیو، لاپوتا قلعه‌ای در آسمان، شاهزاده مونونوکه و غیره اشاره کرد. سینمای ژاپن نیز مانند سایر دنیا در تلاش است تا میان سینمای صنعتی و هنری تعادل به وجود بیاورد، در این میان و در سینمای ژاپن انیمیشن توانسته تا دنیایی مشابه خود سینما را دوباره خلق کند. صنعت پویانمایی ژاپن که به آن انیمه نیز گفته می‌شود، ترکیبی از دو هنر سنتی و بومی ژاپن یعنی یوکیوئه و مانگا (کامیک بوک) باستانی ژاپن است. در گذشته، انیمیشن در ژاپن دوگانه به معنی تصاویر متحرک بود نامیده می‌شد، اما از سال ۱۹۵۰ این واژه به انیمیشن تغییر پیدا کرد.

در ابتدا اوسامو تزوکا برای ساخت فیلم پسر فضایی به پدر انیمه ژاپن شهرت یافت، اما پس از مرگ ناگهانی او و فعالیت‌های هایائو میازاکی، لقب دیزنی ژاپن را میازاکی از آن خود کرد، زیرا توانسته بود با آثارش توجه جهانیان را به سینمای ژاپن معطوف کند. واژه انیمه مورد انتقاد افرادی از جمله خود میازاکی قرار گرفت. او در اینباره گفته است که از واژه‌ی انیمه نفرت دارد، زیرا به ویرانی صنعت انیمیشن ژاپن اشاره می‌کند. او این ویرانی را با انیماتورهایی که بسیار پرکار هستند، اما پیکرهایی با چهره یکسان و با اغراق در حرکت بدون نشان دادن عمق فکر و احساس، طراحی می‌کنند برابر دانست (عزیزمحمدی، ۱۳۹۷، ۵۴-۵۲).

امروزه واژه‌ی انیمه برای بیشتر آثاری که براساس سبک خاص ژاپنی کار شده باشد استفاده می‌گردد. انیمه‌ها از لحاظ بصری تفاوت بسیاری با دیگر انواع انیمیشن دارند. در تکنیک‌های انیمیشن و طراحی شخصیت انیمه، ویژگی‌های چون چشمان درشت، دهان و بینی کوچک با حداکثر جذابیت و زیبایی و همچنین اندامی کشیده تصویر

صبح همان روز، سوفی به منظور کمک گرفتن برای باطل کردن طلسم خود راهی حومه‌ی شهر می‌شود، همان جایی که جادوگران در آن زندگی می‌کنند. در نهایت به قلعه‌ی متحرک هاول رسیده و در همانجا به عنوان خدمتکار مشغول به کار می‌شود تا از این راه هاول نفرینش را باطل کند. از طرف دیگر، در قلعه‌ای که هاول در آن زندگی می‌کند چهار رنگ متفاوت دارد که هرکدام به سمت سرزمین متفاوتی باز می‌شوند و هر کدام از پادشاهان هر یک از این سرزمین‌ها مایلند که از قدرت هاول برای پیروزی در جنگ بهره‌مند شده و از او دعوت می‌کنند تا به آنها بپیوندد. پادشاه کشوری که هاول در آن زندگی می‌کند، جادوگری به اسم سالیمان را در قصر استخدام کرده که علی‌احضرت جادوگران است و او از جادوگران مختلف دعوت می‌کند تا در جنگ به پادشاه کمک نموده و پادشاه با استفاده از قدرت جادوگران پیروز شود. در این میان، هاول که شخصیتی طرفدار صلح تصویر شده است، اصلاً تمایل به شرکت در جنگ ندارد و مدام تلاش می‌کند که به تنهایی جلوی بمب افکن‌های کشور خود و دشمن را بگیرد. از آنجایی که جادوگری بسیار باهوش و قدرتمند است، این توانایی پادشاه را نگران کرده و در صدد تصاحب قدرت هاول است. با وجود این، او به شکل پرنده‌ای مهیب، غول‌آسا و سیاه در می‌آید و در آسمان به نبرد با هواپیماها و نیروهای اهریمنی می‌پردازد. داستان به جایی می‌رسد که هاول به دلیل نبردهای مکرر به شدت مجروح شده و حالش رو به وخامت می‌رود. در اینجا هیچ جادو و طلسمی او را نجات نمی‌دهد مگر عشق سوفی و در نهایت خیلی از طلسم‌ها باطل شده، سوفی جوانی و زیبایش و هاول سلامتی‌اش را به دست آورده و شهر از جنگ و اهریمن و نفرین پاک می‌شود.

به طور کلی، درون مایه‌ی فیلم دارای موضوع ضد جنگ است و کارگردان سعی داشته با به تصویر درآوردن جنگ و آثار مخرب آن، به تقبیح این موضوع بپردازد. یکی از دلایلی که شخصیت‌های این داستان تمایلی به ورود به دنیا بزرگسالی ندارند، این است که افراد بزرگسال در این دنیا به دنبال جنگ، کنترل یکدیگر، حریص، خودخواه، سطحی و ظاهربین هستند. به طور مثال، همکاران سوفی افراد سطحی هستند و فقط در باب زندگی بهتر صحبت می‌کنند، اما دریغ از آنکه کوچکترین قدمی برای خوشبختی و زندگی بهتر بردارند. خواهر سوفی فقط به دنبال رسیدگی به ظواهر و زیبایش است تا از این طریق بتواند توجه مردان را به خود

این انیمه از این قرار است که سوفی دختری ۱۸ ساله‌ی نه‌چندان زیبا، اما با قلبی بسیار رئوف و مهربان است که در مغازه‌ی محقر کلاه‌فروشی پدر مرحومش (تصویر ۱)^۸ کار می‌کند.

او به دلیل اینکه صورت آنچنان زیبایی ندارد، اعتماد به نفس نداشته و به دلیل علاقه‌ی پدرش به مغازه و شغل کلاه‌فروشی، خودش را موظف می‌داند که در آن مغازه مشغول به کار باشد. سوفی در سرزمینی زندگی می‌کند که جادوگران مختلفی در آن وجود دارند و یکی از پرآوازه‌ترین آنها جادوگر جوان و خوش قیافه‌ای به نام هاول است و دارای یک قلعه‌ی متحرک است. روزی سوفی برای ملاقات با خواهرش راهی می‌شود که در این مسیر دو سرباز (تصویر ۲) مزاحم سوفی شده و قصد آزار وی را دارند. در این هنگام هاول فرامی‌رسد و او را نجات می‌دهد.



تصویر ۲- قلعه‌ی متحرک هاول، نجات سوفی به دست هاول (نگارندگان).

