

• سینمای انیمیشن ایران:
شخصیت و هویت

خشیایار قاضی زاده

علی قاضی زاده



- سرشناسه : قاضی زاده، خشایار، ۱۳۴۰ -
 عنوان و نام پدیدآور : سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت/ خشایار قاضی زاده، علی
 قاضی زاده : ویراستار پروین حاجی پور.
 مشخصات نشر : تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، ۱۴۰۰.
 مشخصات ظاهری : ۳۲۰ ص: ۱۴/۲۱×۵/۵ س.م.
 شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۴۵۲-۳۸۴-۴
 وضعیت فهرست نویسی : فیبا
 یادداشت : کتابنامه.
 موضوع : متحرک سازی -- ایران

Animation (Cinematography) -- Iran

کارتون های سینمایی -- ایران

Animated films -- Iran

شخصیت پردازی در هنر

Characters and characteristics in art

- شناسه افزوده : قاضی زاده، علی، ۱۳۷۲ -
 شناسه افزوده : پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
 شناسه افزوده : Research Center for Culture, Art and Communication
 رده بندی کنگره : TRA۹۷/۵
 رده بندی دیویی : ۷۹۱/۴۳۳۴۰۹۵۵
 شماره کتابشناسی ملی : ۸۶۵۸۶۹۰
 اطلاعات رکورد کتابشناسی : فیبا

www.ketab.ir



پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
 کتابخانه ملی

- ناشر: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
 عنوان: سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت
 نویسنده: خشایار قاضی زاده (استادیار دانشکده هنر دانشگاه شاهد)، علی قاضی زاده
 ویراستار: پروین حاجی پور
 طراح جلد: فریماه قاطمی
 صفحه آرا: حسین آذری
 نوبت چاپ: اول - پاییز ۱۴۰۰
 شمارگان: ۵۰۰ نسخه
 قیمت: ۸۷ هزار تومان
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۵۲-۳۸۴-۴

همه حقوق این اثر برای پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات محفوظ است.
 در صورت تخلف، پیگرد قانونی دارد.

نشانی: تهران، پایین تر از میدان ولی عصر (عج)، خیابان دمشق، شماره ۹، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
 صندوق پستی: ۶۲۷۴-۱۴۱۵۵. تلفن: ۸۸۹۰۲۲۱۳. دورنگار: ۸۸۸۹۳۰۷۶. Email: nashr@ricac.ac.ir

فهرست مطالب

۱	سخن ناشر
۳	مقدمه
۱۱	فصل اول: انیمیشن و طراحی شخصیت
۱۱	مقدمه
۱۲	انیمیشن
۱۳	ساختار کلی انیمیشن
۱۸	آغاز پویانمایی
۲۶	شخصیت
۲۷	طراحی شخصیت در انیمیشن
۲۷	انواع شخصیت
۳۵	فصل دوم: فرهنگ و هویت
۳۵	مقدمه
۳۶	فرهنگ
۴۱	خرده فرهنگ ها
۴۲	هویت
۶۱	فصل سوم: شاخص ها و رویکردها در صورت بندی نشانه های هویتی در انیمیشن
۶۱	مقدمه
۶۱	نماد و نشانه شناسی
۶۴	استوارت هال (۱۹۲۲-۲۰۱۴)

۷۴.....	جان فیسک (۱۹۳۹)
۷۹.....	رولان بارت (۱۹۱۵ - ۱۹۸۰)
۸۴.....	تعریف مطالعات فرهنگی
۹۰.....	عوامل مؤثر در خوانش انیمیشن ها
۹۴.....	خوانش بینامتنی اثر
۹۶.....	ارائه مدل تحلیلی
۱۰۱.....	فصل چهارم: نشانه‌های هویتی در نمونه انیمیشن‌های ژاپن و آمریکا
۱۰۱.....	مقدمه
۱۰۲.....	هویت در پویانمایی‌های ژاپن
۱۱۲.....	هویت در انیمیشن‌های آمریکا
۱۲۵.....	فصل پنجم: هویت در انیمیشن‌های سینمایی ایران
۱۲۵.....	مقدمه
۱۲۷.....	در مسیر باران
۱۴۳.....	جمشید و خورشید
۱۵۸.....	کلیله و دمنه
۱۷۳.....	خورشید مصر
۱۹۱.....	ناسور
۲۰۷.....	رستم و سهراب
۲۲۱.....	شاهزاده روم
۲۳۷.....	فیلشاه
۲۵۲.....	فهرست مقدس
۲۶۸.....	تهران ۱۵۰۰
۲۸۱.....	جدول‌های نمونه‌ها بر اساس مؤلفه‌های ملی، فرهنگی و هنری
۲۸۷.....	فصل ششم: نتیجه‌گیری
۲۸۷.....	مقدمه
۲۸۸.....	نتیجه‌مباحث پیشین
۲۹۸.....	پیشنهادها
۳۰۱.....	فهرست منابع

