

Continuity and Transformation in the Cinematic Sound Model: A Comparative Study of *Roma* and *The Zone of Interest*

Continuidad y transformación del modelo sonoro cinematográfico:
estudio comparativo de *Roma* y *La zona de interés*.

Juan José Domínguez López
Universidad Rey Juan Carlos, España

Abstract

The consolidation of sound design as a fundamental element of contemporary cinematic language has been accompanied by increasing sophistication in mixing and playback systems, such as Dolby Atmos. However, this technical evolution coexists with a reception context largely shaped by non-immersive listening environments, including domestic stereo systems and headphone use. This paper questions the meaning and effectiveness of the contemporary sound design model beyond the specific mixing format, focusing on the continuities and transformations of current cinematic sound language.

*The article revisits previous theoretical approaches to digital cinematic sound and recontextualizes them through a comparative case study of *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018), conceived and mixed in Dolby Atmos, and *The Zone of Interest* (Jonathan Glazer, 2023), deliberately designed in stereo. Rather than establishing a technical comparison between formats, the analysis focuses on the narrative conception of sonic space, the hierarchy of acoustic layers, and the role of sound in constructing off-screen space and the spectator's perceptual experience.*

The methodology is based on a qualitative analysis of sound design understood as a narrative and aesthetic structure. From this perspective, the study demonstrates that sound design operates as a conceptual system that transcends technical format, preserving essential narrative functions linked to the organization of the cinematic discourse.

Keywords: Sound design, Cinematic sound language, Audience reception, Spatiality in cinema, Contemporary film aesthetics

Introducción

La evolución tecnológica del sonido cinematográfico ha transformado profundamente la manera en que el cine organiza el espacio, construye el relato y condiciona la percepción del espectador. Durante buena parte de la historia del cine, el sonido fue considerado un elemento subordinado a la imagen, cuya función principal consistía en garantizar la inteligibilidad de los diálogos o reforzar emocionalmente la puesta en escena. Sin embargo, la consolidación de los sistemas digitales de grabación, edición y mezcla modificó radicalmente esta situación, permitiendo que el sonido adquiriera una autonomía creciente dentro del lenguaje audiovisual contemporáneo.

Esta transformación no puede entenderse únicamente como un cambio técnico. La digitalización del sonido no solo aumentó la calidad de registro o el número de canales disponibles, sino que modificó la propia concepción del diseño sonoro cinematográfico. El sonido dejó de funcionar exclusivamente como acompañamiento de la imagen para convertirse en un elemento estructural capaz de organizar el espacio, modular la percepción y construir información narrativa fuera de los límites del encuadre. Tal y como señala Michel Chion, la experiencia audiovisual no se produce mediante la simple suma de imagen y sonido, sino a través de una relación de interacción constante en la que ambos elementos reorganizan mutuamente el significado de aquello que el espectador percibe (Chion, 1994).

En este contexto, el concepto de diseño sonoro ha ido adquiriendo una importancia cada vez mayor dentro de los estudios cinematográficos. Autores como David Sonnenschein (2001) o Gianluca Sergi (2004) han señalado cómo el sonido contemporáneo se construye mediante una compleja organización de capas acústicas donde ambientes, diálogos, música y efectos participan conjuntamente en la articulación narrativa de la película. El sonido deja así de concebirse como una simple ilustración de la imagen para actuar como una herramienta perceptiva capaz de dirigir la atención del espectador y construir espacios narrativos invisibles.

La evolución de los sistemas multicanal contribuyó decisivamente a esta transformación. La expansión de formatos como Dolby Stereo, Dolby Digital, DTS o Dolby Atmos permitió desarrollar modelos sonoros cada vez más complejos, donde la espacialización acústica empezó a desempeñar un papel fundamental dentro de la experiencia cinematográfica. En este sentido, Mark Kerins (2010) señala que la introducción del sonido surround modificó no solo la reproducción técnica del sonido, sino también la propia manera de concebir la narración cinematográfica. El sonido comenzó a utilizarse como una herramienta capaz de distribuir información espacial, generar profundidad perceptiva y ampliar el espacio fuera de campo.

Dentro de esta evolución tecnológica, Dolby Atmos representa uno de los desarrollos más importantes del sonido cinematográfico contemporáneo. Frente a los sistemas tradicionales basados en canales fijos, Atmos permite trabajar con objetos sonoros independientes distribuidos dentro de un espacio tridimensional. Esto posibilita una sensación de inmersión mucho mayor y una construcción espacial extremadamente precisa. Sin embargo, el desarrollo de estos formatos inmersivos convive con una realidad de recepción muy

distinta. La mayor parte del consumo cinematográfico actual se produce fuera de las salas, mediante plataformas digitales, televisores domésticos, ordenadores o auriculares. Es decir, en condiciones de escucha que rara vez reproducen la complejidad espacial de las mezclas cinematográficas originales.