در این حین، جادوگر ویست که جادوگری خبیث، حسود و بد ذات است، به دلیل علاقه‌ی بیشین خود به هاول و همچنین تصاحب قلب او مدام هاول را تعقیب می‌کند. با استفاده از نیروهای جادویی خود از این موضوع اطلاع پیدا نموده و به همین دلیل شبانه به مغازه‌ی کلاه‌فروشی پدر سوفی می‌رود، نفرینی بر او می‌خواند و بلافاصله سوفی تبدیل به یک پیرزن ۹۰ ساله می‌شود (تصویر ۳) با این خیال که او دیگر نمی‌تواند با هاول ارتباط داشته باشد.



تصویر ۳- قلعه‌ی متحرک هاول، طلسم سوفی و تبدیل شدن او به پیرزن ۹۰ ساله (نگارندگان).

این تحولات قلعه برای تبدیل شدن به خانه‌ای است که ما برای سکونت نیاز داریم. مانند بلوغ جسمی و شخصیتی هر انسانی که برای رشد و ادامه به آن نیازمند است. قلعه از اجزای مختلف و درهم و برهمی مانند برج‌ها، چرخ دنده‌ها، زبانی واژگون شده و پاهای مرغی شکل تشکیل شده است. به طور کلی یک کولاز از دودکش‌های مختلف، سقف‌های متعدد، لوله‌ی بخار و دیگر اجزای عجیب و غریب است. او نیز مانند سایر کاراکترهای انیمیشن وقتی به بلوغ می‌رسد، تمام اجزای اضافی خود را رها کرده و با شکلی جدید و تحول یافته ادامه می‌دهد.

میازاکی در قلعه‌ی متحرک هاول، کاراکتر سوفی را به شکل دختری به تصویر می‌کشد که در سن ۱۸ سالگی طی اتفاقاتی که پشت سر می‌گذارد به یکباره به فهم و بلوغ یک فرد بزرگسال می‌رسد. سوفی دختری درون‌گرا است که بیشتر عواطف و احساساتش را بیان نمی‌کند. در ابتدای فیلم و در زمان ۲:۵۲ سوفی را می‌بینیم که به تنهایی در یک اتاق پشت میزی پر از کلاه نشسته و کلاه می‌سازد. روبه‌روی او یک پنجره‌ی بزرگ وجود دارد که از طریق آن دنیای بیرون را تماشا می‌کند. با وجود اینکه علاقه ندارد بقیه‌ی عمر خود را در اتاق پشتی خانه و ساختن کلاه بگذراند، اما به جای بیرون رفتن و برقراری ارتباط با آدم‌های بیرون، همچون یک انسان درون‌گرا، خلوت خود را به لذت بردن از دنیای بیرون ترجیح داده و تصور می‌کند که خانه از هر جایی امن‌تر است. او نگاهی پذیرا، مهربان و منفعل نسبت به زندگی دارد. در زمان ۸:۱۵ سوفی را می‌بینیم که با خواهرش لتی در حال صحبت است. او در مورد مزاحمت سربازان و نجاتش به وسیله‌ی هاول صحبت می‌کند. لتی به سوفی اخطار می‌دهد که هاول تو را نجات داده چون می‌خواست قلب تو را بدزد (اشاره به شایعه‌ای که در مورد هاول وجود دارد). اما سوفی اینگونه جواب می‌دهد که «من این‌طور فکر نمی‌کنم. اون فقط به دنبال دختران خوشگل است، همین». در اینجا به راحتی می‌توان به این موضوع پی برد که سوفی خود را زیبا نمی‌داند. در قسمت‌های مختلفی از فیلم، سوفی را در حال اعتراف کردن به این مسئله که زیبا نیست می‌بینیم. این موضوع آزاردهنده‌ای برای اوست و تصور می‌کند که فقط دختران زیبا لایق عشق هستند و این زیبا نبودن موجب شده تا از اعتماد به نفس کافی برخوردار نباشد. در زمان ۹:۰۰ فیلم سوفی در حال خداحافظی کردن از لتی (تصویر ۴) است و خواهرش سعی دارد که او را درباره‌ی نحوه‌ی زندگی‌اش نصیحت کند.

جلب کند. حتی این سطحی بودن را در مردانی که سر راه سوفی مزاحم او شده (در ابتدای فیلم) و قصد آزار او را دارند می‌توان دید. یا افرادی که با هاول در ارتباط هستند، چون جادوگر سالیمان که مانند یک مادر فاسد، خود خواه و جنگ طلب است یا شخصیت پادشاه که شبیه به یک پدر احمق، بی‌عرضه و بی‌اراده است. جادوگر معشوقه‌ی پیشین هاول که فقط به دنبال زیبایی ظاهری است و از مهارت جادویی در جهت طمع‌ورزی خود استفاده می‌کند و جادوگران دیگر که به راحتی کنترل خود را به دست پادشاهان ممالک خویش سپرده‌اند و بدون اندیشیدن به عاقبت جنگ، فقط آنچه به آنها گفته شده است انجام می‌دهند. با این حال، گریز از دوران بزرگسالی کارساز نبوده و هرکس باید بتواند مسئولیت زندگی خویش را بر عهده بگیرد، با خود واقعی‌اش روبه‌رو شود و در بزرگسالی به خود وفادار بماند. اما سوفی توانست که دیدگاه خود را نسبت به مسئولیت خویش در برابر زندگی تغییر دهد. مثلاً زمانی که خانم سالیمان نیروهای جادوگر ویست را از او می‌گیرد، جادوگر پیر شده و به سن واقعی‌اش باز می‌گردد تا از خودسری جادوگران جلوگیری شود. با این اتفاق، ذات بی‌رحم و بدجنس او خنثی شده و پیر و ناتوان می‌گردد. پس از این رخداد، شاهد ترجم و دلسوزی سوفی نسبت به جادوگر ویست، کسی که طلسم پیری را بر سوفی خوانده هستیم. سوفی او را به جمع خانوادگی قلعه متحرک می‌پذیرد و حتی از او مراقبت می‌کند. این پیام فیلم به وضوح مخالفت با جنگ‌افروزی و هم‌زیستی مسالمت‌آمیز را نشان می‌دهد و آن نفرتی که در ابتدا با دیدن جادوگر ویست در نگاه بیننده ایجاد شده، رفته رفته از بین می‌رود و همذات‌پنداری مخاطب را برانگیخته و تصویری خاکستری در ذهن بیننده شکل می‌دهد.