• سخن ناشر

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با هدف رفع نیازهای پژوهشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، نزدیک به دو دهه است که با رویکرد مسئله‌محوری به دنبال شناخت مشکلات حوزه فرهنگ و هنر، شناسایی قابلیت‌ها و ظرفیت‌ها و ارائه راهبردها و راهکارهای مناسب برای حل مشکلات و نیز توسعه قابلیت‌ها در مسیر تعالی فرهنگی کشور است.

این پژوهشگاه، با سه پژوهشکده فرهنگ، پژوهشکده هنر و پژوهشکده ارتباطات در تعامل و همکاری با صاحب‌نظران و اندیشمندان حوزه فرهنگ و هنر، ضمن اجرا و نظارت بر طرح‌های پژوهشی مورد نیاز، اقدام به برگزاری نشست‌ها، همایش‌های علمی، جلسات نقد و گفتگو و نیز جشنواره پژوهش فرهنگی سال می‌نماید.

علاوه بر این، دفتر طرح‌های ملی پژوهشگاه نیز، به‌عنوان متولی انجام مطالعات فرهنگی و اجتماعی در سطح ملی، ضمن اجرای نظرسنجی‌های مورد نیاز، به اجرای پیمایش‌های ملی نظیر پیمایش ارزش‌ها و نگرش‌های ایرانیان؛ مصرف کالاهای فرهنگی؛ سواد رسانه‌ای؛ وضعیت فرهنگی، اجتماعی و اخلاقی جامعه ایران و سنجش سرمایه اجتماعی کشور اقدام می‌نماید.

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، تلاش دارد تا مجموعه دستاوردهای

پژوهشی خود را با هدف تحقق عدالت فرهنگی و دسترسی همه پژوهشگران و سیاست‌گذاران فرهنگی کشور، منتشر نماید. از این‌رو انتشارات پژوهشگاه طی مدت فعالیت خود تاکنون، آثار پژوهشی متعدد و متنوعی را در قالب «کتاب»، «گزارش پژوهش»، «گزارش نظرسنجی» و «گزارش راهبردی» منتشر کرده است. پژوهشگاه همچنین، انتشار فصلنامه علمی پژوهشی «مطالعات فرهنگ ارتباطات» و نیز چاپ آثار برگزیده جشنواره فرهنگی سال را در کارنامه خود دارد.

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، ضمن استقبال، تعامل، همکاری و همفکری با استادان، نخبگان و پژوهشگران حوزه فرهنگ، هنر و رسانه، امیدوار است با انتشار دستاوردهای پژوهشی خود بتواند به «مرجع پژوهش» در حوزه فرهنگ و هنر ایران و نیز پایگاهی برای اندیشمندان و دلسوزان این عرصه تبدیل شود. ضمن آنکه پژوهشگاه اذعان می‌دارد، انتشار این آثار برای آشنایی کارشناسان با جدیدترین دیدگاه‌هاست و به‌منزله تأیید تمام محتوی آن نیست.

پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات

• مقدمه

انیمیشن از جهت روند تولید به دو دسته مستقل (به بیانی دیگر، انیمیشن تجربی) و تولید انبوه تقسیم می‌شود. انیمیشن تجربی بیشتر کوتاه و مختصر و با هدف نوآوری و کسب تجربه جدید خلق می‌شوند؛ ولی انیمیشن‌های تولید انبوه که بیشتر آثار کمپانی‌های بزرگ را دربرمی‌گیرند، با هدف جذب مخاطب عام و بازگشت سرمایه تولید می‌شوند. در فضایی چنین گسترده به لحاظ تولید، انیمیشن در ساختار و سبک‌های اجرایی نیز مانند سایر قالب‌های سینمایی و تلویزیونی، هنری دربرگیرنده همه هنرها و تکنیک‌هاست، به همین دلیل، زمینه پژوهش در بخش‌های مختلف این هنر-صنعت گسترده و متنوع است. از مهم‌ترین وجوه پویانمایی (انیمیشن)، طراحی شخصیت‌های اثر است که بر اساس مؤلفه‌های مختلفی انجام می‌گیرد. برای ساخت و پردازش شخصیت، مؤلفه‌های مختلفی حتی قبل از طراحی و اجرا در نظر گرفته می‌شوند و زمینه‌های مختلفی مورد مطالعه قرار می‌گیرند؛ از جمله شاخصه‌ها، افزون بر ارتباط شخصیت‌ها با مضمون اثر، پیوند آن‌ها با شاخصه‌های فرهنگی جامعه است و این امر همان چیزی است که به تولیدات ملی هویتی یکپارچه می‌بخشد.

