

El oír y el hacer oír del cine a través de *The Zone of Interest*

Por Miguel Guillermo Jaramillo Ruiz*

Resumen: La banda sonora de *La zona de interés* (*The Zone of Interest*, Jonathan Glazer, 2023) explota estrategias del sonido diegético propias de su momento retórico y tecnológico. Al desfasar la sincronía con la imagen, la cinta emplaza situaciones acusmáticas al tiempo que consigue modos de representación sonora del espacio mediante la gramática espacial (firma espacial, ultracampo y punto de audición), que no son desconocidos por el cine industrial, pero que logran alcances que se imponen en la valoración de su academia.

Palabras clave: Sonido diegético, Gramática espacial, Firma espacial, Ultracampo, Punto de audición.

Ouvir e fazer ouvir do cinema através de *The Zone of Interest*

Resumo: A trilha sonora de *A Zona de Interesse* (*The Zone of Interest*, Jonathan Glazer, 2023) explora estratégias sonoras diegéticas características de seu momento retórico e tecnológico. Ao deslocar a sincronia do som com a imagem, o filme estabelece situações acusmáticas ao mesmo tempo em que alcança modos de representação sonora do espaço por meio da gramática espacial (assinatura espacial, posição de escuta do ouvinte e ultracampo), que não são desconhecidos pelo cinema industrial, mas que alcançam níveis que se impõem na avaliação de sua academia.

Palavras-chave: Som diegético, Gramática espacial, Assinatura espacial, Ultracampo, Posição de escuta.

Hearing and making cinema heard through *The Zone of Interest*

Abstracto: The soundtrack of *The Zone of Interest* (Jonathan Glazer, 2023) employs diegetic sound strategies typical of its rhetorical and technological context. By shifting synchronicity from the image, the film establishes acousmatic situations that achieve modes of sonic representation of space through a spatial grammar (spatial signature, ultra-field, and listening point), which, though not unknown to industrial cinema, are highly valued in academia.

Key words: Diegetic sound, Spatial grammar, Spatial signature, Ultra-field, Point of audition.

Fecha de recepción: 16/01/2025

Fecha de aceptación: 19/03/2025

Entre 2023 y 2024 se exhibió *La zona de interés* (*The Zone of Interest*, Jonathan Glazer, 2023). La película rápidamente despertó interés por relatar la vida cotidiana de Rudolph Höss y su familia mientras vivieron a un costado del Campo de Concentración de Auschwitz cuando él le dirigía. Ganadora de diversos premios en distintos rubros como el trabajo sonoro de Johnnie Burn y Tarn Willers en BAFTA, certámenes de cine en línea, sociedades de cinefilia y de críticos en distintos circuitos estadounidenses, y muy en particular, el Oscar al mejor sonido.

Traer una película como ésta a la teoría del sonido cinematográfico obliga a atender los sucesos dentro del Campo de Concentración de Auschwitz, sucesos diegéticos (que suceden en la realidad de la fábula) y en *off*, hechos invisibles pero audibles que repercuten en la narración central. Con sus atrocidades, el Campo es actante acusmático: “un sonido que se oye sin ver la causa de donde procede” (Chion, 2004: 32), que acompaña la cotidianidad de la familia Höss, y que quizá por la invisibilización de las brutalidades, puede ser ignorado por ellos.

Una estrategia así ya es decir mucho; implica la recuperación de gestos explorados por Lang y asentados por Hitchcock, Kubrick y muchos más.¹ Sin embargo, puede proponerse otro acercamiento, quizá paralelo, incluso condicionado por los mismos principios que sostienen al acousmêtre, puede desarrollarse un ejercicio concentrado en la *gramática espacial*, una arquitectura sonora de las locaciones y los escenarios donde la cinta se desenvuelve a partir del *punto de audición*, la *firma espacial* y el *ultracampo*,

¹ Chion (2004) ejemplifica al acousmêtre con Mabuse en *El testamento del dr. Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, 1933), Norma Bates en *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) y Hall en *2001: Odisea del espacio* (*A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968).

acordes con algunos recursos retóricos del guion y las condiciones históricas de su estreno, así como ciertas técnicas de producción de la banda sonora. Puede decirse que el tratamiento sonoro es muy cercano a las propuestas visuales del realismo: tomas fijas con gran profundidad de campo donde los personajes entran a cuadro para desarrollar acciones y salen sin alterar el encuadre, sin un montaje psicológico que oriente la percepción del público (Bazin, 2015). Lo que hay que decir es que el naturalismo de la cámara pauta condicionantes para una sonoridad, implementando elementos discretos para organizar una gramática espacial, que no es desconocida pero sí ha resultado desatendida por la industria afincada en Hollywood.