منحنی شخصیت در قلعه‌ی متحرک هاول

تحولات شخصیتی سوفی در طول فیلم با انعکاس این تغییرات در ظاهر او نیز هویدا است. با اوج گرفتن فیلم هر چقدر سوفی به بلوغ شخصیت خود نزدیک‌تر می‌شود، ظاهر پیر و ناتوان خود را از دست داده و حتی این تحولات در دگرذیبی‌های قلعه که خود نیز به نوعی یک شخصیت است، نیز مشخص می‌گردد. گویی قلعه مدام از خود می‌پرسد اگر از هم تفکیک شوم دوباره می‌توانم سرهم شوم؟ با وجود اینکه می‌بینیم قلعه مانند سایر شخصیت‌های داستان از هم جدا می‌شود، رنج می‌کشد، رشد می‌کند و زنده می‌ماند، همه‌ی

خرج می‌دهد و به تنهایی راهی سرزمین جادوگران می‌شود. پیرزنی که تا شب گذشته هنگام راه رفتن استخوان هایش صدا می‌کرد، اکنون هدفی که در پیش گرفته، قوای به فعلیت رساندن آن را نیز به او می‌بخشد. جسم ضعیف و قد خمیده‌اش تغییر کرده و تا حد اندکی قوای خویش را بازیافته است. حتی در مسیرش، یک مترسک نفرین شده را نجات می‌دهد که بعدها متوجه می‌شود پادشاه سرزمین مقابل است. سوفی بعد از دریافت طلسم، تبدیل به یک پیرزن شاد و جسور می‌شود. میازاکی در این انیمیشن، با هنرمندی هرچه تمام‌تر زیبایی مرگی استعاره‌ای را به تصویر می‌کشد. در ابتدای فیلم، سوفی را با یک کلاه آفتابگردان که با روبان قرمز تزئین شده و یک پیراهن بلند سبز تیره با یقه‌ی سفید می‌بینیم. پس از اینکه نفرین جادوگر ویست بر او کارگر می‌افتد و سوفی به یک پیرزن ۹۰ ساله تبدیل می‌شود، سوفی همچنان همان کلاه را بر سر می‌گذارد و موهایش را نیز به شیوه‌ی جوانی پشت سرش می‌بافد. اما این بار به جای



تصویر ۵- قلعه‌ی متحرک هاول، نمایی از صحنه‌ی انتهایی فیلم، ازدواج سوفی و هاول (نگارندگان).

لباس سبز تیره، یک لباس آبی بر تن دارد که به رنگ سبز بسیار نزدیک است و یک لباس زرد کم‌رنگ با دامن بلند نیز در انتهای فیلم بر تن می‌کند.

لباسی که سوفی می‌پوشد، تداعی‌کننده‌ی سبک لباس ۱۹۸۰ است که از مدل قدیمی ویکتوریایی گرفته شده است. در واقع در فیلم می‌بینیم که سوفی، هم در دوران پیری و هم در دوران جوانی به یک شکل لباس می‌پوشد، یعنی نفرین باعث شد که لباس هایش بالاخره متناسب با سن سوفی شوند. به این معنی که او پوششی قدیمی و بیشتر از سن خودش داشته، بنابراین او در سیر تحولات شخصیتی خود به این نفرین نیاز داشته است. همانطور که پیشتر نیز گفته شد، سوفی دختری خجالتی، درون‌گرا و ساکت است که خودش رازش می‌داند و در مقایسه با مادر و خواهرش پوششی محافظه‌کارانه‌تر دارد و طبق مد زمان خودش پیش نمی‌رود.

از دیدگاه او، سوفی دختری است که زندگی بسیار یکنواختی دارد و مطابق با خواسته و میل درونی خود زندگی نمی‌کند، به همین علت هم فردی گوشه‌گیر است و تمام زندگی خود را وقف گرداندن مغازه‌ی کلاه فروشی پدر کرده است. لتی از او می‌خواهد که بیشتر به خودش و چیزهایی که دوست دارد فکر کند و به شکلی زندگی کند که دوست دارد. لتی با اصرار و نگرانی به او می‌گوید: «گوش کن سوفی، تو می‌خواهی بقیه‌ی عمرت رو در مغازه کلاه فروشی بگذرونی؟» سوفی جواب می‌دهد: «اون مغازه‌ی کلاه فروشی برای پدر خیلی مهم بود، تازه اونقدر هم پیر نشدم». لتی می‌گوید: «نه منظورم این نبود که برای پدر چی اهمیت داشت. منظورم اینه که برای تو چی اهمیت داره؟» سوفی به این سوال جوابی نمی‌دهد و با ناراحتی سرش را پایین می‌اندازد. او از جواب دادن طفره می‌رود و از لتی خداحافظی می‌کند. در نهایت لتی به او می‌گوید: «این زندگی خودته، یکم بیشتر به فکر خودت باش» و سوفی می‌گوید: «خداحافظ».



تصویر ۴- قلعه‌ی متحرک هاول، ملاقات سوفی و خواهرش لتی (نگارندگان).

در زمان ۱۱:۳۲ فیلم، پس از اینکه جادوگر ویست به کلاه فروشی پدر سوفی می‌رود و او را تبدیل به پیرزن می‌کند، سوفی به شدت احساس یأس، ترس و درماندگی کرده و به بهانه‌ی سرما خوردگی، تا صبح خود را در اتاق حبس می‌کند. این پیری نه تنها در ظاهر سوفی، بلکه در باطن او نیز شکل گرفته است. همانطور که قبلاً اشاره شد، او برای شکستن طلسم راهی قلعه هاول می‌شود. در راه، او به پیری خودش اشاره می‌کند و می‌گوید: «آدم هر چی مسن تر میشه حقه‌بازتر میشه»، «چرا آدم وقتی پیر میشه سردش میشه؟»، «یکی از خوبی‌های پیری اینکه آدم از هیچی نمی‌ترسه». با وجود این، در طی داستان و زمانی که سوفی تصمیم می‌گیرد برای کمک به باطل کردن طلسم خود اقدام کند و با وجود پیری و وضعیت جسمانی‌اش راهی سرزمین جادوگران می‌شود، در این حین تغییرات خلقی و جسمی او جالب توجه است. اینکه برای تغییر زندگی خود به پا می‌خیزد، شجاعت به