امروزه، انیمیشن (پویانمایی) به عنوان هنری نه‌چندان نوپا در ایران از

جایگاه شایسته‌تری نسبت به گذشته برخوردار است؛ به‌خصوص درک اهمیت و کارایی آن از سوی متولیان امر و حضور استعداد‌های جوان در این عرصه موجب تولید آثاری با اهمیت شده است. همین موضوع باعث می‌شود با رویکردی نقادانه به محصولات داخلی نگریده شود تا زمینه برای تولید آثار حرفه‌ای‌تر و متناسب با معیارهای تراز اول در این هنر فراهم آید.

با توجه به تولید آثار فراوان در حوزه پویانمایی (انیمیشن) در ایران، نیاز به تحلیل و مطالعه در اجزای مختلف آن‌ها احساس می‌شود. از این رو، کتاب حاضر با تمرکز بر مؤلفه‌های هنری برای خلق و پردازش شخصیت‌هایی که معرف هویت ملی در یک اثر انیمیشن باشند، به تحلیل نمونه‌هایی از تولیدات انیمیشن ایران می‌پردازد تا میزان توفیق این هنر-صنعت را در این عرصه دریابد و زمینه را برای تولید آثاری با رویکرد بازنمایی هویت فرهنگی ایرانی فراهم سازد.

هویت بخشی به شخصیت‌ها در انیمیشن نقش مؤثری دارد؛ و در جهت بیان فرهنگ، مفهوم و ایجاد احساس در مخاطب به شکل هماهنگ پیش می‌روند. مفهوم هویت، با توجه به گستردگی و قابلیت طرح در سطوح و لایه‌های مختلف، در حوزه هنر و تولیدات هنری از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. هویت امری چندلایه است که از سطح فردی شروع می‌شود و به سطح گروهی و ملی نیز می‌رسد؛ به همین علت، محققان رشته‌های مختلف نظیر روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و علوم سیاسی در مورد هر یک از این سطوح مشغول به تحقیق هستند. از سوی دیگر، هویت امری ثابت و بدون تغییر و دگرگونی نیست؛ بلکه همواره مؤلفه‌های اصلی آن دچار تغییر و تحول می‌شوند. سطوح و لایه‌های مختلف هویت باعث تقسیم آن به گونه‌های مختلف می‌شوند.

در یک دیدگاه کلی می‌توان هویت را وجهه‌ی یک فرد، قوم و جامعه از افراد، اقوام و جوامع دیگر دانست. بدین ترتیب، نسبت هویت و فرهنگ پدیدار می‌شود. امروزه در هنر-صنعت انیمیشن، به دلیل وجود شاخصه‌های هویتی، اهمیت و اعتبار برخی کشورها مانند ژاپن، کانادا، لهستان و... در سطح جهانی کاملاً مطرح و تثبیت شده است. نشانه‌ها و الگوهای هویتی در سینمای

انیمیشن این کشورها مانند شناسنامه آثار هستند و موجب بازشناسی آن‌ها از سایر آثار می‌شوند. چنین خصوصیتی ذهن کنجکاو را وامی‌دارد تا از خود بپرسد که اساساً شاخصه‌ها و مؤلفه‌های هویتی مؤثر در شخصیت‌پردازی انیمیشن چیست و چگونه در آثار به وجود می‌آیند. برای این منظور از کدام زبان‌های هنری (بصری و غیربصری) می‌توان بهره برد تا بیان هنری مناسب برای معرفی یک شخصیت به معنای حقیقی ایرانی را ایجاد کرد. با توجه به مباحث فوق، سؤال‌های متعددی ذهن هر پژوهنده‌ای را به خود مشغول می‌سازند، از جمله اینکه:

- شاخصه‌های هویتی مؤثر در شخصیت‌پردازی انیمیشن کدام‌اند؟
- مؤلفه‌های هویتی در فرایند خلق و پردازش شخصیت در انیمیشن، چگونه قابل صورت‌بندی هستند؟
- کدام مؤلفه‌ها در طراحی شخصیت انیمیشن‌های سینمایی ایرانی اهمیت بیشتری داشته‌اند؟
- کدام جنبه‌های هویتی در شخصیت‌پردازی پویانمایی‌های (انیمیشن‌های) سینمایی مورد توجه واقع شده‌اند؟
- توجه به سنت و فرهنگ تصویری ایرانی در طراحی شخصیت پویانمایی‌های ایرانی تا چه حد بازتاب داشته است؟

با توجه به بروز سؤال‌های متعددی از این دست و اهمیت روزافزون تولیدات داخلی در حوزه هنر، به دلیل ظرفیت‌های بالای زبان و بیان هنری، در جهت فرهنگ‌سازی و ارتقای فرهنگ و نیز توجه متولیان عرصه فرهنگ و هنر، اعم از حامیان رسمی یا مراکز غیردولتی و خصوصی از یک سو و از سوی دیگر، استقبال هنرمندان از تولیدات مختلف پویانمایی به خصوص هنرمندان جوان و قدرت و برد رسانه‌ای - هنری انیمیشن که شاخه‌های مختلفی از هنرهای تجسمی تا هنرهای نوشتاری و نمایشی را دربرمی‌گیرد، ضرورت مطالعه و بازنگری تولیدات این عرصه تاکنون، به منظور دریافت نقاط ضعف و قوت آثار موجود در نسبت با مسئله هویت احساس می‌شود؛

تا شاید بتوان از طریق آن راهی برای پاسخ به پرسش‌های گوناگون در این موضوع یافت. بدین منظور، مطالب کتاب حاضر با هدف شناسایی، معرفی و تدوین شاخصه‌های هویت فرهنگی، ملی و هنری مؤثر در شخصیت‌پردازی انیمیشن برای دستیابی به وجوه مختلف هویتی-هنری در شخصیت‌پردازی پویانمایی‌های ایرانی تألیف شده است. دریافت وجوه تفاوت و تشابه نشانه‌های هویتی موجود در شخصیت‌های پویانمایی با شاخصه‌های هویت فرهنگ ایرانی از دیگر اهداف کتاب است.

هر پژوهشی برای دستیابی به اهداف نیازمند اتخاذ روشی مناسب است. کتاب حاضر نیز از این امر مستثنا نیست. بدین منظور در این متن، به لحاظ ماهیتی، از روش توصیفی-تحلیلی برای بررسی یافته‌ها استفاده شده است. از آنجاکه تحقیقات توصیفی در زمره تحقیقات کیفی هستند که در آن‌ها محققان با استفاده از روش‌های توصیفی و تدوین استفاده از آمارهای کمی به بیان موضوع می‌پردازند، روش انتخاب‌شده برای موضوع مورد بحث ما روشی مناسب به شمار می‌رود. در تحقیق حاضر که بر تولیدات سینمایی انیمیشن متمرکز است، تلاش شده است، ابتدا با توصیف مضمون اثر و سپس بیان ویژگی‌های بصری-هنری شخصیت‌های ساخت و پرداخت‌شده در پویانمایی‌های (انیمیشن‌های) سینمایی ایرانی به تحلیل خصوصیات هویتی شخصیت‌ها در آثار سینمایی پرداخته شود. از این‌رو لازم شد تا از روش‌های ترکیبی برای تحلیل نمونه‌ها استفاده شود؛ بدین معنی که توان از روش‌های «زمینه‌محور»^۱ و رویکردهای نشانه‌شناسانه استفاده شود.

در این پژوهش، بر اساس ماهیت و شیوه اجرای آن از «روش نظریه برپایه (جی تی ام)» نسخه سامانمند^۲ استفاده شده است. «نظریه برپایه» توسط دو جامعه‌شناس به نام‌های باری گلیسر^۳ و آنسلم استراوس^۴ رشد و توسعه یافته است (استراوس و کوربین^۵، ۱۳۹۰). این روش برآمده از سنت‌های علوم اجتماعی در دانشگاه‌های کلمبیا و شیکاگو در اوایل نیمه دوم سده بیستم است. دوران پیدایی و

1. Grounded Theory

2. Barney Glaser

3. Anselm Strauss

4. Corbin

برآمدن این روش تحقیق زمانه نقد اثبات‌گرایی و پس‌اثبات‌گرایی است؛ دورانی که عقلانیت انتقادی در برابر عقلانیت ابزاری اهمیت یافته است (فراستخواه، ۱۳۹۵: ۷۹). فلیک^۱ معتقد است نظریهٔ برپایه همچنان برای محققانی که از روش کیفی سود می‌جویند، از جذابیت بسیاری برخوردار است.