Este artículo se ocupa de esa sonoridad; se definen los rasgos de la forma del cine industrial, posteriormente se ocupa de las características sonoras de la cinta, cada uno con un encuadramiento histórico y con algunas salidas teóricas, especificando los componentes de la gramática espacial en el análisis a una secuencia de la película y cierra con posibilidades ontológicas del sonido cinematográfico como representación mediante el emplazamiento del espacio. La meta es señalar algunas condiciones con las que se abre camino una reconfiguración del canon.

La norma industrial

Hace mucho tiempo que el sistema de Hollywood desarrolló un canon estilístico conocido como *cine clásico*, destacándose en la producción narrativa desarrollada por los grandes estudios entre 1930 y 1950, pero con una trascendencia que llega hasta hoy, basada en manierismos muy influyentes internacionalmente, los cuales son más distinguidos por la academia y la comercialización. El estilo es resultado de un proceso histórico que involucra diversos agentes, en cuanto a lo sonoro, atañe a ambientes, diálogos, histrionismos, música y otras muchas cosas que se integran a una película desde dentro o fuera de la diégesis, ese espacio y ese tiempo determinados y determinantes de su narración. Es imposible detallar aquí esa cronología y esa

estética, impera reducirles a ciertas decisiones que atañen al sonido diegético, definido en función de la puesta en escena de cada plano.

La potencia del directo para la representación espacial fue señalada desde los treinta por voces como Bela Balázs (2010: 189), o el debate en el que ingenieros como John Cass, Carl Dreher y J. P. Maxfield señalaban la necesidad de concordancia entre la distancia del micrófono y la talla visual (Doane, 1980: 52-53; Altman, 1992: 46-47; Kalinak, 2015: 46-49). El sonido directo, el registrado en el *set*, florece según las acciones en determinado momento y lugar, está siempre acompañado de probables eventos naturales que circundan al hecho y es matizado por la acción corporal y la dispersión específica en cada espacio. Sin embargo, hacia 1931, Hollywood promulgó una jerarquía de los procesos de posproducción por encima del sonido directo (Hanson, 2017: 67). Desde entonces, la industria opta por sustituir el sonido capturado en el *set* en sincronía con la cámara, normalizando el doblaje de diálogos por los mismos actores, la intervención de música extradiegética y la sustitución de efectos sonoros naturales por otros creados en estudio; ha jerarquizado la regrabación con los mismos actores pero en condiciones controladas, logrando *room tones*, reverberaciones, coloraciones y distancias homogéneas, continuas. La motivación más argumentada es el ruido de las locaciones, que ya se atendía con rodajes en foros, pero que no parecía concretar lo esperado. Quizá la respuesta está en la propia industrialización: el directo trabaja con singularidades, entrega sonidos auráticos, únicos e irrepetibles, que complejizan el carácter industrial aparentemente aspirado. Al sacar al directo del marco estilístico, se desterró a la naturalidad audiovisual de la escena emplazada: las imágenes se acompañan por artificios que tienden a romper con la complejidad, la tridimensionalidad y la heterogeneidad del sonido original.

El gesto evidencia la jerarquía de los parlamentos, por encima de todos los demás recursos sonoros. Acorde a Michel Chion (1993: 17-18), ese cine es

verbocentrado (enfocado en palabras) y vococentrado (concentrado en voces humanas) por la facilidad para transmitir información mediante el lenguaje hablado, por el anclaje a los actores y al *star-system* y por muchas razones más (Kozloff, 2000: 34); se trata de una tendencia que hace oír locuciones en primer plano, siempre limpias, con una distancia, un color y un fondo constantes, emplazando diálogos heterogéneos y nunca contaminados por ningún otro estímulo aural, un *continuo sonoro* que marca un sendero hacia el ideal de inteligibilidad, como en la telefonía (Lastra, 2000).

Este interés tuvo un momento específico. En la décimo cuarta entrega del Oscar (1942); el galardón como mejor película fue para *¡Qué verde era mi valle!* (*How Green Was My Valley*, John Ford, 1941) y el correspondiente al mejor sonido fue para *Lady Hamilton* (*That Hamilton Woman*, Alexander Korda, 1941). Llama la atención que fuera el año de *El ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), que emplazó todo su sonido con las deformaciones tímbricas correspondientes a cada escenario y la dispersión acorde a la óptica y la talla visual; en su lugar, las películas destacadas optaron por la regrabación, haciendo oír parlamentos tan cerca como un *close up* sonoro, independientemente de la visualidad con que fueron sincronizadas, siempre desencajadas de otros sonidos cuyas fuentes están en cuadro o en el plano y siempre exentas de las transformaciones formales que impondrían las locaciones, un aval del continuo sonoro. Lo que *Kane* emplazó fue la deformación de intensidades, tiempos y timbres de cada sonido, por efecto de dispersión en las locaciones, presentadas también por la imagen; lo que entregaron el *Valle verde* y *Lady Hamilton* fue un desfase audiovisual. (Jaramillo, 2023).