خواهرش لتی به او گفته بود می‌تواند به عنوان هستنده‌ای اصیل زندگی کند و به دنبال چیزی باشد که خودش دوست می‌دارد نه اینکه مطابق میل دیگری پیش برود. در نتیجه به تدریج تبدیل به هستنده‌ای می‌شود که برای به فعلیت رساندن امکان‌هایش، خود را تحت اراده همگنان در می‌آورد و این روند زندگی موجب شده تا او در شناخت خود و خواسته‌هایش دچار مشکل شده و از کمبود اعتماد به نفس رنج ببرد و همچنین نتواند با مردم اطراف و دنیای بیرون ارتباط برقرار کند. این روند او را تبدیل به هستنده‌ای فرادستی کرده و امکان‌هایی را برمی‌گزیند که زندگی بر سر راه او قرار می‌دهد، نه اینکه با اختیار خود آنها را برگزیند. سوفی از یاد برده است که هر دازاینی همواره برای خودش زندگی می‌کند و تا زمانی که می‌آزید با هستن توانستن‌اش ارتباط دارد. حتی انفعال و ناامیدی سوفی او را از زندگی و امکان‌هایی که او می‌تواند برگزیند هرگز جدا نمی‌کند، فقط شکل زیستن سوفی و حرکت به سوی امکان‌هایش را تغییر می‌دهد. حتی اگر او آماده برای به فعلیت رساندن هیچ کاری نباشد، با این حال، باز هم به همان اندازه برای خودش می‌آزید و اصطلاحاً «فرآینش خود بودن» را در خودش نهفته دارد. در واقع با توجه به نظر هایدگر، همیشه چیزی در وجود سوفی باقی می‌ماند که با توجه به هستن توانستن‌ش هنوز فرصتی برای ظهور نیافته است (هایدگر: ۱۴۰۰، ۳۰۶-۳۰۵). با این اوصاف، گویی سوفی در سن ۱۸ سالگی مرده است زیرا او به شیوه‌ای می‌زید که دیگر چیزی باقی نمانده و به نه دیگر-آنجا- هستن بدل شده است (همان: ۳۰۶). در واقع سوفی با مسئولیتی که از طرف خانواده و پدر برای مغازه‌ی کلاه فروشی در خود احساس می‌کند، موجب شده است تا حس گمگشتگی دازاین او در دیگران خصوصاً خانواده تشدید شود. به ثمر رساندن این مسئولیت، سوفی را به فردی تبدیل کرده که شجاعت روبه‌رو شدن با خود واقعی‌اش و کسی را ندارد که فارغ از کسان و با ناممکن شدن امکان‌های پیشین بر او پدیدار می‌شود. به این ترتیب غرق شده در خواست کسان هم هستی از پیش رویش برداشته شده است. دیگران به او اجازه نمی‌دهند «به چه کسی هستن» خود بیندیشد. همین روند شیوه‌ی آگریستانسیال سوفی را به شدت تحت تاثیر خود قرار داده است و کمتر به فعلیت رساندن امکان‌های مورد علاقه‌ی خویش می‌اندیشد.

زندگی سوفی پیش از نفرین جادوگر ویست بیشتر بر پایه‌ی

سبک لباس پوشیدن سوفی نشان‌دهنده‌ی دیدگاهی است که او نسبت به خودش دارد. زشت. لباس‌هایی که او در طول فیلم بر تن می‌کند تقریباً به یک شکل هستند و تنها در رنگ متمایزاند. سوفی با اینکه خود، سازنده و فروشنده‌ی کلاه است، اما هیچگاه کلاه زیبا و مجللی را برای خود بر نمی‌گزیند و همیشه کلاه حصیری ساده‌اش را سر می‌کند. این شیوه‌ی زندگی سوفی نشان‌دهنده‌ی این موضوع است که چون زیبا نیست پس چیزهای زیبا هم مال او نیستند. به همین دلیل، تبدیل شدن او به یک پیرزن و از دست دادن جوانی‌اش، از حقارتی که سوفی به خاطر آن درمانده شده بود، رهایش کرد. با وجود این، وارد شدن سوفی در مسیر عجیب زندگی‌اش، روبه‌رو شدن با هاول و همسو شدن سیر زندگی‌اش با او (تصویر ۵) و تلاش برای خویشتن، به او اعتماد به نفسی داد که دیگر نمی‌توانست مانند سابق زندگی کند. سوفی در هنگام کهنسالی، شخصیتی جسورتر پیدا کرده که برای نشان دادن این موضوع، شال قرمز رنگی بر روی شانه‌اش می‌اندازد.

سوفی مثال خوبی برای نشان دادن توسعه‌ی شخصیت است. به طور مثال، وقتی برای اولین بار سوفی را می‌بینیم، با دختری خجالتی و درون‌گرا روبه‌رو می‌شویم که لباس‌هایی ساده با سبک قدیمی و کسل‌کننده بر تن دارد. از این طریق شخصیت و احساسات خود را ابراز می‌کند، اما به مرور زمان در طول فیلم، او به یک زن با اعتماد به نفس تبدیل می‌شود. این نکته را از مدل لباس و رنگی که بر تن می‌کند می‌توان دریافت. با نزدیک شدن به پایان فیلم، او لباس‌هایی با رنگ روشن می‌پوشد و مدل موهایش را تغییر می‌دهد و قاطعیت و اعتماد به نفس در نحوه‌ی رفتارش مشهود است. به گونه‌ای که در سکانس‌هایی از فیلم، زمانی که خودش را با اعتماد به نفس و مستحق عشق می‌داند، دوباره به حالت جوان اولیه باز می‌گردد. در انتهای فیلم می‌بینیم با وجود اینکه طلسم سوفی باطل می‌شود و دوباره جوانی خود را به دست می‌آورد، اما رنگ موهایش همچنان سفید است. به این معنی که با وجود اینکه او جوانی خود را بازجسته است اما بلوغ شخصیت خود را به دست آورده و آن را حفظ کرده است.

تحلیل مرگ آگریستانسیال در زندگی سوفی

سوفی تصور می‌کند که به علت علاقه‌ی پدر به مغازه‌ی کلاه فروشی باید بقیه‌ی عمر خود را وقف مغازه بکند. با توجه به دیدگاه هایدگر در این خصوص، سوفی همانطور که

جذب شدن در کسان و تحت تأثیر جهانی است که در آن می‌آید (بنگرید به هایدگر، ۱۴۰۰: ۲۴۴). طلسم جادوگر ویست کاملاً روی فضای اگزیستانسیالیسم سופی تأثیر گذاشته و موجب می‌شود تا سופی هم هستی خویش را بیابد. او برای بازجستن زندگی و جوانی از دست رفته، دچار یافت حال اضطراب می‌شود و این اضطراب در نهایت سبب می‌شود تا سופی خودپسندترین هستن توانستنش را آشکار کرده و آزاد بودن سופی در آزادی‌اش برای انتخاب آنچه که می‌خواهد به دست آورد و از همه مهم‌تر، به دست آوردن خود واقعی‌اش را یادآور می‌شود (همان: ۲۴۸). بنابراین، برای اینکه سופی به بلوغ شخصیت برسد نیاز به یک رخداد عظیم و جدید در فضای اگزیستانسیالیسم خویش دارد تا جای این رکود و یکنواختی را پر کند. زمانی که جادوگر ویست سופی را طلسم می‌کند، در ابتدا هم برای سופی و هم برای بیننده روبه‌رو شدن با این طلسم و تبدیل شدن یک دختر ۱۸ ساله به یک پیرزن ۹۰ ساله، برگرداندن از جهانی است که او را به خود نمی‌گیرد. اما سופی برای ورود به بزرگسالی به این طلسم احتیاج دارد تا بتواند وارد دنیایی خارج از جهان شود و هستن - توانستن خودپسنداش را بیابد و برای زندگی خویش بجنگد. سופی در زمان‌هایی از فیلم مانند زمان عصبانیت، یا زمانی که پراز شور می‌شود یا زمانی که می‌خواهد، به ظاهر جوان خود باز می‌گردد. در واقع تنها نفرینی که سופی در آن گیر کرده، این است که تصور می‌کند زشت است. هر زمان که او به ظاهر خود فکر نمی‌کند، نفرین بر روی او بی‌تأثیر می‌شود. در واقع تنها نفرینی که او را آزار می‌دهد «عدم درک خویش» است.