Esta contradicción plantea una cuestión especialmente relevante para el análisis del cine contemporáneo: ¿hasta qué punto el diseño sonoro actual depende realmente del formato técnico de reproducción? O, dicho de otro modo, ¿qué elementos narrativos y perceptivos del sonido contemporáneo permanecen operativos incluso cuando desaparecen las condiciones inmersivas para las que muchas películas han sido concebidas?

La importancia de esta pregunta resulta todavía mayor si se tiene en cuenta que el diseño sonoro contemporáneo parece orientarse cada vez más hacia funciones narrativas complejas que no dependen exclusivamente de la espectacularidad espacial. La construcción del fuera de campo, la jerarquización de capas acústicas, la creación de continuidad ambiental o la redistribución de la atención del espectador pueden mantenerse activas incluso en sistemas de escucha relativamente limitados. En este sentido, el sonido cinematográfico contemporáneo parece funcionar menos como una demostración tecnológica que como un sistema de organización perceptiva del relato.

Para abordar esta cuestión se propone un análisis comparativo de dos películas recientes que representan estrategias sonoras claramente diferenciadas: *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018) y *La zona de interés* (*The Zone of Interest*, Jonathan Glazer, 2023). La elección de ambos filmes responde precisamente al contraste entre sus modelos de construcción sonora.

En el caso de *Roma*, el uso de Dolby Atmos fue ampliamente reconocido por la crítica y por la industria cinematográfica. Sin embargo, la importancia del sonido en la película no reside tanto en la espectacularidad inmersiva como en la construcción de un espacio cotidiano extremadamente profundo y continuo. Los ambientes urbanos, las voces lejanas, los sonidos domésticos y los espacios exteriores forman una estructura acústica permanente que convierte el sonido en un mecanismo de construcción espacial y narrativa (Sharf, 2019).

Por el contrario, *La zona de interés* desarrolla una estrategia sonora mucho más contenida y basada fundamentalmente en la activación del fuera de campo acústico. La película organiza buena parte de su tensión narrativa mediante sonidos cuya fuente permanece fuera de la imagen, generando una presión constante sobre aquello que aparece visualmente representado. En este caso, el sonido no amplía el espacio mediante una sensación envolvente, sino mediante una construcción ética y perceptiva del fuera de campo (Ebiri, 2024).

El objetivo de este trabajo no es establecer una comparación técnica entre Dolby Atmos y estéreo, ni determinar cuál de ambos modelos resulta superior desde el punto de vista tecnológico. Se trata, más

bien, de analizar cómo ambas películas utilizan el sonido como una herramienta narrativa capaz de construir espacio, organizar la percepción y activar zonas invisibles del relato. Desde esta perspectiva, el diseño sonoro contemporáneo puede entenderse como una estructura narrativa relativamente autónoma respecto al sistema concreto de reproducción.

La hipótesis principal del artículo es que el modelo sonoro cinematográfico contemporáneo no se define exclusivamente por la sofisticación tecnológica de los sistemas inmersivos, sino por una serie de operaciones narrativas y perceptivas que pueden mantenerse activas incluso en condiciones de escucha no inmersiva. Entre estas operaciones destacan especialmente la construcción del espacio acústico, la jerarquización de capas sonoras y la utilización narrativa del fuera de campo.

Del sonido digital al diseño sonoro contemporáneo

La transformación del sonido cinematográfico contemporáneo está vinculada al proceso de digitalización del audiovisual iniciado de manera generalizada durante las décadas finales del siglo XX. Del mismo modo que la imagen digital modificó profundamente los sistemas de producción y postproducción cinematográfica, el sonido digital permitió replantear completamente las posibilidades narrativas y espaciales de la banda sonora.

Durante el periodo clásico del cine sonoro, la grabación y mezcla de sonido se encontraba limitada por importantes restricciones técnicas. La dificultad para registrar múltiples fuentes simultáneas, la escasa flexibilidad de los sistemas analógicos y las limitaciones físicas del soporte óptico condicionaban enormemente la complejidad de las bandas sonoras. Aunque ya existían ejemplos sofisticados de construcción sonora en determinados cineastas y movimientos cinematográficos, el sonido seguía ocupando generalmente una posición subordinada respecto a la imagen.

La llegada de los sistemas digitales modificó radicalmente esta situación. La posibilidad de trabajar con un número prácticamente ilimitado de pistas independientes permitió desarrollar formas de organización sonora mucho más complejas. Los ambientes, las voces, los efectos, las reverberaciones y los elementos musicales pasaron a concebirse como capas autónomas susceptibles de manipulación individual dentro de la mezcla final. El sonido dejó así de entenderse únicamente como un registro de la realidad para convertirse en un material completamente moldeable dentro de la construcción narrativa del filme.

