



پایان نامه دوره کارشناسی ارشد تولید سیما

زمینه های شخصیت قهرمان در انیمیشن

محمد رضا بردبار

استاد راهنما

مسعود اوحدی

استاد مشاور

سعید توکلیان

زمستان ۸۶



دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران

I.R.I.B UNIVERSITY

Master's Degree Thesis in TV Production

HEROS IN ANIMATION FILMS: ORIGINS & RESOURCES

Mohammad Reza Bordbar

Under The Supervision Of
Massoud Ohadi

Adviser
Sa'eed Tavakolian

Winter 2008

چکیده

نظر به اهمیت شخصیت قهرمان در انیمیشن این پژوهش سعی بر بررسی این مقوله از زوایای مختلف دارد. از آنجا که بر اساس فرضیه های مندرج ، قهرمانان ریشه در اسطوره ها دارند و خاستگاه اولیه آنها افسانه ها ، قصه ها و شخصیت های اسطوره ای است، ما در فصلی به ریشه های اسطوره ای قهرمان ، ویژگیها و نمونه های آن می پردازیم. پس از آن به بررسی جایگاه قهرمان در کودکی و نقشهایی که می پذیرد از جمله قهرمان در نقش عاشق، ناجی جهان و ...

منشا بسیاری از ابرقهرمانان زن و مرد کتابهای کمیک یا مصور بوده است و پس از آن در سینما، سریالهای تلویزیونی و حتی نمایشهای رادیویی پدیدار شده اند. تاریخچه مختصر کتابهای مصور از دیگر مباحثی است که مورد مطالعه قرار می گیرد. در پایان به بررسی ابرقهرمانان زن و شخصیت های شرور و مخصوصاً دو نمونه بسیار معروف آنها دانشمند دیوانه و نابغه شیطانی می پردازیم.

واژگان کلیدی: اسطوره، قهرمان، کتابهای کمیک(مصور)، انیمیشن.

Abstract

Considering the importance of hero-characters in animation. This research project tries to analyze this issue from a different point of view.

Based on written theories since the heroes have roots in epic hero and they originate in mythical stories we will discuss their origin and characteristics in a separate chapter. Afterwards we will discuss the hero's childhood and some of his roles such as hero in love, saviour of the world, etc.

The birthplace of many superheroes is in comic books. Many of these male and female heroes have originated from comic books and from there they have appeared in movies, TV shows, and even radio shows accordingly. An analytical view of a short history of comic books is another topic of interest in this research. In the end we will discuss the character of Hero, Villain, and more specifically two very well-known characters Mad Scientist and Evil Genius.

Key Words: Myth, Hero, Comic Books, Animation.

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱	فصل ۱- کلیات پژوهش.....
۲	۱-۱- طرح مسئله.....
۲	۲-۱- ضرورت و اهمیت پژوهش.....
۳	۳-۱- اهداف پژوهش.....
۳	۴-۱- سئوالات پژوهش.....
۴	۵-۱- فرضیه های پژوهش.....
۴	۶-۱- تعریف مفاهیم.....
۱۱	۷-۱- روش پژوهش.....
۱۲	فصل ۲- یافته های پژوهش.....
۱۳	۱-۲- پریان.....
	۲-۲- خیر و شر
۲۲	۱-۲-۲- انگاره خیر و شر.....
۲۵	۲-۲-۲- خیر و شر یا تناقضات اخلاقی قهرمان.....
۲۶	۳-۲-۲- زن و جنسیت.....
۲۸	۴-۲-۲- عنصر مادینه و نرینه.....
	۳-۲- حیوانات
۳۱	۱-۳-۲- حیوانات در اسطوره.....
۳۲	۲-۳-۲- پرندگان.....
۳۶	۳-۳-۲- اژدها.....
	۴-۲- نماد
۴۰	۱-۴-۲- نماد پردازی در اسطوره.....
۴۰	۲-۴-۲- رنگها.....
۴۳	۳-۴-۲- کلاه.....
۴۴	۴-۴-۲- موی سر.....
۴۷	۵-۴-۲- نقاب.....
	۵-۲- کودکی و نقشهای قهرمان
۵۳	۱-۵-۲- کودکی قهرمان.....