خویش را دارد و تمایل دارد که زندگی متفاوتی را تجربه کند، با این حال نمی‌خواهد مسئولیت بلوغ و زندگی جدیدی را برعهده بگیرد چون در هر روزگی‌اش گم شده و در سقوط و به دور از خویشتن می‌زید. این «سقوط» دلیلی علیه شیوه‌ی اگزیستانسیالیسم سופی است. با این حال «سقوط» به مثابه‌ی نوع هستی این در-هستن به سود سופی تمام شد، چون سقوط معنی‌ای جز در جهان-هستن - توانستن ندارد، حتی اگر به شکل ناخودپسندی زیست شود. سופی به این دلیل دچار سقوط شده است، برغم اینکه هم هستی‌اش برایش مهم است اما آن را نادیده می‌گیرد و نمی‌داند چگونه باید به آن برسد. همین شیوه و روند، زندگی سופی را واجد دریافت طلسم می‌کند که با دریافت طلسم و رنج کشیدن و به خود آمدن به دنبال وجه جدیدی از خود بگردد. به طور مثال، در زمان ۳۵:۰۰ فیلم هنگامی که سופی وارد قلعه می‌شود برای باطل کردن طلسم انگیزه پیدا می‌کند و به رفت و روب و تمیز کردن قلعه می‌پردازد (تصویر ۶). به نحوی که تمیز کردن نشان‌دهنده‌ی بیرون کردن نیروهای اهریمنی و دور کردن جادوگران به نظر می‌آید. سופی در این حال و هوا قدرت جسمی خود را تا حدودی به دست آورده و هنگام تمیز



تصویر ۶- قلعه‌ی متحرک هاول، سופی در قلعه هاول تمیزی می‌کند (نگارندگان).

کردن قلعه با لبخندی از روی رضایت می‌گوید: «حس می‌کنم انرژی کم کم داره بر می‌گرده».

یا در زمان ۳۸:۲۲ سופی را در قلعه می‌بینم که اندکی جوان شده، از خمیدگی قامت او دیگر خبری نیست، و از اینکه برای خود تلاش می‌کند (تصویر ۷) خوشحال است. زمان ۱:۱۰:۲۴ فیلم، سופی را می‌بینیم که در حال پرواز است و اندکی جوان شده است. در زمان ۱:۲۰:۰۷ هاول با جادو اتاق سופی را به قلعه آورده و او از این کار بسیار شگفت زده شده است و در دلش محبت زیادی رانسبت به هاول حس می‌کند و در همین لحظه که احساس عشق و محبت فراوانی می‌کند، جوان ترسیم شده، البته به جز رنگ موهایش.



تصویر ۹- قلعه‌ی متحرک هاول، رنگ‌های متنوع و رنگ کدر لباس سوفی در ابتدای فیلم (نگارندگان).



تصویر ۷- قلعه‌ی متحرک هاول، هاول با جادو اتاق سوفی را به قلعه آورده است. سوفی با احساس محبت جوان شده است (نگارندگان).



تصویر ۱۰- قلعه‌ی متحرک هاول، رنگ‌های درخشان فیلم که متناسب با تغییر شخصیت سوفی فرق کرده است (نگارندگان).



تصویر ۸- قلعه‌ی متحرک هاول، سوفی با احساس عدم اعتماد به نفس، دوباره پیری می‌شود (نگارندگان).

او سربرمی‌آورد. سوفی تا پیش از طلسم تصور می‌کرد زمان زیادی برای ادامه و زندگی کردن دارد. زمانی که خواهرش لتی به او می‌گوید تاکی می‌خواهی در مغازه کلاه فروشی کار کنی و تصمیمت برای زندگی خودت چیست؟ سوفی به او پاسخ می‌دهد «هنوز اونقدر پیر نشدم». او تصور می‌کند که زمان زیادی برای ادامه و زندگی کردن دارد، به همین دلیل براساس الگوهای از پیش تعیین شده به زندگی خویش ادامه می‌دهد. زیرا این شیوه از زیستن حالتی تسکین دهنده دارد و سوفی از مواجهه با خود واقعی و چیزهایی که آشنای او نیست دوری می‌جوید. با این کار، بار پاسخ‌گویی در رابطه با هستی فرد، نوع زندگی و مسئولیت رشد و بلوغ شخصیتی از دوش او برداشته می‌شود. اما پیری سوفی و یادآوری اینکه زمان زیادی برای تلف کردن ندارد، موجب می‌شود که در تله‌ی عدم امکان‌هایی بیفتد که ادامه‌ی مسیر قبلی برایش ممکن نباشد. در نتیجه، شیوه‌ی رفتار و تصمیم‌گیری وی در زندگی متفاوت‌تر و مسئولانه‌تر و بتواند با مرگ اگزستانسیال زندگی خود را به نتیجه برساند. پیری در اینجا امکان‌هایی را که سوفی در جوانی با آن روبه‌رو بوده است به نامکان تبدیل می‌کند.

بحث

همزمان با انقلاب صنعتی، مدل موی کوتاه برای زنان رایج شد تا برای کار در خارج از منزل آمادگی بیشتری داشته

قسمتی از فیلم که میازاکی آن را به زیبایی تصویر کرده، در زمان ۲۱:۲۳:۲۱ فیلم است. در این جا چهره‌ی سوفی جوان است و به هاول عشقش را ابراز می‌کند و به او می‌گوید: «خواهش می‌کنم از پیشم نرو، خودم می‌دانم زیبا نیستم و تنها کاری که بدم تمیز کردن است» و با گفتن این جمله دوباره تبدیل به یک پیرزن می‌شود (تصویر ۸). به این ترتیب و با توجه به اتفاقاتی که سوفی پشت سر می‌گذارد، دچار یافت حال اضطراب می‌شود اما این بار همان اضطرابی اگزستانسیالی است که مد نظر هایدگر است. زمانی که سوفی بر اثر طلسم ۹۰ ساله می‌شود این تبدیل و تغییر شکل استعاره‌ای از مرگ است. مثلاً در صحنه‌های آغازین فیلم، شاهد رنگ‌های متنوع اما بی‌روح هستیم (تصویر ۹) که بسیار با وضعیت غرق شدن در امکان‌های هرروزه‌ی سوفی متناسب‌اند و به نحوی وضعیت «سقوط» سوفی را نشان می‌دهند. اما با گذشت فیلم و تغییر خلق و خوی و شخصیت سوفی، این رنگ‌ها به صورت شاداب‌تر، ترسناک‌تر و گاهی سیاه و نومیدانه (تصویر ۱۰) گرایش می‌یابد و حال و هوای سوفی و سایر شخصیت‌های داستان را نشان می‌دهد که هماهنگ با رشد شخصیت هر یک و احساسی که نسبت به خود و دنیای اطرافش دارد رنگ‌ها نیز تغییر می‌یابند.