En este sentido, Rick Altman (1992) ya advertía que el sonido cinematográfico no debía analizarse exclusivamente desde una perspectiva tecnológica, sino también como una práctica cultural y narrativa. La importancia del sonido no reside únicamente en los sistemas de reproducción utilizados, sino en la manera en que el cine organiza perceptivamente la experiencia

del espectador. Esta idea resulta especialmente relevante en el contexto contemporáneo, donde las posibilidades técnicas han aumentado enormemente, pero donde también se ha transformado la función narrativa del sonido dentro del audiovisual.

Michel Chion desarrolló algunas de las teorías más influyentes sobre esta cuestión. Para Chion (1994), el sonido cinematográfico produce lo que denomina "valor añadido", es decir, una capacidad específica para reorganizar el significado de la imagen y orientar la percepción del espectador. El sonido no actúa como un elemento secundario, sino como un mecanismo que modifica activamente la interpretación del espacio, del tiempo y de las acciones representadas.

Esta capacidad resulta especialmente visible en el uso del fuera de campo sonoro. Mientras la imagen cinematográfica se encuentra limitada por los bordes del encuadre, el sonido posee la capacidad de ampliar continuamente el espacio narrativo más allá de aquello que aparece visible. El espectador escucha constantemente elementos cuya fuente permanece fuera de la pantalla, construyendo así un espacio imaginario que complementa y transforma la imagen.

La progresiva complejidad de las bandas sonoras contemporáneas favoreció también la aparición de la figura específica del diseñador sonoro. A partir de los años setenta y ochenta, especialmente en el cine norteamericano, comenzó a consolidarse una concepción del sonido como un proceso creativo global que afectaba a toda la estructura narrativa de la película. Tal y como explica Sonnenschein (2001), el diseño sonoro contemporáneo implica una planificación integral del universo acústico de la obra, donde cada elemento sonoro participa en la construcción emocional y perceptiva del relato.

Esta evolución coincidió además con el desarrollo de los sistemas de sonido multicanal. La introducción de Dolby Stereo durante los años setenta supuso uno de los primeros grandes cambios en la espacialización del sonido cinematográfico moderno. Posteriormente, sistemas como Dolby Digital, DTS o SDDS ampliaron todavía más las posibilidades de distribución espacial de la banda sonora.

Para Sergi (2004), la llamada "era Dolby" no solo modificó la calidad técnica del sonido cinematográfico, sino también las expectativas estéticas del espectador y las propias formas de producción audiovisual. El sonido surround permitió construir espacios acústicos mucho más envolventes, favoreciendo nuevas formas de inmersión perceptiva. A partir de este momento, el sonido comenzó a desempeñar un papel cada vez más importante en la construcción de atmósferas, movimientos espaciales y efectos de profundidad.

Mark Kerins (2010) insiste precisamente en que el sonido surround no debe entenderse únicamente como un incremento del número de altavoces disponibles. Lo verdaderamente relevante es que modifica la propia concepción narrativa del espacio cinematográfico. El sonido puede distribuir la atención del espectador en múltiples direcciones, generar profundidad perceptiva y construir un entorno acústico mucho más amplio que el mostrado por la imagen.

Dentro de esta evolución tecnológica, Dolby Atmos representa uno de los desarrollos más avanzados del sonido cinematográfico contemporáneo. Frente a los modelos tradicionales basados en canales fijos, Atmos trabaja mediante objetos sonoros independientes capaces de desplazarse dentro de un espacio tridimensional. Esta tecnología permite situar sonidos en posiciones concretas del entorno acústico, incluyendo zonas superiores de la sala, lo que genera una sensación de espacialización mucho más compleja.

Sin embargo, la importancia del diseño sonoro contemporáneo no puede reducirse únicamente a las posibilidades técnicas de estos sistemas inmersivos. De hecho, muchas de las funciones narrativas más relevantes del sonido actual siguen siendo perceptibles incluso cuando las películas son reproducidas en sistemas estéreo convencionales. La mayor parte del consumo cinematográfico contemporáneo se produce fuera de las salas comerciales y mediante condiciones de escucha relativamente limitadas.

Esta situación resulta especialmente significativa porque obliga a distinguir entre inmersión tecnológica e inmersión narrativa. Los sistemas inmersivos permiten aumentar la sensación física de espacialidad acústica, pero muchas películas contemporáneas construyen la inmersión mediante mecanismos perceptivos que no dependen exclusivamente de la distribución tridimensional del sonido. La continuidad ambiental, la jerarquización de capas sonoras o la activación del fuera de campo pueden mantenerse operativas incluso en sistemas de reproducción domésticos.

En este sentido, Rodrigo Carreiro (2023) señala que el sonido inmersivo contemporáneo debe entenderse menos como una cuestión puramente tecnológica que como una evolución de las estrategias narrativas del sonido cinematográfico. La inmersión no depende únicamente de la cantidad de canales disponibles, sino de la capacidad del sonido para construir espacios perceptivos coherentes y organizar la atención del espectador.