- ۲-۵-۲- قهرمان در نقش عاشق..... ۵۶
- ۳-۵-۲- قهرمان در نقش امپراطور مستبد..... ۵۷
- ۴-۵-۲- قهرمان در نقش ناجی جهان..... ۵۷
- ۵-۵-۲- قهرمان در نقش قدیس..... ۵۷

۲-۶- سفر قهرمان

- ۱-۶-۲- سفر قهرمان در اسطوره..... ۵۹
- ۲-۶-۲- کردار قهرمان..... ۶۰
- ۳-۶-۲- دعوت به آغاز سفر..... ۶۴
- ۴-۶-۲- رد دعوت..... ۶۵
- ۵-۶-۲- امداد غیبی..... ۶۶
- ۶-۶-۲- شکم نهنگ..... ۶۷
- ۷-۶-۲- آیین تشریف..... ۶۸

۲-۷- ابرقهرمانان

- ۱-۷-۲- ابرقهرمان در انیمیشن..... ۷۸
- ۲-۷-۲- ابرقهرمان در رادیو..... ۷۹
- ۳-۷-۲- اقتباسی‌ها..... ۸۰
- ۴-۷-۲- بازیهای کامپیوتری..... ۸۱
- ۵-۷-۲- تاریخچه ابرقهرمانان در کتابهای کمیک..... ۸۲
- ۶-۷-۲- تقسیم‌بندی ابرقهرمانان..... ۸۸
- ۷-۷-۲- ویژگیهای مشترک..... ۹۸

۲-۸- ابرقهرمانان زن

- ۱-۸-۲- ابرقهرمانان زن و ویژگیها..... ۱۰۳

۲-۹- شرورها

- ۱-۹-۲- شرورها و ویژگیها..... ۱۰۷
- ۲-۹-۲- تفاوت‌های نابغه شیطانی و دانشمند دیوانه..... ۱۰۸
- ۳-۹-۲- انواع شرور..... ۱۰۹

۳- نتیجه گیری..... ۱۱۶

- ۱-۳- نتیجه گیری..... ۱۱۷

- فهرست منابع و مآخذ..... ۱۱۹

فهرست جداول

صفحه	عنوان
۱۸.....	جدول ۱-۲: مناسبات میان خودآگاهی و ناخودآگاهی.....
۲۱.....	جدول ۲-۲: نمادهای شاه، شاهزاده دختر و شاهزاده پسر دلفریب.....
۳۵.....	جدول ۳-۲: پرندگان رمز عشق.....

فهرست عکسها

صفحه	عنوان
۸.....	تصویر ۱-۱: پرسپوس سر مدوسا را در دست دارد.....
۴۰.....	تصویر ۲-۲: دو نشان متعلق به سوپرمن و بتمن.....
۸۷.....	تصویر ۳-۲: کمیک های مارول و دی سی معروفترین ناشرین کتابهای کمیک.....
۹۶.....	تصویر ۴-۲: تعدادی از ابرقهرمانان مرد.....
۹۷.....	تصویر ۵-۲: تعدادی از ابرقهرمانان مرد.....
۹۸.....	تصویر ۶-۲: «مرد عنکبوتی شگفت انگیز» اثر جی. اسکات کمپل و جیم تونسنند.....
۱۰۰.....	تصویر ۷-۲: یک گروه ابرقهرمانی.....
۱۰۲.....	تصویر ۸-۲: کاپیتان اتم از کمپانی چارلتون کمیکز.....
۱۰۶.....	تصویر ۹-۲: تعدادی از ابرقهرمانان معروف زن.....
۱۱۲.....	تصویر ۱۰-۲: دو شخصیت دانشمند دیوانه و شرور شیطانی.....

فصل یک

کلیات پژوهش

۱-۱- طرح مساله

در این پژوهش سعی شده تا در مورد قهرمان، زندگی و زمانه او و انواع ابرقهرمان صحبت به عمل آید. در باب قهرمانهای اسطوره‌ای همواره به ستایش اندیشیده شده است و حتا در عصر حاضر از آنان همواره به عنوان ناجیانی که در مواقع لزوم به نجات فرد و جامعه می‌آیند، تعبیر شده است. اما این خاصیت عصر عقل مدار است که با این قهرمانان از در پرسش برآید و گاه با اندیشه‌ها و عقاید آنها از در تردید و حتا مزاح. اما با پیشرفت تکنولوژی ابرقهرمانان ظهور و بروزی دوباره یافته اند که در معرض آن هستیم و لزوم پرداختن به کم و کیف آن را ایجاب می‌کند.