En ejemplos como estos, la pulcritud es necesaria por un perfil retórico. Gerard Genette (2002) recupera a Émile Benveniste y su distinción entre *mimesis directa* y *diégesis indirecta*. La primera generalmente surge en primera persona del singular, con verbos en presente, futuro o pretérito perfecto; sus

pronombres son demostrativos y sus adverbios de indicación; la segunda comúnmente usa la tercera persona con verbos en pretérito perfecto simple y/o pluscuamperfectos (208). La mimesis directa expresa (yo digo), la diégesis indirecta narra, hace *mansplaining* (yo digo que alguien más dice). La relación plantea dos maneras para poner en escena: la segunda comprende al diálogo como útil que cierra opciones interpretativas, determina y dirige las emociones y los eventos descritos como ejes concretos, tajantes, robustos, para una construcción unidimensional de la narrativa, una forma relativamente condescendiente con el público; al contrario, la mimesis directa hace florecer a la información, su presencia no se fuerza por vacíos no resueltos, por sucesos que no hayan sido presentados por otros recursos filmicos ni por complacencias con el auditorio; la mimesis directa es una poética del disimulo, de alusión y confabulación con cierto público. El orden puede aplicarse a la banda sonora total para hablar de sonidos que surcan un sentido único, que en su diégesis indirecta funcionan como herramientas para estimular emociones, frente a formas más cercanas al disfraz, donde lo que se hace oír se hace pasar como surgimiento espontáneo, como sonidos naturalistas.

En paralelo, cines generalmente no industriales aportaron suficientes experimentaciones al canon como para que se acuñasen términos como “perspectiva sonora” (Dreher, 1931: 757; Bordwell y Thompson, 2003: 310-311) o “auricularización interna secundaria” (Jost, 1985: 30), de alguna manera, disintiendo la habitualidad del continuo sonoro. Una plástica que puede reconocerse como el realismo de Bazin, mediante una microfonía correspondiente. De considerar al cine clásico como epicentro estilístico, estos manierismos parecen tender a juegos con el plano y no con el campo, a distanciarse de la norma.

Por plano debe entenderse, por lo menos, lo contenido por la imagen en la acotación de su encuadre; el campo implica la extensión del plano por vía del montaje y el sonido; es el acopio de todos los recursos que acontecen en la

diégesis más allá de las limitantes visuales, como percepción sensorial dual y concreción psicológica: "El campo no se termina en los bordes del cuadro, sino que se prolonga indefinidamente más allá de los bordes, bajo la forma de lo que llamamos el fuera de campo." (Aumont y Marie, 2006: 39). Los cortes de las distintas perspectivas de cámara son capaces de dar cuenta visual de un campo mucho más amplio, una intermitencia visual que se yuxtapone con una uniformidad aural. En esas estrategias del montaje descansa la segunda dimensión del continuo sonoro: una permanencia aural no concordante con la discontinuidad visual.

La revolución de Dolby Stereo y sus sistemas *multitrack* amplificaron el desfase mediante el *supercampo*: "un campo diseñado, en el cine multipistas, por los sonidos ambientales de la naturaleza, de ruidos urbanos, de música, de rumores, etcétera, que rodean el espacio visual y pueden provenir de altavoces situados fuera de los límites estrictos de la pantalla." (Chion, 1993: 143). Una estrategia con grandes logros: "Al bombardearnos con detalles provenientes de distintas direcciones, la banda sonora asume la función de toma fundante. Nos proporciona la perspectiva básica, el 'mapa' de la situación, y asegura su continuidad, mientras que las imágenes quedan reducidas a la condición de fragmentos aislados que flotan libremente en el medio universal del acuario sonoro" (Žižek, 2000: 72). Su llegada e implementación fueron fundamentales para el *auteur renaissance* de Hollywood, en aplicaciones musicales como las de *La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, 1977) o ambientales como la jungla de *Apocalipsis ahora* (Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979).

La homogeneidad aural resolvió el cometido industrial. Eventualmente dio lugar a numerosos tropos para oscilar en el artificio de una banda sonora, cobijando sistemas de valoración que reconocieron ciertas producciones en certámenes académicos por muchos años, señalando un tono que influenciaría al cine global con el respaldo de tales distinciones. Sin embargo, otras aproximaciones

fílmicas empujaron en la representación del espacio por vía sonora, una mancuerna audiovisual que eventualmente tendría frutos.