Precisamente por ello resulta especialmente interesante comparar dos películas como *Roma* y *La zona de interés*. Aunque ambas utilizan estrategias sonoras muy distintas, las dos construyen modelos narrativos donde el sonido ocupa una posición central dentro de la experiencia cinematográfica. En ambos casos, el espacio acústico deja de funcionar como un simple acompañamiento de la imagen para convertirse en un mecanismo autónomo de organización perceptiva.

***Roma*: continuidad ambiental y construcción espacial**

Uno de los aspectos más relevantes del diseño sonoro de *Roma* es la manera en que la película construye un espacio acústico continuo que desborda constantemente los límites del encuadre. Aunque el filme fue ampliamente promocionado por el uso de Dolby Atmos, la importancia de su sonido no reside tanto en la espectacularidad tecnológica como en la

construcción de un entorno cotidiano extremadamente denso y permeable.

Lejos de utilizar Atmos para generar efectos llamativos o movimientos sonoros espectaculares, Alfonso Cuarón y los diseñadores de sonido Skip Lievinsay y Craig Henighan desarrollan una estrategia basada en la continuidad ambiental y en la profundidad acústica del espacio cotidiano (Macaulay, 2018). El sonido funciona como una estructura permanente que mantiene activo el mundo exterior incluso cuando permanece fuera de la imagen.

Esta continuidad espacial aparece desde las primeras secuencias de la película. Los espacios domésticos nunca se presentan como lugares completamente cerrados o aislados. Las habitaciones, los patios, las calles y los espacios exteriores permanecen conectados mediante una red constante de sonidos ambientales: voces lejanas, vehículos, perros, vendedores ambulantes, sonidos mecánicos o actividad urbana difusa. El resultado es una sensación permanente de permeabilidad espacial.

La casa familiar donde transcurre buena parte del relato no funciona acústicamente como un espacio privado separado del exterior, sino como un punto intermedio entre múltiples espacios simultáneos. El sonido convierte así el entorno doméstico en una especie de umbral continuamente atravesado por elementos procedentes del exterior. La ciudad nunca desaparece completamente.

Esta estrategia resulta especialmente interesante porque modifica la relación tradicional entre imagen y espacio cinematográfico. Aunque visualmente muchas escenas presentan composiciones relativamente contenidas y observacionales, el sonido amplía constantemente el universo narrativo más allá de aquello que el encuadre permite ver. El espectador percibe que el mundo continúa existiendo fuera de la pantalla.

Chion (1994) señalaba que el sonido posee una enorme capacidad para extender perceptivamente el espacio cinematográfico más allá de los límites visuales del plano. En *Roma*, esta función se convierte en uno de los principios estructurales de la película. El fuera de campo acústico no aparece únicamente como complemento ocasional de la imagen, sino como una presencia continua que organiza la percepción del entorno.

Además, el diseño sonoro de *Roma* evita constantemente la jerarquización tradicional basada exclusivamente en el diálogo. En muchas secuencias, los ambientes y sonidos secundarios adquieren una importancia narrativa equivalente o incluso superior a las conversaciones de los personajes. La mezcla distribuye la atención entre múltiples capas acústicas simultáneas, obligando al espectador a explorar auditivamente el espacio.

Este procedimiento resulta especialmente visible en las escenas domésticas cotidianas. Los diálogos no siempre ocupan el primer plano acústico. En ocasiones quedan parcialmente integrados dentro del ambiente general, mientras otros sonidos — agua, pasos, vehículos, ruido urbano o actividad

doméstica— adquieren una relevancia perceptiva similar. El espacio sonoro se organiza así como una estructura compleja donde ningún elemento domina completamente sobre el resto.

La utilización de capas acústicas jerarquizadas constituye uno de los rasgos fundamentales del diseño sonoro contemporáneo. Tal y como explica Kerins (2010), el sonido multicanal favoreció la aparición de modelos de mezcla donde la distribución de información sonora se volvió mucho más sofisticada. En lugar de construir una banda sonora lineal centrada exclusivamente en la claridad del diálogo, el cine contemporáneo trabaja cada vez más mediante campos acústicos complejos capaces de dirigir la atención del espectador hacia múltiples zonas simultáneas del espacio.

En *Roma*, esta complejidad no busca producir espectacularidad, sino generar sensación de realidad vivida. El sonido construye un espacio social y urbano extremadamente denso donde los personajes aparecen constantemente atravesados por el entorno. La ciudad no funciona como simple decorado visual, sino como una presencia acústica permanente.

Uno de los ejemplos más claros de esta estrategia aparece en la secuencia del patio y el lavado del suelo. Visualmente, la escena resulta extremadamente sencilla: el agua cubre el suelo mientras Cleo realiza una acción doméstica cotidiana. Sin embargo, el diseño sonoro convierte esta situación aparentemente banal en una compleja experiencia espacial. El sonido del agua funciona como eje principal de la mezcla, pero alrededor de él aparecen múltiples capas ambientales: voces lejanas, sonidos urbanos, ladridos, movimientos interiores y resonancias del espacio doméstico.