۱-۲- ضرورت و اهمیت تحقیق

از آنجا که شخصیت قهرمان رکن مهمی در فیلمهای داستانی ایفا می‌کند و شاید بتوان گفت که مهمترین وجه آن را شامل می‌شود، بررسی وجوه مختلف آن ما را در شناخت و درک بهتر شخصیت و قصه پردازی در فیلمهای داستانی یاری می‌کند. اما در این میان حکایت فیلم‌های انیمیشن چیز دیگری است زیرا شخصیت و شخصیت پردازی در فیلم‌های انیمیشن با فیلم‌های داستانی تفاوتی دارد. شخصیت در اینگونه فیلم‌ها شاید همانند شخصیت در کاریکاتور چندان نیاز به عمق و چند لایه‌گی نداشته باشند و در عین حال ویژگیهای خود را

دارا باشند. اما اینکه این ویژگیها کدام است و در شکل داستانی چگونه اعمال می شود اهمیت این پژوهش را در باب شخصیت قهرمان تاکید می نماید. زیرا در بسیاری از انیمیشن های ابرقهرمانی با محور قرار دادن یک شخصیت داستانهای فراوان و سریالهای بسیار ساخته شده و می شود.

۳-۱- اهداف پژوهش

هدف از این پژوهش بررسی و شناخت قهرمان از دریچه اسطوره و مقایسه آن با فیلم های انیمیشن است که در این گذر به بررسی تاریخچه کتابهای مصور نیز خواهیم پرداخت. زیرا منشأ بسیاری از شخصیت های ابرقهرمان فیلم های انیمیشن، در کتابهای مصور است. در ادامه شناخت انواع ابرقهرمان، ابرقهرمانان زن و شخصیتهای شرور از دیگر اهداف این پژوهش است که مورد بررسی قرار می گیرد.

۴-۱- سئوالات پژوهش

سئوالاتی که در این پژوهش پاسخ داده می شوند از این قرار است:

قهرمان کیست و ویژگیهای او کدام است؟

ریشه های اسطوره ای قهرمان انیمیشن چیست؟

سیر تکوینی قهرمان انیمیشن به چه شکلی است؟

تقسیم بندی قهرمانان انیمیشن به لحاظ شخصیتی و فیزیک ظاهری کدام است؟

۱-۵- فرضیه های پژوهش

شخصیت قهرمان انیمیشن ریشه در اسطوره ها دارد.

ویژگیهای قهرمان در بسیاری از هنرها مشترک است. (سینما، تلویزیون، انیمیشن، کتابهای

کمیک، بازیهای کامپیوتری)

۱-۶- تعریف مفاهیم

اسطوره :

تعریف اسطوره در دایرهالمعارف بریتانیکا^۱:

یک داستان نمادین و معمولاً با منشأ ناشناس و البته تا حدی سنتی که ظاهراً با اتفاقات واقعی

نسبت پیدا می کند و بیشتر به اعتقادات دینی مربوط می شود.

اسطوره با رفتارهای نمادین همچون نیایش و مراسم مذهبی متفاوت است. همچنین با مکانهای

سمبلیک مانند معابد و نیز شمایل ها.

اساطیر شماری از خدایگان یا ابراسانهای خاص هستند که با امری متعالی درگیرند.

هر اسطوره ای که امروز بازگو می کنیم ریشه ای در تجربه گذشته ما دارد.

تعریف اسطوره در یک فرهنگ واژگان، داستانهایی درباره خدایان است. سپس پرسش بعدی

مطرح می شود که خدا چیست؟ خدا تجسم قدرتی برانگیزنده یا نظامی ارزشی است که در

زندگی بشر و کائنات عملکرد دارد. قدرتهای جسم خود شما و طبیعت. اسطوره ها وجه

استعاری توان بالقوه روحی در بشریت اند و همان نیروهایی که به زندگی ما جان می بخشند،

به زندگی جهان نیز جان می بخشند. (کمپیل، ۱۳۸۶)

^۱ . www.beritana.com.

هوش مدرن اسطوره را به عنوان تلاش کورکورانه انسان بدوی در توضیح جهان طبیعت تفسیر می‌کند که این تعریف در اندیشه فریزر جاری است. یا آنگونه که مولر تفسیر می‌کند که اسطوره تخیلات و رؤیاهای شاعرانه‌اند که از دوران ما قبل تاریخ آمده و در اعصار بعد به درستی درک نشده است.