La plástica diegética

Ahí radica la divergencia del galardón al mejor sonido en la XCVI Academy Awards. El estilo sonoro de *La zona de interés* no obedece a la forma industrial, el continuo sonoro, sino da cuenta del espacio mediante la forma sonora del Campo de Concentración y de los eventos fuera de él. Su constancia permite la observación de prácticamente cualquier segmento, quizá asegurando cierta diversidad sonora para asumirla como una parte que puede reflejar al todo. (Glazer, 2023: [aprox.] 0:15:49 – 0:18:56).

Wide shot de Rudolf Höss (Christian Fiedel) abriendo la verja para acceder al jardín de la propiedad acompañado de tres colegas hablando del clima, todos uniformados. Sus voces son lejanas pero en primer plano, revestidas con la atenuación pautada por la óptica, se acerca un camión que cruza al fondo del cuadro, ganando presencia aural hasta enmascarar los pasos de los oficiales sobre la grava del camino.

Corte a *wide shot* que ahora presenta la casa en diagonal, Höss a la cabeza del trío que avanza alejándose de cámara, siguiéndole, uno de los acompañantes gira la cabeza a cámara y levanta la voz “No, no es tan malo”, logrando un eco por la reflexión que no es contra la fachada sino contra el muro que, al fondo, separa la propiedad del Campo de Concentración.

Otro *wide shot*, ahora al frente de la casa, ellos siguen dialogando, Höss se quita las botas y accede a la vivienda por turnos. Höss pregunta “¿viajaron por Praga o Viena?” desde dentro, su voz tiene el timbre alterado por la reflexión en el interior y sale hasta el jardín donde se percibe con la resonancia que el espacio impone. Un hombre entra a cuadro, recoge las botas y cruza hasta el otro extremo para limpiarles la sangre; el sí evidencia su caminar sobre la

grava. Los motores continúan en último plano, entretejiéndose con autoritarias voces masculinas ininteligibles y algunos ladridos de perros, todos a la distancia.

Full shot del bolero limpiando las botas bajo el chorro de agua de una llave que él abrió, cuando entra una charla entre tres mujeres en *overlap*: “Me preguntó dónde conseguí uno de mis abrigos; dije *Kanada* y preguntó ‘¿Cómo lograste ir a Canadá?’ pensó que me refería al país”, anunciando el corte que vendrá después de un *top shot* del hombre cepillando las botas.

El *overlap* se cierra con un plano abierto de la cocina de la casa con Hedwig Höss (Sandra Hüller) charlando con otras dos mujeres mientras toman café; la señora Höss está de espaldas a la cámara con una amiga a cada lado ante una mesa arrinconada, permitiendo que su voz no se capte en directo sino tras su reflexión en los muros que hacen esquina al frente, alterando timbre e intensidad, pero manteniendo inteligibilidad. Marta (Martyna Poznanski) cruza el cuadro entre la mesa y la cámara para llegar al comedor principal en la habitación contigua. Corte.

En el comedor, Marta sirve una copa de licor y la transporta en una charola, utensilios que saca de un gabinete con los sonidos sincrónicos correspondientes, y cruza la cocina. Atenuados, los motores exteriores se audicionan dentro de la casa, incorporándose al *room tone* tras los procesos de propagación, formando una tonalidad que sólo en el comedor permite distinguir ininteligiblemente las voces del Campo de Concentración. La conversación de las mujeres continúa en ambas tomas: “Ella escogió un vestido que perteneció a una pequeña judía de la mitad de su talla, sólo pudo subir el cierre hasta aquí.” Resonancia y coloración son distintas, mayores que en los planos en la cocina, la conversación conserva su inteligibilidad.

La cámara sigue a Marta en su trayecto; los ambientes regresan con la visualización de sus respectivos espacios. *Jump cut* de regreso a la cocina para que cruce, donde la conversación sigue. Corte al pasillo distribuidor que concluye en el vestíbulo de la vivienda en perfecto punto de fuga, y Marta sale cargando la charola con la plática en el fondo: "Adivina dónde encontré este diamante... En el tubo del dentrífico... Son muy ingeniosos." *Jump cut* a la segunda toma del jardín, Marta sale a la terraza para dejar la bebida, la charla se pierde, las voces del Campo de Concentración, masculinas impositivas e ininteligibles, aumentan su intensidad. Corte a Marta que recoge las botas y accede a la vivienda, un numeroso grupo de uniformados entra al jardín por la verja. *Jump cut* del pasillo y Marta accede a la vivienda con las botas. *Jump cut* a la cocina donde sigue la reunión de la señora Höss para que cruce Marta; suena la campana de un reloj con la deformación tímbrica que impone el interior. *Jump cut* del comedor mientras entra Marta para dejar ahí las botas.

La correspondencia audiovisual es clara, el emplazamiento de cada sitio por las dos vías de representación del medio mediante elementos discretos que dan cuenta de la singularidad de cada espacio; su alcance es por la sistematización de determinados elementos discretos que requieren puntualizarse para establecer la orientación de un estilo.