El espectador no percibe únicamente una acción concreta, sino la existencia simultánea de múltiples espacios conectados entre sí. El sonido construye profundidad y continuidad narrativa incluso en ausencia de movimiento dramático evidente. La escena adquiere así una densidad perceptiva muy superior a la información estrictamente visible.

La importancia de esta estrategia se vuelve todavía más evidente en las secuencias colectivas o de gran densidad espacial. En escenas como la manifestación del Corpus Christi o la playa, el sonido funciona como un mecanismo de construcción progresiva de tensión narrativa. Los ambientes y sonidos secundarios no aparecen únicamente como acompañamiento, sino como elementos que anticipan perceptivamente la evolución de la escena.

En la secuencia de la playa, por ejemplo, el sonido del mar actúa como una capa ambiental dominante que reorganiza continuamente la percepción del espectador. Las olas generan una presión acústica constante que modifica la inteligibilidad de las voces y condiciona la relación entre los personajes y el espacio. El mar deja de ser simplemente un decorado natural para convertirse en una presencia narrativa activa.

La mezcla sonora distribuye además diferentes niveles de profundidad espacial. Las voces cercanas, los gritos lejanos, el movimiento del agua y los sonidos ambientales forman una estructura acústica

extremadamente compleja donde la tensión narrativa surge precisamente de la dificultad para controlar perceptivamente el espacio. El espectador experimenta una sensación progresiva de vulnerabilidad y pérdida de estabilidad espacial.

En este sentido, el sonido de *Roma* no se limita a ilustrar las imágenes, sino que organiza activamente la experiencia emocional y perceptiva de la secuencia. Tal y como señalaba Chion (1994), el sonido posee la capacidad de modificar la percepción temporal y espacial del cine mucho más allá de la información estrictamente visible. En *Roma*, esta capacidad se convierte en uno de los elementos fundamentales de la narración.

Resulta especialmente significativo que buena parte de estas funciones narrativas continúen funcionando incluso en condiciones de escucha no inmersiva. Aunque Atmos permite ampliar considerablemente la espacialización acústica de la película, la lógica fundamental del diseño sonoro permanece operativa en sistemas estéreo domésticos. Esto se debe a que la eficacia narrativa del sonido no depende exclusivamente de la distribución tridimensional de los canales, sino de la organización jerárquica de las capas acústicas y de la continuidad ambiental construida a lo largo de la película.

La importancia del sonido en *Roma* reside, por tanto, menos en la espectacularidad tecnológica de Atmos que en la utilización del espacio acústico como estructura narrativa. El sonido construye profundidad, continuidad y densidad perceptiva incluso cuando la imagen mantiene una puesta en escena relativamente contenida. La película demuestra así que el diseño sonoro contemporáneo puede funcionar como un auténtico sistema de escritura espacial.

La zona de interés: el fuera de campo como estructura narrativa

Si *Roma* utiliza el sonido para construir continuidad ambiental y profundidad espacial, *La zona de interés* desarrolla una estrategia radicalmente distinta basada en la utilización sistemática del fuera de campo acústico. En la película de Jonathan Glazer, el sonido deja de funcionar principalmente como mecanismo de expansión espacial para convertirse en una estructura de presión narrativa y ética sobre la imagen.

La mayor parte de la tensión del filme nace precisamente de la separación entre aquello que aparece visible y aquello que permanece únicamente en el plano sonoro. Mientras las imágenes muestran escenas de vida doméstica cotidiana, el sonido introduce constantemente indicios de una realidad exterior que nunca termina de integrarse completamente dentro del encuadre. El espectador escucha de manera continua disparos lejanos, gritos, motores, golpes, perros, hornos y diferentes sonidos procedentes del campo de exterminio situado fuera de la imagen.

Esta construcción sonora resulta especialmente significativa porque el filme evita deliberadamente la representación explícita de buena parte de los

acontecimientos que estructuran el relato. El horror permanece fundamentalmente fuera de campo, pero el sonido impide que desaparezca perceptivamente. La banda sonora actúa así como un mecanismo permanente de recordatorio narrativo y moral.

En este sentido, el fuera de campo deja de funcionar simplemente como ampliación espacial del universo cinematográfico para convertirse en una auténtica estructura de organización del relato. Tal y como señalan Weis y Belton (1985), el sonido cinematográfico posee la capacidad de construir espacios invisibles cuya presencia puede llegar a resultar incluso más poderosa que la representación directa. *La zona de interés* lleva esta posibilidad hasta uno de sus extremos más radicales.

La película establece desde el principio una contradicción constante entre imagen y sonido. Las imágenes presentan espacios ordenados, actividades domésticas, conversaciones familiares o momentos de aparente tranquilidad cotidiana. Sin embargo, el sonido introduce permanentemente una realidad incompatible con esa normalidad visual. El espectador escucha continuamente aquello que los personajes parecen ignorar o aceptar como parte de su entorno habitual.