نظریهٔ برپایه به‌طور استقرایی از مطالعهٔ پدیده‌ای به دست می‌آید و نمایانگر آن پدیده است. به عبارت دیگر، آن را باید کشف، کامل و به‌طور آزمایشی، از طریق گردآوری منظم اطلاعات و تجزیه و تحلیل داده‌های نشست گرفته از آن پدیده اثبات کرد. بنابراین گردآوری اطلاعات و تجزیه و تحلیل در رابطهٔ متقابل با یکدیگر قرار دارند. تحقیق را هرگز از یک نظریه شروع نمی‌کنند و بعد آن را به اثبات برسانند؛ بلکه تحقیق از یک حوزهٔ مطالعاتی شروع و فرصت داده می‌شود تا آنچه متناسب و مربوط بدان است، خود را نشان دهد (استراس و کوربین، ۱۳۹۰).

از یک زاویهٔ دیگر، با توجه عنوان این پژوهش، رویکرد مطالعهٔ موردی یا «موردکاوی»^۲ در این تحقیق مطرح است. این موضوع جدا از راهبرد مطالعهٔ موردی است که یکی از انواع اصلی در پژوهش کیفی است.^۳ پایهٔ تجزیه و تحلیل کیفی می‌تواند مبتنی بر مورد یا واحد تجزیه و تحلیل^۴ قرار گیرد؛ این بدین معنی است که گردآوری داده‌ها و نتیجه تحلیل آن‌ها می‌تواند بر محوریت مورد انجام شود. مورد، در اینجا، موجودیت واحد از یک پدیده است که پژوهش بر یک یا تعدادی از آن‌ها متمرکز می‌شود.

در بیشتر کتاب‌هایی که دربارهٔ نظریهٔ برپایه نوشته شده‌اند، در مورد مفهوم حساسیت نظری بحث شده است. چنین حساسیتی نشانگر آن است که فرد

1. Uwe Flick

2. case study

۳. دسته‌بندی مشهور دیگری را کرسول (John W. Creswell) در مورد انواع روش‌های تحقیق کیفی انجام داده است که شباهت زیادی با دسته‌بندی قبلی دارد. او تحقیق «موردکاوی» را هم یکی از انواع آن پنج‌گانه می‌داند که شامل تحقیق مردم‌نگاری، پدیدارشناسی، موردکاوی، روایی و نظریهٔ برپایه است؛ رجوع شود به فصل انواع روش تحقیق کیفی در کتاب مقصود فراستخواه با عنوان «روش تحقیق کیفی در علوم اجتماعی با تأکید بر نظریهٔ برپایه (گراندد تئوری)».

4. case

5. unit of analysis

می‌تواند نه تنها از تجربه‌های شخصی و حرفه‌ای بلکه از متون نیز به‌طور خلاقانه استفاده کند. حساسیت نظری توانایی تشخیص این موضوع است که چه چیز در داده‌ها مهم است و قدرت معنی دادن بدان را دارد (همان). قانعی‌راد در مقدمه کتابی درباره نظریه برپایه می‌نویسد: «مفهوم حساسیت نظری دو وجه را در خود حمل می‌کند: از یک‌سو، ما را به دانستن نظریه‌های موجود درباره موضوع مورد مطالعه دعوت می‌کند و از سوی دیگر، می‌خواهد ما با ذهن پرورش‌یافته و دارای محتوای مفهومی و نظری خود در بیفتیم تا مبادا اسیر پیش‌داوری‌های آن شویم. دقیقاً در درون این چالش بین دانایی و فقدان پیش‌فرض است که می‌توان به رشد دیدگاه‌های نظری جدید امید بست» (فرستخواه، ۱۳۹۵). از این منظر، نظریه «برپایه» تلاشی هدفمند برای یافتن نظریه‌ای است که به‌طور استقرایی از مطالعه پدیده‌ای به دست می‌آید و نمایانگر آن پدیده است (استراس و کوربین، ۱۳۹۰).