یکی از شیوه‌هایی که سوفی می‌تواند با آن اضطراب اگزستانسیال و زیستن به شکل اصیل را تجربه کند، همین عدم امکان‌هایی است که بارخت بریستن جهان همدازایی

باشند. انتهای فیلم، زمانی که می‌تواند بیانگر شخصیت مستقل و رشد یافته‌ی سوفی باشد، با وجود این، مانند دیگر زنان انیمیشن نیست و فرصتی برای پرداختن افراطی به ظاهر و موهای خود پیدا نمی‌کند و به زیبایی و جوانی طبیعی خود بسنده کرده است. در صحنه‌ی پایانی فیلم که دیگر جنگ به پایان رسیده سوفی با لباس، کلاه و کفش روشن تصویر شده که بیانگر دست‌یابی او به مسیری روشنتر است. این چنین مرگ اگزستانسیال به درک هستی سوفی منجر شده و چگونه هستن او را رقم می‌زند. خطوط و رنگ‌ها درون نماها و آرایش لباس‌ها و موهای شخصیت سوفی، نسبت شخصیت‌ها با هم در این مسیر جهت یافته‌اند. نتایج حاکی از این است که در این انیمیشن، مرگ اگزستانسیال با منحنی شخصیت سوفی روی می‌دهد. همچنین جلوه‌ها و جذابیت‌های بصری از سوفی جوان، به اندام به فرد پیر، خمیده، چاق با صورت چروکیده با همان لباس‌ها و دوباره به شخصیت جوان، جذاب، پرنرزی و با انگیزه تغییر می‌کند. در این تغییر خطوط صاف و استوار به خصوص به خطوط منحنی، پرچین و شکن جای می‌سپرد و دوباره به همان خطوط صاف و قائم تغییر می‌کند.

نتیجه

هایدگر معتقد است که دازاین (حقیقت وجود انسان) به شدت تحت تأثیر مرگ بوده و مرگ اتفاقی است که فقط متوجه انسان است نه موجودی دیگر. انسان چون انسان است قابلیت مرگ را دارد و موجودات دیگر مانند حیوانات، صرفاً نابود می‌شوند. در فلسفه‌ی هایدگر، دازاین به این دلیل که وجود را پذیرفته است، همان انسان است. مطابق نظر هایدگر، ذات انسان در وجود او بوده از این روی آخرین امکان دازاین مرگ است و تازمانی که ما وجود داریم این امر به صورت بالقوه در جای خود باقی است. هایدگر اعتقاد دارد که مرگ شکلی از هستی است که انسان بلافاصله با هست شدنش آن را می‌پذیرد. در واقع مرگ نحوه‌ای از وجود بوده که فقط انسان از آن برخوردار است. از نظر هایدگر انسان می‌تواند به هر چیزی مسلط شود اما مرگ تنها چیزی است که قادر به دوری جستن از آن نیست و همیشه بر قدرت انسان چیره می‌شود. از نظر هایدگر شناخت مرگ به شناخت دازاین و شناخت دازاین به شناخت هستی منتهی می‌شود.

سینمای ژاپن یکی از بزرگترین و مهم‌ترین صنعت‌های فیلم در دنیا با بیش از صد سال سابقه در این زمینه و میازاکی یکی از افراد مطرح در سینمای ژاپن است. سینمای ژاپن نیز مانند سایر دنیا در تلاش است تا میان سینمای صنعتی و هنری تعادل به وجود بیاورد. در این میان و در سینمای ژاپن انیمیشن توانسته دنیایی مشابه خود سینما را دوباره خلق کند. در انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول که براساس آرای هایدگر مورد بررسی قرار گرفته است یکی از شیوه‌هایی که سوفی می‌تواند با آن اضطراب اگزستانسیال و زیستن به شکل اصیل را تجربه کند مردن است. او تصور می‌کند که زمان زیادی برای ادامه و زندگی کردن دارد، به همین دلیل مرگ را از یاد می‌برد و براساس الگوهای از پیش تعیین شده‌ی عوام به زندگی خویش ادامه می‌دهد، زیرا این شیوه از زیستن حالتی تسکین دهنده داشته و سوفی از مواجهه با خود واقعی و چیزهایی که خوشایند او نیست دوری می‌جوید. پیری سوفی و یادآوری اینکه زمان زیادی برای تلف کردن و امکان چندان برای افکندن ندارد، در واقع مرگ اگزستانسیال موجب می‌شود که شیوه‌ی رفتار و تصمیم‌گیری وی در زندگی متفاوت‌تر و مسئولانه‌تر گردد و بتواند با به یاد آوردن مرگ، زندگی خود را به نتیجه برساند.

جلوه‌ها و جذابیت‌های بصری از سوفی جوان و به اندام به فردی پیر، خمیده، چاق با صورت چروکیده با همان لباس‌ها و دوباره به جوان، جذاب، پرنرزی و با انگیزه تغییر می‌کند. در این تغییر خطوط صاف و استوار به خصوص منحنی، پرچین و شکن و نیز رنگ‌های بپاش، زنده و چشم‌گیر به رنگ‌های خنثی و سرد جای می‌سپرد. در پایان فیلم رنگ‌های لباس سوفی بسیار روشن می‌شود.

با توجه به بررسی‌های صورت گرفته در رابطه با تحلیل انیمیشن از منظر مرگ هایدگری این نتیجه حاصل شد که مطالب و پژوهش‌های موجود اغلب در رابطه با شرح آرای هایدگر یا تطبیق دیدگاه او با برخی دیگر از فلاسفه یا شعرا بوده است. همچنین در رابطه با انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول، پژوهش‌هایی براساس ویژگی‌های تکنیکی این اثر یا تحلیل شخصیت‌پردازی آن از دیدگاه روانشناسی صورت گرفته است. در این نوشتار، انیمیشن قلعه‌ی متحرک هاول هم از لحاظ تمهیدات مربوط به فرم بررسی شده و هم از لحاظ محتوایی. شاید بتوان گفت تحلیل این انیمیشن از دیدگاه مرگ هایدگری پژوهشی نو در این خصوص است.