Esta contradicción reorganiza completamente la percepción de las escenas. El significado no se construye únicamente mediante aquello que aparece visible, sino mediante la tensión permanente entre la imagen y el espacio acústico exterior. El sonido obliga al espectador a interpretar de otra manera acciones aparentemente banales.

La importancia de esta estrategia resulta todavía mayor porque el filme evita conscientemente cualquier espectacularización sonora. A diferencia de muchos modelos contemporáneos asociados al cine inmersivo, *La zona de interés* trabaja mediante una utilización extremadamente contenida de los recursos acústicos. Los sonidos exteriores rara vez irrumpen como golpes dramáticos aislados. Por el contrario, permanecen como una presencia constante, repetitiva y persistente.

La tensión narrativa no surge así de grandes explosiones acústicas o movimientos espaciales espectaculares, sino de la continuidad del fuera de campo sonoro. La presión emocional del filme nace precisamente de esa permanencia cotidiana del horror fuera de la imagen. El sonido construye una sensación de incomodidad progresiva mucho más basada en la duración y en la acumulación que en el impacto inmediato.

Esta utilización de la persistencia acústica constituye uno de los rasgos más interesantes del diseño sonoro contemporáneo. Como explica Carreiro (2023), muchas películas actuales desplazan la idea clásica de inmersión espectacular hacia modelos de inmersión perceptiva mucho más ligados a la construcción atmosférica y a la organización de la atención del espectador. En *La zona de interés*, la inmersión no depende tanto de la expansión espacial del sonido como de la imposibilidad de escapar perceptivamente de aquello que permanece fuera de campo.

La jerarquización de capas acústicas desempeña aquí un papel fundamental. Aunque los sonidos procedentes del exterior no siempre ocupan el nivel más alto de la mezcla, terminan condicionando completamente la percepción de las escenas. La banda sonora establece continuamente dos niveles simultáneos: el espacio doméstico visible y el espacio exterior invisible.

Ambos niveles permanecen conectados acústicamente durante toda la película. El hogar nunca aparece completamente aislado del campo de exterminio. Incluso en los momentos aparentemente más tranquilos, el sonido introduce pequeñas fisuras perceptivas que impiden cualquier sensación de normalidad estable. La película convierte así el sonido en un mecanismo de contaminación narrativa del espacio visual.

Este procedimiento se vuelve especialmente evidente en las escenas nocturnas. Durante muchos de estos momentos, la imagen reduce considerablemente la información visual disponible, mientras el sonido mantiene activa la presencia exterior mediante disparos, gritos lejanos, maquinaria o resonancias ambientales. El espectador escucha continuamente acontecimientos que la película se niega deliberadamente a mostrar.

La relación entre sonido e imagen adquiere así una dimensión profundamente ética. El fuera de campo acústico no funciona únicamente como recurso narrativo, sino como una forma de cuestionar la representación visual del horror. La película desplaza parte de la violencia hacia el espacio sonoro, obligando al espectador a construir mentalmente aquello que no aparece mostrado.

Esta estrategia conecta además con algunas de las reflexiones más importantes sobre el sonido cinematográfico desarrolladas durante las últimas décadas. Chion (1994) señalaba que el sonido posee una capacidad particular para activar la imaginación del espectador precisamente porque muchas veces remite a elementos invisibles o parcialmente ocultos. El sonido obliga al espectador a completar mentalmente aquello que permanece fuera del campo visual.

En *La zona de interés*, esta capacidad imaginativa del sonido adquiere una importancia central. La película construye buena parte de su fuerza emocional no mediante la explicitud visual, sino mediante la tensión entre aquello que el espectador escucha y aquello que la imagen se niega a mostrar directamente.

Resulta especialmente significativo que esta estrategia mantenga toda su eficacia en contextos de escucha doméstica o estéreo. A diferencia de otros modelos sonoros basados en la espectacularidad espacial, aquí la eficacia narrativa no depende de la complejidad inmersiva del sistema de reproducción. La fuerza del sonido nace de la organización conceptual de las capas acústicas y de la persistencia narrativa del fuera de campo.

Esto permite observar cómo el diseño sonoro contemporáneo puede desarrollar modelos extremadamente complejos incluso sin depender completamente de formatos inmersivos avanzados.

La sofisticación del sonido no reside únicamente en el número de canales o en la espacialización tridimensional, sino en la capacidad para organizar perceptivamente el relato y construir espacios narrativos invisibles.

En este sentido, *La zona de interés* representa un modelo sonoro particularmente relevante dentro del cine contemporáneo porque demuestra que la inmersión puede construirse también mediante estrategias de contención, persistencia y presión narrativa. El espectador no queda envuelto únicamente por el espacio acústico, sino atrapado perceptivamente dentro de una estructura sonora que reorganiza continuamente el significado de la imagen.

Comparación entre ambos modelos sonoros

Aunque *Roma* y *La zona de interés* desarrollan estrategias sonoras claramente diferentes, el análisis comparativo de ambas películas permite identificar algunos rasgos comunes que ayudan a comprender determinadas tendencias del diseño sonoro cinematográfico contemporáneo.