در این پژوهش «وضعیت شخصیت‌پردازی در سینمای انیمیشن ایران» مقوله اصلی و کانونی است که در موقعیت و زمینه کشف می‌شود و در نهایت به آثار و نتایج می‌پردازیم که مجموع موجبات علی را به وجود آورده‌اند. با توجه به آنچه در این فصل از چگونگی و روش جمع‌آوری داده‌ها گفته شد، به سراغ یافته‌های پژوهش می‌رویم و بر اساس نظریه برپایه، آن‌ها را سازمان‌دهی خواهیم کرد.

برای دستیابی به اهداف پژوهش، در قسمت روش بر مبنای الگوی جان فیسک^۱ و رولان بارت^۲ در مطالعه متون تصویری به شناخت، درک، تفسیر و ارزیابی رمزگان مربوط به شخصیت‌ها پرداخته می‌شود. این روش، «روشی جامع و کامل برای نقد و تحلیل پیام‌های تصویری است» (اسماعیلی، ۱۳۹۳: ۷۲). از دیدگاه جان فیسک، «همه رمزها معنا را می‌رسانند» (فیسک، ۱۳۸۶: ۹۸) و هدف از تحلیل نشانه‌شناختی معلوم کردن لایه‌های معانی رمزگذاری‌شده در اثر صوتی-تصویری است؛ که وی به نحوه این شناسایی و تحلیل آن‌ها می‌پردازد.

1. John Fiske

2. Roland Barthes

پژوهش حاضر با تمرکز بر مؤلفه شاخصه‌های هویتی در سه شاخه هویت فرهنگی، هویت هنری و هویت ملی در شخصیت‌های انیمیشن‌های (پویانمایی‌های) سینمایی انجام شده است.

برای مطالعات پایه، نمونه‌های معدودی از آثار موفق جهانی، به‌ویژه برای توجه به مؤلفه‌ها، مدنظر قرار گرفتند. البته تمرکز بر تحلیل تفصیلی آثار ایرانی به‌منظور دریافت میزان توفیق یا عدم‌توفیق این آثار در یک ارزیابی کلی از وضع موجود پویانمایی (انیمیشن) ایران است. بدین منظور، شماری از تولیدات انیمیشن سینمایی ایران که به‌لحاظ بازه زمانی تولید سال‌های ۱۳۸۷ تا ۱۳۹۷ هستند، برای تحلیل انتخاب شده‌اند؛ و اطلاعات پیرامون تحقیق نیز به روش کتابخانه‌ای- اسنادی گردآوری و با ابزارهای مشاهده نمونه‌ها و برگه‌شناسه تنظیم شده‌اند.

دریافت چگونگی بازنمود هویت ملی، هویت هنری و هویت فرهنگی با واکاوی ویژگی‌های طراحی و پردازش شخصیت در انیمیشن‌های سینمایی ایران انجام شده است. آثار شناسایی‌شده که تمرکز تحقیق بر آن‌هاست، شامل ده فیلم انیمیشن: فهرست مقدس، شاهزاده روم، خورشید مصر، کلیله و دمنه، در مسیر باران، فیله‌شاه، تهران ۱۵۰۰، ناسور، رستم و سهراب، جمشید و خورشید است؛ که آثار ذکرشده، همگی، در اکران عمومی به نمایش درآمده‌اند. انتخاب نمونه‌ها به روش هدفمند انجام شده است و ملاحظاتمانند اکران عمومی سینمایی و ضرورت وجود عناصر مرتبط با هویت ملی یا مذهبی، به‌علت مضمون انیمیشن‌ها، در انتخاب آثار موردتوجه قرار گرفته‌اند.

از آنجاکه هویت امری ثابت و بدون تغییر و دگرگونی نیست و همواره مؤلفه‌های اصلی آن دچار تغییر و تحول می‌شوند، در این بین، تولید آثار هنری را می‌توان به‌عنوان شناسنامه فرهنگی یک قوم، جامعه و ملت در نظر گرفت. انیمیشن سینمایی ایران به‌عنوان هنری پرکشش و جاذبه، زمینه مناسبی برای ارائه شاخصه‌های هویتی را می‌تواند دارا باشد.

شخصیت‌ها که از مهم‌ترین ارکان یک اثر پویانمایی (انیمیشن) محسوب

می‌شوند، افزون بر پیشبرد مضمون اثر، به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم می‌توانند بازتاب‌دهندهٔ فرهنگ سازندگان آن نیز باشند. هنرمندان هوشیار و آگاه با درج ویژگی‌های هویتی در ساخت و پرداخت شخصیت‌های اثر، در کنار فضای عمومی حاکم بر اثر، سازندگان هویت‌های گوناگون نیز هستند.