در اندیشه دورکهم^۱ اسطوره گنجینه تمثیل‌های راهنماست که انسان را در راه رسیدن به جمع شکل می‌دهد. در تصور یونگ^۲، اسطوره یک خواب جمعی است که نشانگر خواسته‌های کهن الگویی در اعماق روح بشر است.

یا آن را مرکبی سنتی می‌دانند که انسان را به سوی عمیق‌ترین بینش‌های متافیزیکی می‌داند که این مهم در تفکر کومارا سوامی نمود دارد.

و یا این اعتقاد کلیسا که اسطوره را مکاشفات خدا با فرزندانش برمی‌شمرد. (کمپبل، ۱۳۸۶) فروید^۳ قصه را صورت ساده و کاهیده اساطیر می‌دانست و معتقد بود که اساطیر بازمانده‌های کج و معوج شده توهومات^۴ و آرزوهای ملل و اقوام و در حکم رؤیاهای متمادی نوع بشر در دوران نوجوانی اویند. (ستاری، ۱۳۸۶)

و اما قهرمان

- قهرمان در اندیشه کارل آبراهام (Karl Abraham):

قهرمان اسطوره یگانه است و سرشتی خدایی دارد و بنابراین وجودی آرمانی و مثالی است که رسالتش تحکیم و تقویت وجدان اخلاقی جماعت است. اما در پایان ماجراجویی‌ها، می‌میرد و

^۱ . Emil Durkheim

^۲ . Carl Gustav Jung

^۳ . Sigmund Freud

^۴ . fantasme.

در عالم علوی استحاله و دگردیسی می‌یابد. بدین جهت که توقعات خدایان (مطالبات من برتر) برای مردمان خاکی (من) بسی سنگین و طاقت‌فرساست و تنها مرگ می‌تواند به دوسویه بودن مصیبت‌انگیز حیات پایان دهد. (ستاری، ۱۳۸۶)

- نظر یونگ درباره قهرمان اسطوره از منظر روانشناسی وی:

به اعتقاد یونگ، اشخاص و حوادث قصه‌ها و اساطیر علاوه بر نمایش خودآگاهی فرد. پدیده-های کهن (صورت مثالی) را نمایش می‌دهند و به زبان رمز از وجوب و ضرورت پختگی و تجدید حیات درونی که به یمن جذب ناخودآگاه فردی و جمعی در شخصیت آدمی، امکان-پذیر می‌شود سخن می‌گویند. ناخودآگاهی جمعی مخزن صور مثالی یعنی مبانی مذاهب، اساطیر و قصه‌ها و سلوکه‌های ما در طول حیات است و عبارتند از:

• صورتک^۱: نقاب اجتماعی فرد

• سایه: یا همزاد بد، مرکب از همه انگیزشهای اجتماعی ناساز با جامعه و من آرمانی. با این همه سایه می‌تواند محرک و داعی ناخودآگاهی به انجام دادن کارهای قهرمانی نیز باشد و در واقع فقط هنگامی زیانکار است که شناخته و دریافته شود. جانوران مهربان معرف جنبه خوب و نکوکار سایه‌اند و از اینرو به کمک قهرمان می‌آیند.

• مادینه جان یا عنصر مادینه: یعنی تصویر ناخودآگاهی که مرد از زن و زنانگی دارد و از تصریر زنی که جماعت به وی منتقل کرده و نیز از تجربه خود او با زنان و در وهله اول با مادر نشأت گرفته است. نمونه بارز آن، قصه‌های مربوط به جستجوی شوهر گمشده است.

• نرینه جان یا عنصر نرینه‌گی: که در حق زن، معادل مادینه جان برای مرد است.

• حکیم کهنسال یا فرزانه پیر: صورت مثالی علم و حکمت مطلق است.

^۱. Persona.

• مادربزرگ: صورت مثالی باروری و آبستنی و بارگیری در سطح عالم و نمایشگر حد اعلای قدرت

و نگاهداری و پشتیبانی و نیروبخشی است.