La gramática espacial

Por gramática espacial se comprende una forma sonora capaz de representar el espacio. El sonido no puede regirse por las líneas de paralejo que construyen al punto de fuga porque su naturaleza es exclusivamente visual; en su lugar, la banda sonora establece manierismos para el distanciamiento que en el cine mantienen concordancia con las imágenes. Esta es una manera de conservar y entregar el sonido en la heterogeneidad de la talla visual y la locación donde sucede. Se trata de especificaciones de la puesta en escena para una audiovisualidad plena, que en su realismo no atiende alusiones de personajes y situaciones y que no se satisface con la sincronía entre los

movimientos filmados y sus sonidos, sino que establece una afinidad entre el lugar en que se oye y la óptica con que se ve: hace oír el espacio. Se fundamenta sobre tres principios: punto de audición, firma espacial y ultracampo.

Tras categorizaciones no tan exitosas como “perspectiva sonora” o “auralización interna secundaria”, Rick Altman (1992) propuso el punto de audición como la relación entre atenuación y reflexión a la que un sonido está expuesto al propagarse en una locación (60). Adquiere sentido cinematográfico por la correspondencia con la talla de la imagen, es decir, un *full shot* en un interior corresponde con un sonido muy atenuado y con mucha reverberación, un *close up* es inverso. No puede conceptualizarse como punto de escucha, como lo hiciera Chion (1993: 90-94), porque involucra tanto al lugar de su recepción como al de su emisión; en su lugar, el vocablo “audición” engloba ambos sentidos: oír y hacer oír (Jaramillo, 2023). Desde entonces muchos teóricos lo utilizan, y varias producciones lo han usado por lo menos en alguna secuencia, es un gesto que avanza paulatinamente, cada vez con más ejemplos hasta en casos industriales.²

El segundo componente es la firma espacial. Se establece como la relación entre la coloración y el *room tone* de una locación específica (Altman, 1992: 59). En fonografía, el color es “una distorsión del timbre natural o la respuesta en frecuencia del sonido” (SOS, 2021)³ por el aparato de grabación y reproducción; en acústica, el color de un sonido es su alteración tímbrica por los efectos de absorción, reflexión y resonancia en determinado interior; en física es un fenómeno cotidiano, por ejemplo, la diferencia de la misma voz en

² La lista de los teóricos es muy larga; de los mencionados aquí, puede mencionarse a Andre Trappin (1992), James Lastra (2000), Mark Kerins (2011) y John Buhler, Rob Deemer y David Neumeyer, juntos (2010) y por separado. Algunos ejemplos fílmicos son *Top Gun: Maverick* (Joseph Kosinski, 2022), *Nomadland* (Chloé Zhao, 2020), *Mujercitas* (*Little Women*, Greta Gerwig, 2019), *Licorice Pizza* (Paul Thomas Anderson, 2021), *Jurassic World: Dominio* (*Jurassic World Dominion*, Colin Trevorrow, 2022), *Guardianes de la galaxia vol. 3* (*Guardians of the Galaxy Vol. 3*, James Gunn, 2023), etcétera.

³ “A distortion of the natural timbre or frequency response of sound.” (Traducción libre).

distintos escenarios. Por su parte, el *room tone* es el silencio en una locación, una categoría explotada por la diégesis fílmica porque siempre hay algo que se escucha; claro que el silencio no existe como total ausencia de sonido, desde el siglo XIX se observa como “ese ruido fino que es continuo y que es el silencio” (Paul Valéry citado en Corbin, 2019: 9); implica la tonalidad que fácilmente se cancela en la escucha cotidiana, sobre la que se desarrollarán los sonidos en primer plano, el fondo para una figura; su origen radica en todos los sonidos que llegan desde el exterior para ser modificados en su forma por la atenuación que aún sería exterior, la refracción de su acceso y la propagación dentro, con absorción, reflexión y resonancia determinadas, es decir, los procesos de coloración.

Se dice que la fonografía fue indispensable para categorizar al silencio (Balázs, 2010: 206), para su permanencia en todas las tomas de sonido para una película (Buhler, Deemer y Neumeyer, 2010: 16), el motivo de su perseverancia, por lo que es imposible dejar ningún plano sin sonido, independientemente de visualizar eventos que impliquen sincronía sonora (Doane, 1980: 51). Por su parte, la coloración es la huella digital de la locación, una cicatriz que reconfigura a los sonidos que ahí suceden conforme se desplazan para ser captados por el oído o el micrófono (Truppin, 1992: 241). Si la voz es índice del cuerpo del actor, la firma espacial ancla ese cuerpo a un espacio determinado (Doane, 1985: 164), así como a todos los eventos sonoros.