پی‌نوشت

۱. Martin Heidegger، فیلسوف پدیدارشناس آلمانی زاده ۲۶ سپتامبر ۱۸۸۹- درگذشته ۲۶ مه ۱۹۷۶ است. در مکتب پدیدارشناسی شاگرد ادوموند هوسرل بوده و دوره‌های فکری متفاوتی را از سرگذارنده است. در مرحله اول مسئله او هستی و زمان و در مرحله دیگر زبان و دهه است.
۲. Hayao Miyazaki، زاده ۵ ژانویه ۱۹۴۱، انیماتور، کارگردان، تهیه‌کننده و فیلمنامه‌نویس ژاپنی است. او یکی از برجسته‌ترین فیلمسازان تاریخ پویانمایی محسوب می‌شود.
۳. Ghibli نام استودیوی پویانمایی در توکیو پایتخت ژاپن است که در ژوئن ۱۹۸۵ توسط توکوما شوتن تاسیس شده و توسط هایائو میازاکی و ایسانو تاکاهاتا به عنوان کارگردان و توشیوسوزوکی به عنوان تهیه‌کننده اداره می‌شود.
۴. Howl's Moving Castle نام یک انیمه‌ی ژاپنی به نویسندگی و کارگردانی هایائو میازاکی است که در سال ۲۰۰۴ میلادی تولید شده است.
۵. Dasein، اصطلاحی آلمانی به معنی «آن جا هستی» (da- آن جا؛ sein- بودن یا هستی) است. این واژه در زبان انگلیسی Existence ترجمه می‌شود. ماهیت دازاین «هستن توانستن» است و ذات ثابتی ندارد. نباید آن را با انسان با ذات ثابت یکی دانست.
۶. eigentlichkeit/authenticity/authenticité خودبینگی به معنای زندگی کردن بر اساس ارزش‌های شخصی است که سبب می‌شود انسان با اصالت زیستن را برگزیند. چنین شخصی توانایی مواجه شدن با مرگ خویش را دارد و اصطلاحاً مرگ‌اندیش است.
۷. Uneigentlichkeit/inauthenticity/inauthenticité ناخودبینگی به معنای زندگی کردن بر مبنای هم‌رنگ جماعت شدن است. چنین شخصی با پناه بردن به کسان بر اساس خواست دیگران زندگی می‌کند و بار و مسئولیت پذیرش زندگی بر اساس شیوه خودپناه از او سلب می‌شود.
۸. تمام تصاویر این پژوهش از روی انیمیشن توسط نگارندگان برداشته شده است.
۹. Verfallen/déchéance/falling-entanglement سقوط غرق شدن در کسان منتشر است.

کتابنامه

- آفرین، فریده (۱۳۹۹). تحلیل هایدگری از یافت حال‌های دازاین در مواجهه با کوید ۱۹، پژوهش‌های فلسفی، شماره ۳۱، ۲۴۷-۲۷۸.
- 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، شماره ۱۱، ۱۰-۲۰.
- رابر تزی، ونز و اعوانی، شهین (۱۳۶۷). مرگ و جاودانگی در اندیشه هایدگر و عرفان اسلامی، فرهنگ، شماره ۲ و ۳، ۲۰۹-۲۴۶.
- سامع، سیدجمال و صافیان، محمدجواد (۱۳۹۵). تأملی بر معنای مرگ‌اندیشی در فلسفه‌ی هایدگر، تأملات فلسفی، شماره ۱۷، ۱۵۵-۱۸۶.
- س گلپایگانی، سید علیرضا؛ حسامی، منصور و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۹). تحلیلی بر نظریه خودآگاهی در جنگل جهان زیرین کلار یسا پینکولا استس مطالعه موردی انیمیشن قلعه متحرک هاول (۲۰۰۵) اثر هایائو میازاکی، هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۱، ۷۱-۸۱.
- شفیعی، اسماعیل و خیری، حسن (۱۳۹۷). بررسی ماهیت مرگ و هستی کاراکترهای اصلی تراژدی‌های چهارگانه شکسپیر بر اساس آرای هایدگر، تئاتر، شماره ۷۲، ۵۳-۸۶.
- صالحی، اکبر و اکبرزاده، فهیمه (۱۳۹۴). تحلیل تطبیقی دیدگاه اسلامی و آرای مارتین هایدگر در زمینه مرگ آگاهی و پیامدهای آن بر سبک زندگی، پژوهش در مسائل تعلیم و تربیت اسلامی، شماره ۲۶، ۸۳-۵۹.
- عزیزمحمدی، افسانه (۱۳۹۸). تحلیل شخصیت پردازی آثار میازاکی، بر اساس نظریه سایه و کهن‌الگوی یونگ، در انیمیشن قلعه متحرک هاول، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، ۱-۱۳۷.
- کمپانی زارع، مهدی (۱۳۸۹). هستی در آیین نیستی. کتاب ماه فلسفه، شماره ۴۲، ۱۳۱-۱۳۵.
- هایدگر، مارتین (۱۳۸۹). هستی و زمان، مترجم: عبدالکریم رشیدیان، تهران: نشر نی.
- هایدگر، مارتین (۱۴۰۰). هستی و زمان، مترجم: عبدالکریم رشیدیان، تهران: غزال.

Analysis of Existential Death in Howl's Moving Castle according to Martin Heidegger's Ideas in Being and Time

Abstract:

According to Heidegger, death is a form of existence that man accepts immediately upon his existence. He introduces man as being-in-the-world. The type of Dasein's existence in the world is not like other objects in the world. The meaning of possibility is something that Dasein has the ability to become. Dasein stands in the possibility of possibilities, constantly engaging with what it could be. Death is a situation where a person answers the question of who they are. According to Heidegger, Dasein can dominate anything, but death is the only thing that cannot be avoided and always overcomes the power of Dasein. Heidegger believes that Dasein is strongly influenced by death, which is an event that only affects humans and not any other beings. He considers existential death as specific to human beings because humans are the only ones capable of thinking about death; other beings simply perish. Thinking about the event of death is a unique and original act that frees a person from ordinary and mediocre thoughts.

Existential death is still a unique experience for each person, one that cannot be taught or repeated. Authentic Dasein also takes into consideration the fact that death does not happen only after the end of life but is an inseparable part of life itself. Being-in-the-world is a way of being, and this inherently includes being-toward-death. Heidegger claims that death is different from the end, which is a kind of transcendental matter. Anxiety causes Dasein to face its true self, and it is determined by what we are anxious about and against. In the phenomenon of existential anxiety, the things that make us anxious seem to vanish, so we appear to be anxious neither because of anything nor against anything. When Dasein is immersed in the people and the world in which it lives, this immersion causes it to escape. Escape is the act of evading the fall from the "being-in-the-world" that it deserves. Therefore, anxiety and falling are opposites. In anxiety, the world is introduced to Dasein in such a way that it loses its previous significance. For this reason, Dasein turns inward, adjusting to its introspective being. Anxiety occurs when all the possibilities of Dasein appear insignificant, and its way of living in the world is revealed as a movement toward death.

Japanese cinema is one of the largest and most important film industries in the world, with over a hundred years of history in this field. Directors like Shōhei Imamura and Nagisa Oshima are very prominent in the third generation of Japanese filmmakers. Hayao Miyazaki, a celebrated director and animator, is also a key figure in this tradition. Studio Ghibli, best known for Miyazaki's work, is behind renowned films like Spirited Away, Howl's Moving Castle, and My Neighbor Totoro. The studio has officially released 21 animated features. Other prominent works by Miyazaki include Ghost Land, Ponyo, Laputa: Castle in the Sky, Princess Mononoke, and others. Japanese cinema, like other film industries, strives to balance industrial and artistic cinema. Within this context, Japanese animation, or anime, has managed to recreate a world similar to live-action cinema while offering unique narratives.