به اعتقاد یونگ اگر صورت مثالی بر آدمی چیره شود بیم آن می‌رود که وی از پای درآید. اما پدیده خلاف آن فردیت است یا تحصیل و کسب هویت یا خود^۱ یعنی مرکز جدید شخصیت که ثمره تعادل روانی نوینی متضمن شعور یافتن به صور مثالی ناخودآگاه و التزام آنها و جذبشان در «من» هشیار است. از دیدگاه یونگ همه قصه‌ها شرح فرآیند روانی فردیت‌یابی است. (یونگ، ۱۳۸۳، ۶)

این قهرمانان به انحاء مختلف در انیمیشن‌ها نیز مورد توجه بوده‌اند. حال یا اینکه مستقیماً چنین قهرمانانی باقصه‌هایشان مورد اقتباس قرار گرفته‌اند و یا اینکه می‌توان در لایه‌های پنهانی بسیاری از فیلم‌های انیمیشن ردپای آنها و یا اشکال تغییر یافته آنها را یافت که خاستگاهشان همین اسطوره‌ها هستند.

از موجوداتی تخیلی همچون دیوها، پریان، اژدها گرفته تا حیواناتی که جان می‌گیرند و نقش‌های انسانی بازی می‌کنند و البته بیشتر از قصه‌های افسانه‌ای و پریان وام گرفته شده‌اند تا اسطوره.

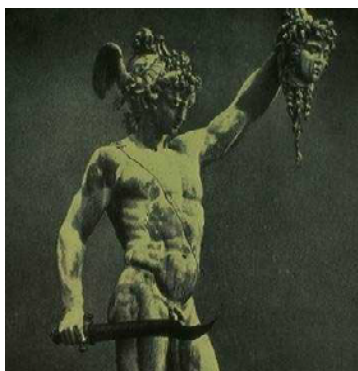
در تصویر پرسپوس^۲ یکی از اساطیر یونان او را در حالی که سر مدوسا^۳ را در دست دارد می‌بینیم. تواناییهای پرسپوس، تواناییهای همان ابرقهرمان است که در ادامه بیشتر از آنان سخن خواهیم گفت. اما کفش‌های بالدار پرسپوس به او توانایی پرواز می‌بخشد. شمشیر او قادر به

^۱. Soi.

^۲. Perseus.

^۳. Medusa.

قطع کردن هر چیزی، تنها با یک ضربه است. کلاهی خود او باعث نامرئی شدن او از چشم مدوسا می‌شود و می‌تواند بدون ترس از سنگ شدن با سپر خود به مدوسا چشم بدوزد. (ستاری، ۱۳۷۸)



تصویر ۱-۱: پرسپوس سر مدوسا را در دست دارد.

از دیگر شخصیت‌های اسطوره‌ای می‌توان به ققنوس، نیم‌اسب و نیم‌انسان اشاره کرد. و یا یونیکورن (تک شاخ) که اسبی است با یک شاخ بر روی پیشانی خود. که بعضاً به طور مستقیم در بسیاری از فیلم‌های انیمیشن مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

قهرمانان و ماجراهایشان در اسطوره به لحاظ ساختاری عمدتاً شبیه یکدیگرند. آنها گرچه توسط گروه‌ها یا افرادی که هیچگونه رابطه مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند آفریده شده‌اند اما همگی الگویی جهانی و مشابه دارند. مانند قبایل آفریقایی و بومیان آمریکای شمالی، یونانیان و اینکاها. ما همواره داستانهای مشابهی درباره تولد معجزه‌آسا اما مبهم قهرمان می‌شنویم. و شواهدی که حکایت از نیروی فوق بشری زودرس، رشد سریع در قدرت گرفتن و والا شدن، مبارزه پیروزمندانه علیه نیروهای اهریمنی، گرفتار غرور شدن و افول زود هنگام بر اثر خیانت یا فداکاری قهرمانانه‌ای که به مرگ وی می‌انجامیده دارند. (یونگ، ۱۳۸۳)

قهرمانان می‌توانند به عاملی تبدیل شوند تا باعث وحدت مردم کشور خویش شوند. آنها مقاصد را سامان می‌بخشند و همه را به رسیدن به یک مقصد والا رهنمون می‌کنند زیرا هر ملتی باید همچون قدرتی واحد عمل نماید. شخصیت Captain America در کتابهای مصور و فیلم های انیمیشن بیانگر همین مورد بود که در فصل ابرقهرمانان مفصل‌تر در آن سخن خواهیم راند. شخصیتی که در زمان جنگ جهانی دوم با اعمال قهرمانانه در خدمت ارتش ایالات متحده بود. البته این را نیز باید مدنظر داشت که آنها ممکن است برای اهداف سیاسی نیز مورد بهره‌برداری قرار گیرند.