El tercer componente de la gramática espacial es el ultracampo que, sin sorpresas, procede en la diacronía tecnológica que permitió el supercampo y que no dejó conforme a Dolby Laboratories. Se trata de una fisura en la continuidad: “El ultracampo es un ambiente sonoro tridimensional del mundo diegético continuamente reorientado para coincidir con la perspectiva visual de

la cámara" (Kerins, 2011: 92).⁴ Se refiere a la alternancia de la escucha por los cambios en el punto de vista: implica que cada fuente sonora de la diégesis ya no será permanente sino que conservará su ubicación en mancuerna con los intercortes visuales a lo largo de toda la secuencia, quizá de toda la película, emplazándose en distintos altavoces según su lugar con respecto a la mirada de la cámara mediante el paneo de cada sonido. Su uso es creciente desde su primicia en *Matrix* (Lily y Lana Wachowski, 1999), su uso es creciente; única variable espacial nacida en el cine industrial, claro, por su relación con la innovación técnica.

Cada elemento de la tríada se integra en una serie vinculada con la narración y sus escenas. La firma espacial es hacer audible la singularidad de un espacio determinado, de ese lugar donde se performan los eventos sonoros, el punto de audición rebasa al sync para garantizar la audiovisualidad, el ultracampo es una herramienta para la percepción continua de la acción fracturada por los saltos que encadena el montaje. Atenuación, coloración, paneo, reflexión y *room tone* son las unidades discretas de una gramática para emular la audición no mediada, útil para representar sonoramente un espacio, una que en su sistematización se presta para una contemplación desinteresada, que muchas veces parece narrativamente infructuosa, pero que puede audicionarse en forma autónoma, estéticamente. En su oír, la disposición de estos recursos es capaz de descubrir las condiciones de complejidad, tridimensionalidad y heterogeneidad de cada sonido, la relación que guarda con el lugar donde florece, donde su forma es la única que puede adquirir, donde un sonido es único e irrepetible, singular. Esa es la invitación de la gramática espacial: un atisbo ontológico de la fonografía sincronizada con la imagen en movimiento, un llamado que logró penetrar el rígido encuadramiento de la norma industrial.

⁴ "The ultrafield is the three-dimensional sonic environment of the diegetic world, continuously reoriented to match the camera's visual perspective." (Traducción libre).

Ante la industria

La motivación de la secuencia ya parece clara: la continuidad de las conversaciones, la actividad detrás del muro, las impostaciones en el jardín y todos los demás recursos aurales, permiten observar el tratamiento hacia la gramática espacial. No es que la acusmática del Campo de Concentración carezca de trascendencia, es que su distanciamiento de alguna manera define al emplazamiento sonoro, y desde ahí, una forma para toda la película. El hacer oír de este film es concordante con la posición de la cámara y con las acciones; la gramática espacial de los crímenes acusmáticos es una pauta para la forma de todos los elementos del sonido diegético.

Detallada la premisa, puede recordarse la pregunta: ¿por qué puede suceder esto hoy? El ultracampo se implementó en 1999, el punto de audición se debate desde los treinta y se reconcen firmas espaciales en cintas de todos los periodos del cine sonoro global. ¿Por qué en este momento de la historia es cuando puede producirse, presentarse y reconocerse esta forma fílmica para hacer oír? La sorpresa llega por el Oscar al mejor sonido, el reconocimiento por una academia indiferente a esta gramática, a pesar de que la firma espacial siempre ha sido imposible de sortear con el sonido directo y el punto de audición es inevitable cuando el sonido se registra con un único micrófono suspendido desde lo alto, el *boom*, siempre ajustado a la talla visual por su necesidad de invisibilidad. ¿Por qué entonces hoy, la industria puede producir y galardonar una cinta como *La zona*? Se distinguen tres motivaciones: una genealógica, una técnica y una retórica.

Hay un diacronía estilística: el paulatino empuje del punto de audición en secuencias o planos específicos de distintas cintas industriales o no, significativamente acrecentados desde los noventa, un territorio más amplio del sugerido en la industria a partir de Altman; son ejemplos propuestos por cines de distintas latitudes que en muchos casos conservan aspectos como el ritmo o la evolución de los sucesos para la resolución de una narrativa acorde al estilo

de Hollywood.⁵ Cada vez son más los films que lo emplean en algún plano, una o varias secuencias, incluso en la totalidad de la película; cada uno se integra en una red que sirve como superficie de emergencia para sostener nuevos casos. Son tantos los ejemplos que la estrategia ya se ha distinguido como un estilo que, de hecho, puede encontrarse en producciones que pueden o no perseguir apegos con Hollywood. Pero de alguna manera, eso redirecciona la pregunta: ¿por qué regresa a la industria ese interés por el espacio?