Document Type:

Original/Research/Regular Article

Receive Date: 10 September 2023

Accept Date: 5 December 2023

Maryam Ayatollahi

M.A of Art Research, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran.

Email: maryam.ayatollahi@semnan.ac.ir

Farideh Afarin

(Corresponding Author), Associate Professor, Faculty of Art, Semnan University, Semnan, Iran.

Email: F.afarin@semnan.ac.ir

DOI:

10.22051/jtpva.2023.44938.1538



*The article is extracted from the M.A. thesis in the field of art studies, entitled "Aesthetics of Death in the Prominent Iranian and World's Animations (1990-2020) according to the Types of Death in Heidegger's Ideas" done by the first author under the supervision of the second author at the Faculty of Art, Semnan University.

Japan's animation industry, which combines traditional and indigenous Japanese arts such as Ryukyu and manga (comic books), holds a distinct place in global cinema. In the past, animation in Japan was called Doga, meaning "moving pictures," but since the 1950s, this term has shifted to "animation." Osamu Tezuka, initially known as a manga artist and cartoonist, was instrumental in shaping modern Japanese anime. His contributions to the industry were extraordinary, and he is credited with making anime what it is today while popularizing it internationally. Tezuka's influence continues to inspire creators even after his death. Due to Tezuka's unexpected passing and Hayao Miyazaki's subsequent rise, Miyazaki gained the title of "Japan's Disney." Miyazaki directed his first film in 1981 and has since created stunning works that explore many philosophical, sociological, cultural, and psychological concepts.

In the article discussed here, Howl's Moving Castle is analyzed based on Heidegger's philosophy of death and how it is represented in the animation. This study seeks to address the following questions: How is the concept of death defined by Martin Heidegger in Being and Time? How can this view be analyzed within the context of Howl's Moving Castle? What visual and narrative elements in Howl's Moving Castle are used to explore existential death? The research uses theoretical and qualitative methods, with data gathered from library documents. A review of existing studies in the Persian language revealed that similar research is lacking, especially in categorizing death based on Heidegger's philosophy. Existing studies mostly describe Heidegger's views or compare his ideas with those of other philosophers or poets. Research on Howl's Moving Castle often focuses on its technical aspects or character analysis from a psychological perspective. However, this article combines both technical and content-based analysis, specifically examining the animation through the lens of Heidegger's concept of death.

In Howl's Moving Castle, the protagonist, Sophie, experiences existential anxiety and learns to live authentically through her confrontation with death. Sophie initially imagines she has plenty of time and avoids acknowledging her mortality. She continues her life according to predetermined patterns of common reasoning because this way of living feels safe. Sophie avoids anything unpleasant, maintaining her distance from her true self. However, her transformation into an older woman forces her to confront her mortality and the finite nature of life. Sophie begins to realize that she does not have much time to waste. This awareness causes her decision-making and behavior to become more deliberate, responsible, and meaningful. By accepting death, Sophie brings her life to a resolution.

The analysis shows that Sophie's existential death arises from a failure to understand herself. Her aging serves as a reminder of the limited time she has, pushing her toward authenticity. Sophie realizes that the path she had been following is no longer viable, and she must face the anxiety of choosing a new, more authentic path. The journey of Sophie's character is visually reflected in the animation through her physical transformation. Sophie is depicted as young and energetic at first, then as an old, stooped woman with a wrinkled face, and finally as a revitalized and motivated individual. These changes are accompanied by shifts in the animation's visual style. Smooth and stable lines transition to curved, broken, and hedged lines. Similarly, the bold and vivid colors that initially dominate the scenes give way to neutral and muted tones, emphasizing the emotional and existential transformation Sophie undergoes.

This research concludes that in Howl's Moving Castle, existential death is closely tied to Sophie's character development. Her journey toward authenticity is marked by her confrontation with death and her transformation into someone who embraces life with newfound purpose. The visual and narrative techniques employed in the animation effectively depict the themes of existential anxiety and death. By analyzing the animation from Heidegger's perspective, the study offers a new approach to understanding Howl's Moving Castle while contributing to the broader discourse on the intersection of philosophy and animation. This research not only highlights the depth of Heidegger's ideas but also demonstrates how these ideas can be applied to contemporary cultural and artistic works like Japanese animation.

Keyword: Heidegger, Dasein, Existential Death, Anxiety, Miyazaki.

References:

- Afarin, F., (2020). Heideggerian Analysis of Dasein's Disposedness in the Encounter with COVID-19. *Journal of Philosophical Investigations*. July. 31. 247-278. doi: 10.22034/jpiut.2020.40171.2578
- Akbarzadeh, F., Dehbashi, M., & Shanazari, J. (2014). A Comparative Study and Analysis of Death and Its Relationship with the Meaning of Life in Rumi and Heidegger. *Comparative Theology*. March. 11. 1-20.
- Azizmohammadi, A., (2017). Analysis of the Characterization of Miyazaki's Works, Based on Jung's Shadow Theory and Archetype, in Howl's Moving Castle Animation. M.A Thesis. Faculty of Arts, Soureh University.
- Heidegger, M., (2010). Being and time. (Translated by: A. K. Rashidian). Tehran: Nei.
- Heidegger, M., (2021). Being and time. (Translated by: A. K. Rashidian). Tehran: Ghazal.

- Company Zare, M., (2010). Being in the Mirror of not Being. *Monthly Book of Philosophy*. February. 42. 131-135.
- Golpayegani, S. A., Hessami, M., & Hosseini-Shakib, F., (2020). An Analysis of Clarissa Pinkola Estés Theory of 'the Underground Forest Consciousness The Case of Hayao Miyazaki's Howl's Moving Castle (2005). *Journal of Fine Arts: Performing Arts & Music*. Spring. 1. 71-81. doi: 10.22059/jfadram.2020.296026.615403
- Robertzai, V., & Awani, Sh., (1988). Death and Immortality in Heidegger's Thought and Islamic Mysticism. *Culture*. Spring & Fall. 2 & 3. 209-246.
- Same, J., & Safian, M. J., (2016). "A Survey on the Meaning of Thinking to Death in Heidegger's Philosophy." *Philosophical Meditations*. September. 17. 155-186.
- Salehi, A., & Akbarzadeh, F., (2015). Comparative analysis of the Islamic view and Martin Heidegger's Ideas on the Death Consciousness and Its Consequences in Life Style. *Scientific Journal of Research in Islamic Education Issues*. November. 26. 83-59.
- Shafiei, I., & Khairi, H., (2018). Death and Being of the Main Characters of Shakespeare's Four Great Tragedies Based on Heidegger's Theories. *Theater*. Summer. 72. 53-84.