توالی اعمال قهرمانی از الگوی معینی تبعیت می‌کند که می‌توان آن را از داستانهای سراسر جهان و دوره‌های گوناگون تاریخی استخراج کرد. حتی می‌توان گفت یک قهرمان اسطوره‌ای کهن الگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون، توسط گروه‌های کثیری از مردم نسخه‌برداری شده است. قهرمان افسانه‌ای معمولاً بینانگذار چیزی است. بینانگذار یک عصر تازه، دین تازه، شهر تازه و یا شیوه تازه‌ای از زندگی. (کمپبل، ۱۳۸۶)

بینانگذاران همه ادیان به چنین سفر جستجوگرانه‌ای رفته‌اند. بودا ابتدا انزوا اختیار کرد و در زیر درخت بیداری یا معرفت جاودانی نشست و پس از دریافت اشراق به سوی مردم آمد. عیسی پس از تعمید یافتن به دست یحیی تعمید دهنده، به مدت چهل روز به بیابان رفت و سپس با پیامش بازگشت. موسی به قله کوه رفت و با لوحه قانون فرود آمد.

تقریباً همه شهرهای قدیم یونان را قهرمانانی بنیاد نهاده‌اند که به جستجو رفته‌اند و پس از بازگشت، هر یک شهری بنا نهاده‌اند. همچنین می‌توان گفت بنیان نهادن یک زندگی. (کمپبل،

(۱۳۸۶)

بعضی از قهرمانان هستند که سنت را بوجود می‌آورند و حامل پیامی جهانی هستند. نوع دومی از قهرمان وجود دارد که سنت را زنده می‌کند و آن را از یک مجموعه کلیشه‌های کهنه به تجربه‌ای زنده و امروزی تبدیل می‌کند. (کمپبل، ۱۳۸۶)

بی‌شک تعاریف دیگری نیز می‌توان به تعاریف ذکر شده افزود اما آنچه اهمیت دارد حضور و بروز اسطوره در زندگی جمعی آدمیان است که در هر عصر و زمانه‌ای نسبت به عقاید، رفتارها، ترسها و شکل زندگی آنان دستخوش تغییر می‌شود، اما کماکان حضور دارد.

قهرمانان در اسطوره‌ها جای به خصوصی را برای خود باز کرده‌اند، گاه به صورت خدایان و گاه به صورت یاران و فرزندان خدا ظهور کرده‌اند. گاه حامل صفت قهر خداوند و گاه حامل صفت رحمت و آمرزش بوده‌اند. گاه به صورت جسمانی یک زن و گاهی به صورت جسمانی یک مرد در تصورات مردمان عصر خویش خوانده شده‌اند و راوی قصه‌های فراوان بودند.

انیمیشن

فیلمبرداری قاب به قاب از اشیای بی‌جان یا اشکال طراحی شده. ظهور تکنیکهای جدید به ویژه روشهای الکترونیکی و به همان اندازه طلوع جریانات فلسفی، برای انیمیشن تعریفی سلبی پدید آورد. تا اندازه‌ای که قوانین ۱۹۸۰ آسیفا انیمیشن را به این صورت تعریف کرد: هر چیزی که نمایش ساده حرکت زنده و به صورت ۲۴ فریم نباشد انیمیشن است. (بندازی، ۱۳۸۵)

کتابهای مصور

کتابهایی که یک داستان را به صورت مصور روایت می کنند. کتابهای مصور کتابهای مستقلی بودند که در ابتدای قرن بیستم رونق بسیاری یافتند و بعدها سینما و انیمیشن را تحت تاثیر قرار دادند.

۱-۷- روش پژوهش

این پژوهش به شیوه کتابخانه ای گردآوری شده است. در این پژوهش علاوه بر کتب فارسی منتشر شده در باب اسطوره از مقالات و مطالب نقل شده از کتب لاتین نیز استفاده شده است. امکانی که امروزه اینترنت در اختیار پژوهشگران قرار داده است منحصر به فرد است. از این باب که علاوه بر دسترسی به مقالات به روز، این امکان را می دهد تا پژوهشگر در معرض فهرستی از کتابهای منتشره و حتا خلاصه ای از آنها قرار بگیرد تا راحت تر و مفیدتر بتواند دست به انتخاب بزند.