La determinación técnica no parece pertinente. El rango dinámico de 56 dB y el nivel de distorsión armónica de entre 1 y 7% de los sistemas análogos, se modificó con los sistemas digitales a 96 dB y 0.01% respectivamente (Ballou, 1991: 1344), prácticamente inamovibles desde 1992; lo mismo la compresión, tampoco se han alterado los 98 kHz definidos en 1996 (Hull, 2008: 1595); quizá estos rasgos motivaron el giro de los noventa, pero fueron lentos para concretar la gramática espacial.

Pero el asunto técnico tiene matices, como la llegada y adopción de Dolby Atmos: el emplazamiento de doce bocinas discretas reales, independientes, y la posibilidad de cientos de puntos de emisión virtuales, todos circundantes a la posición desde donde se contempla la película, el centro de percepción sonora y visual. Claro que no se pretende repetir que los avances tecnológicos permiten contar historias antes imposibles, pero necesita recordarse que cada ajuste técnico implica reconfiguraciones a la percepción, cada uno altera lo que es posible oír, y correlativamente, modifica inquietudes por lo que puede hacerse oír.

El uso de Dolby Atmos condiciona a las estaciones de trabajo, *DAW* (por *digital audio workstation*), como Pro Tools 2023.12 Studio, cuya configuración ofrece

⁵ Hay diversos directores usándole en buena parte de sus filmografías, como Jean-Marie Straub y Danièle Huliet, Pedro Costa, Lucrecia Martel, Carlos Reygadas o Aleksandr Sukorov; también movimientos generalizados como el Nuevo cine rumano y la Nueva ola iraní. Quizá puede hablarse de una ola o un empuje del realismo imposible de detallar aquí.

novedades, por ejemplo, el sonido ya no se concibe en *tracks* discretos, separando grabaciones independientes para procesarlas por separado, sino según los principios de *cama* y *objeto*. Una cama es un entorno estático emplazado en las doce bocinas del sistema con la misma intensidad en cada una; es la presencia continua de un sonido o una mezcla, la tonalidad que se asentará a lo largo del plano o la secuencia; de alguna manera, el supercampo. El objeto es un sonido autónomo, discreto, con la flexibilidad para posicionarse en el espacio tridimensional que construye el sistema, permitiendo su apreciación desde cualquier bocina real o virtual, es decir, desde casi cualquier dirección, una promoción del ultracampo.

El *room tone* de los interiores de *La zona* es una cama, los parlamentos de la señora Höss son objetos, como los actos de servir la bebida o la voz del oficial en el jardín y su reflexión, cada uno proviene de distintas bocinas; tonalidad y sonido en primer plano, fondo y figura, posicionables en zonas específicas de la sala con la puntuализación que se desee, es decir, su operación libera de cálculos y operaciones manuales sobre la intensidad y el paneo porque ahora es el propio *software* el que calcula las intensidades correspondientes en cada bocina.

Claro que la asignación es posible sin esta comodidad, pero la adaptación promueve su uso. Según los créditos, *La zona* es un ejemplo que no pasó por una posproducción en Dolby Atmos sino en Dolby Digital, quizá por cuestiones presupuestales, quizá técnicas, el caso es que el ultracampo tuvo que implementarse con medios anacrónicos. La obediencia es formal, no tecnológica, pero puede interpretarse que la novedad de Atmos fuerza al Digital, que lo normalizado por el primero impone adaptaciones del segundo, el más longevo, a pesar de las manualidades necesarias.

Los sonidos del Campo de Concentración también son objetos. Así como se localiza el origen de las voces y los ecos, los disparos o los hornos según la(s)

bocina(s) que indican orígenes, así como los saltos por el tiro de cámara, provistos de ciertos ecos y/o reverberaciones que también coinciden con el lugar de las superficies reflectantes, y además, con una dispersión más amplia cuando están más lejos, más estrecha cuando están más cerca, vaya emulando las condiciones naturales de propagación. Al jugar con el punto de origen de su reproducción, de alguna manera se está expandiendo la deixis de la gramática espacial. La distancia ya estaba indicada por el punto de audición; la locación con la firma espacial; y la ubicación estaba cubierta por la sinergía montaje / ultracampo. Ahora, además, es posible enfatizar la dispersión según el espacio en que el sonido se desenvuelve por su emisión por una o dos bocinas, o las necesarias. Nuevos modos para oír y para que la película haga oír.

Los efectos que dan cuenta del Campo atienden a la retórica de la mimesis directa: no están ahí para explicar las atrocidades cometidas al otro lado del muro, no encuentran su momento como ningún tipo de condescendencia por el espectador, están para indicar, para hacer bocetos de sucesos que se concretarán por una contemplación activa. Es un atributo retórico con el que la cinta se dispone para este tratamiento desde el guion. Al margen de las innovaciones técnicas, los diálogos de *La zona* tampoco están enfocados a describir los eventos narrativos, visibles o ausentes, como los sonidos del Campo de Concentración, se entregan de manera naturalista, como florecimiento.

