

**Ο ρόλος του ήχου και του χώρου σε σκηνές δράσης και
μαχών μέσα από τρεις ταινίες Ευρωπαϊκού, Ιαπωνικού,
Αμερικάνικου και Κινέζικου κινηματογράφου**

Δήμητρα Σιδερίδου Υπ. Διδ. Τμ. Αρχιτεκτόνων Α.Π.Θ. / Συνθέτρια Σωκράτους 45, Θεσ/νικη dsiderid@auth.gr	Αιμιλία Καραποστόλη Διδ. Τμ. Αρχιτεκτόνων Α.Π.Θ./ Φλαουτίστρια Λευκωσίας 18, Θεσ/νικη emiliearch@gmail.com	Νίκος Τσινίκας Επίτιμος καθηγητής τμ. Αρχιτεκτόνων Α.Π.Θ. Πανεπιστημιούπολη, Θεσ/νικη tsinikas@arch.auth.gr
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

*Η κινηματογραφική μουσική και γενικότερα ο ήχος, λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο από ταινία σε ταινία· σκιαγραφώντας το νόημα, ενισχύοντας τη διάθεση, οριοθετώντας τον θεατή σε σχέση με τη δράση και ούτω καθεξής. Αλλά με έναν προφανή τρόπο, ο κινηματογραφικός ήχος και χώρος όπου εξελίσσονται οι σκηνές δράσης και μαχών δεν είναι οι παρόμοιοι. Αντικείμενο μελέτης της συγκεκριμένης έρευνας αποτελεί η σύγκριση τριών χαρακτηριστικών σκηνών δράσης και μάχης με λεπτομερειακή ανάλυση της μουσικής επένδυσης και των ηχητικών εφέ, από τις ταινίες: *Braveheart* (1995) - Αμερική, *Fightclub* (1999) - Αμερική και Γερμάνια, *Ran* (1985) - Ιαπωνία. Η ανάλυση της κάθε σκηνής επιτυγχάνεται δίνοντας βάρος στην εικαστική και χωρική της διάσταση. Οι παραπάνω παράμετροι μορφοποιούν τον χαρακτήρα, περιγραφικό ή ερμηνευτικό, της εκάστοτε σκηνής. Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η σύγκριση των επιλεγμένων σκηνών, ώστε να αναδειχθούν τα στοιχεία που καθορίζουν την ηχητική, ακουστική και χωρική της ταυτότητα.*

***The role of sound and space in action scenes and battles
through three European films, Japanese, American and
Chinese film***

ABSTRACT

*Cinematographic music and sound work in a similar way• they reinforce meaning, enhance mood and define viewer's perception regarding the plot. But in an obvious way, cinematic sound and space that evolve in scenes of action and battle are not the same. The presented research analyses three characteristic action and battle scenes using a detailed analysis of music score and sound effects: *Braveheart* (1995) - America, *Fightclub* (1999) - America and Germany, *Ran* (1985) - Japan. Analysis of each scene is achieved by highlighting its visual and spatial dimensions. These parameters determine the identity, descriptive or interpretive, of each scene. The aim of this paper is to determine the elements that define its sound, acoustic and spatial character.*