En primer lugar, las dos películas conceden al sonido una función estructural dentro de la construcción narrativa. En ninguno de los casos la banda sonora aparece subordinada exclusivamente a la claridad del diálogo o a la ilustración de la imagen. Por el contrario, el sonido participa activamente en la organización perceptiva del relato y en la construcción del espacio cinematográfico.

Esta cuestión resulta especialmente relevante porque pone de manifiesto hasta qué punto el diseño sonoro contemporáneo se ha alejado del modelo clásico centrado en la transparencia narrativa. Tal y como señala Sergi (2004), el cine contemporáneo ha desarrollado una creciente autonomía del sonido respecto a la imagen, permitiendo que la banda sonora construya información narrativa independiente y reorganice la experiencia perceptiva del espectador.

En *Roma*, esta autonomía se manifiesta principalmente mediante la construcción de continuidad ambiental. El sonido amplía constantemente el espacio visible y genera una sensación de profundidad perceptiva que convierte el entorno cotidiano en una estructura narrativa activa. Los ambientes urbanos, las resonancias domésticas y el fuera de campo acústico construyen un universo continuo donde los personajes aparecen inmersos dentro de un espacio social mucho más amplio que el estrictamente representado en pantalla.

Por el contrario, *La zona de interés* utiliza el sonido como una forma de presión narrativa sobre la imagen. El fuera de campo deja de funcionar únicamente como extensión espacial para convertirse en una estructura ética y perceptiva que reorganiza constantemente el significado de las escenas. El sonido no amplía tanto el espacio visible como lo contamina narrativamente mediante una realidad exterior que nunca desaparece por completo.

A pesar de estas diferencias, ambas películas comparten una característica fundamental: la

utilización de capas acústicas jerarquizadas como mecanismo principal de organización perceptiva. El sonido contemporáneo parece construirse cada vez más mediante estructuras complejas donde diferentes elementos acústicos compiten, se superponen o redistribuyen continuamente la atención del espectador.

Kerins (2010) señala precisamente que una de las principales consecuencias del sonido multicanal contemporáneo es la transformación de la banda sonora en un espacio perceptivo mucho más dinámico y complejo. El espectador ya no escucha únicamente una línea principal de información acústica, sino múltiples niveles simultáneos capaces de modificar constantemente la jerarquía narrativa de la escena.

En *Roma*, esta jerarquización se orienta hacia la construcción de densidad espacial y continuidad ambiental. Los ambientes y sonidos secundarios adquieren frecuentemente una importancia equivalente a los diálogos, generando un modelo perceptivo donde el espacio acústico funciona como un organismo vivo y permanente.

En *La zona de interés*, la jerarquización sonora cumple una función distinta. El sonido organiza una tensión constante entre el espacio visible y el espacio invisible. Las capas acústicas procedentes del fuera de campo introducen una presión narrativa continua que condiciona la percepción de las imágenes incluso cuando permanecen en niveles relativamente bajos dentro de la mezcla.

Esta diferencia permite observar dos posibles direcciones dentro del sonido cinematográfico contemporáneo. Por un lado, un modelo orientado hacia la construcción inmersiva de entornos acústicos complejos y continuos; por otro, un modelo basado en la utilización conceptual y narrativa del fuera de campo sonoro. Sin embargo, ambos procedimientos comparten una misma lógica de fondo: la consideración del sonido como una estructura narrativa autónoma.

Otro aspecto especialmente relevante de la comparación es la relación entre tecnología y recepción. *Roma* representa claramente un modelo asociado al desarrollo de formatos inmersivos como Dolby Atmos. La espacialización tridimensional del sonido contribuye a reforzar la sensación de continuidad ambiental y profundidad espacial. Sin embargo, buena parte de las funciones narrativas fundamentales de la película continúan siendo plenamente operativas en sistemas de escucha domésticos o estéreo.

Esto se debe a que la eficacia perceptiva del sonido no depende exclusivamente de la distribución física de los canales, sino de la organización narrativa de las capas acústicas. La continuidad ambiental, la construcción del fuera de campo o la redistribución de la atención permanecen activas incluso cuando desaparece parte de la experiencia inmersiva original.

En el caso de *La zona de interés*, esta cuestión resulta todavía más evidente. La película demuestra que un diseño sonoro extremadamente sofisticado puede construirse sin depender de grandes despliegues espaciales. La inmersión no surge aquí de la espectacularidad tecnológica, sino de la persistencia

narrativa del sonido y de la tensión constante entre imagen y fuera de campo acústico.

Esta situación obliga a replantear algunas ideas habituales sobre la evolución tecnológica del sonido cinematográfico. Con frecuencia, los discursos industriales presentan los formatos inmersivos como una especie de culminación natural del progreso técnico audiovisual. Sin embargo, el análisis de ambas películas sugiere que la verdadera transformación del sonido contemporáneo no reside únicamente en el aumento del número de canales o en la sofisticación de los sistemas de reproducción.

Lo verdaderamente relevante parece ser la consolidación de un modelo sonoro donde el sonido actúa como mecanismo de construcción espacial, organización perceptiva y activación narrativa del fuera de campo. La tecnología facilita y amplía estas posibilidades, pero no las determina completamente.

En este sentido, el diseño sonoro contemporáneo puede entenderse como una forma de escritura narrativa basada en la organización de capas acústicas, la construcción de espacios invisibles y la redistribución permanente de la atención del espectador. Tanto *Roma* como *La zona de interés* muestran cómo el sonido ha dejado de ocupar un lugar secundario dentro del lenguaje cinematográfico para convertirse en una de las principales herramientas de construcción del relato audiovisual contemporáneo.

Conclusiones

La evolución del sonido cinematográfico contemporáneo no puede entenderse únicamente como una sucesión de avances tecnológicos orientados hacia formatos cada vez más inmersivos. Aunque el desarrollo de sistemas como Dolby Atmos ha ampliado enormemente las posibilidades de espacialización acústica, el análisis de *Roma* y *La zona de interés* demuestra que la verdadera transformación del sonido contemporáneo afecta sobre todo a su función narrativa y perceptiva dentro del lenguaje audiovisual.

En ambas películas, el sonido deja de funcionar como simple acompañamiento de la imagen para convertirse en una estructura narrativa autónoma capaz de construir espacio, modular la atención y organizar el fuera de campo. Tanto la continuidad ambiental de *Roma* como la presión acústica permanente de *La zona de interés* muestran hasta qué punto el sonido contemporáneo participa activamente en la construcción del significado cinematográfico.

El caso de *Roma* permite observar cómo los formatos inmersivos pueden utilizarse no tanto para generar espectacularidad tecnológica como para construir espacios acústicos cotidianos extremadamente complejos y continuos. El sonido organiza una percepción profunda y permeable del entorno, ampliando constantemente el universo narrativo más allá de aquello que aparece visible en pantalla.

Por su parte, *La zona de interés* demuestra que la sofisticación del diseño sonoro contemporáneo

no depende necesariamente de la espectacularidad espacial o del uso intensivo de sistemas inmersivos. La película construye una enorme complejidad narrativa mediante la persistencia del fuera de campo acústico y la tensión constante entre aquello que se escucha y aquello que permanece invisible.

La comparación entre ambas películas permite concluir que muchas de las funciones fundamentales del diseño sonoro contemporáneo permanecen activas incluso en condiciones de escucha no inmersiva. La eficacia narrativa del sonido parece depender menos del formato técnico concreto que de la organización perceptiva de las capas acústicas y de la capacidad del sonido para construir espacios narrativos invisibles.

De este modo, el diseño sonoro contemporáneo puede entenderse como una forma específica de construcción narrativa donde el espacio acústico adquiere una autonomía creciente respecto a la imagen. Más allá de la evolución tecnológica de los sistemas de reproducción, lo que parece consolidarse es un modelo cinematográfico en el que el sonido se convierte en uno de los principales mecanismos de organización perceptiva del relato audiovisual.

Filmografía

Cuarón, Alfonso, dir. 2018. *Roma*. México/Estados Unidos: Esperanto Filmoj / Participant Media / Netflix.

Glazer, Jonathan, dir. 2023. *The Zone of Interest*. Reino Unido/

Bibliografía

Altman, Rick, ed. 1992. *Sound Theory/Sound Practice*. New York: Routledge.

Carreiro, Rodrigo. 2023. "Notes on the Role of Immersive Sound in Contemporary Cinema." *MATRiZes* 17 (1): 115–140. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v17i1p115-140>

Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Traducción de Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.

Ebiri, Bilge. 2024. "The Zone of Interest" Sound Designer Johnnie Burn on Creating the Soundscape from Hell." Motion Picture Association. <https://www.motionpictures.org/2024/01/the-zone-of-interest-sound-designer-johnnie-burn-on-creating-the-soundscape-from-hell/>

Kerins, Mark. 2010. *Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington: Indiana University Press.

Macaulay, Scott. 2018. "Skip Lievsay and Craig Henighan on Designing the Sound of Alfonso Cuarón's *Roma*." *Filmmaker Magazine*. <https://filmmakermagazine.com/106491-skip-lievsay-craig-henighan-alfonso-cuaron-roma/>

Sergi, Gianluca. 2004. *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood*. Manchester: Manchester University Press.

Sharf, Zack. 2019. "'Roma': Alfonso Cuarón Proved Dolby Atmos Is the Perfect Tool for Intimate Films, Not Blockbusters." *IndieWire*. <https://www.indiewire.com/awards/industry/roma-sound-mixing-alfonso-cuaron-skip-lievsay-dolby-atmos-1202041828/>

Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions.

Weis, Elisabeth, and John Belton, eds. 1985. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.