Es lo que sucede en la secuencia descrita. En una conversación casual se informa que las tres mujeres habitan en la villa adyacente a Auschwitz. Al mencionar que una cuarta, ausente, se entendió que ciertas prendas provenían de Canadá, el país, y no de *Kanada*, ese vasto almacén en acousmêtre donde terminaba lo confiscado a los judíos presos, confirmada con la anécdota del vestido. Las líneas que aquí se requieren son “maquilladas” como mimesis directa para continuar con un flujo narrativo que continúa desde la secuencia

anterior con la llegada de prendas a la casa para la selección de la señora Höss y el ofrecimiento a las mujeres judías que ahí sirven; también porque nunca se explica qué es *Kanada*. Son diálogos que surgen en la aparente cotidianidad de una charla casual, forzando homologaciones del público con los personajes, reiterada en otros momentos como el origen familiar, refiriendo la frustración de la madre por no quedarse con las cortinas de la casa donde se empleaba ayudando con el aseo, cuya señora seguramente ya estaría presa; mismo caso al enterar al espectador de la resolución de la estancia del señor Höss en otra ciudad y la permanencia de la familia en Auschwitz, etcétera.

Esa espontaneidad cotidiana representa la mayor incomodidad de *La Zona*. La acusmática del Campo de Concentración, su audición sin visibilidad y la indiferencia de la familia, la normalización de los índices del crimen, la falta de commiseración *ante el dolor de los demás*, contribuyen a distanciar al espectador de los personajes, a cortar cualquier vínculo para concretar identificaciones. El alejamiento implica la audición de un testigo lejano, tan distanciado como lo permite la representación del espacio por la gramática espacial, un relevo de las identificaciones recepcionales disparado por una retórica no industrial de la banda sonora.

Conclusiones

La zona, su momento, su realización y el reconocimiento de una nueva forma de naturalismo, parecen vaticinar la asimilación industrial de un posible alejamiento de procesos tradicionales de sonorización, aunque pueden hacerse objeciones. El Campo de Concentración se emplaza como mímisis directa, sonido que florece, ese naturalismo determina la cabal implementación de la gramática espacial, el uso de sus tres componentes; el gesto trasciende incluso a la forma de los diálogos, los condiciona, pero se detiene ahí, no toca otros territorios. El naturalismo de la gramática espacial delimita alteraciones sonoras en cada corte, implica que una voz en la estancia, por ejemplo, no puede sonar igual cuando se presenta en *full shot* que en *close up*, gesto no cubierto en *La*

Zona, una obediencia al continuo sonoro que, como siempre, rompe con la discontinuidad visual. La omisión autoriza a reconocer la pertenencia de la cinta al cine industrial: cierto que rompe con distintas normas, pero los cortes de cámara no se corresponden audiovisualmente. El continuo sonido permanece, diluyendo la gramática espacial en el montaje, ese manierismo que alentó la elección de la industria por hacer oír según el vococentrismo y el verbocentrismo.

Hay también superficialidad. La singularidad de la gramática espacial ofrece acceder a lo que cada sonido es, la modificación de su forma implica lo único que puede ser en ese lugar. Interiores o no, ante la influencia de variables como altura, humedad o temperatura, la forma sonora da cuenta del mundo en el lugar y momento de su existencia, singularidad que recoge la copertenencia para poner en obra una ontología sonora no atendida en *La Zona*.

Esta tensión por la búsqueda, su cumplimiento parcial, no puede señalarse como derrota industrial ni ontológica. Quizá el incompleto alejamiento de las reglas más clásicas, mover un pie fuera de la norma pero mantener otro dentro del canon industrial, sea el motivo de su impacto en la crítica, su posibilidad de reconocimiento por la academia de Hollywood y las influencias que seguramente está generando. Se puede prever que rasgos como estos, distintos elementos que participan en esta arquitectura sonora, serán sesgos con que el cine entregue su sonido en los próximos años y que fomente matices en los procesos de premiación, es decir, que la manera en que se nos haga oír pasará por distintos niveles de exploración de una técnica cada vez más asentada, hasta que se den fenómenos históricos, técnicos, retóricos y de muchas ínoles más, para que la industria vuelva a girar para oír y hacernos oír otras cosas y de manera distinta.

Bibliografía

Altman, Rick. (1992). *Sound Theory. Sound Practice*. Nueva York: Routledge.

- Aumont, Jacques. y Marie Michel. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.
- Balázs, Bela. (2010). *Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film*. Nueva York: Berghahn Books.
- Ballou, Glen. (1991). *Handbook for Sound Engineers*. Oxford: Focal Press.
- Bazin, André. (2015). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Bordwell, David y Kristin Thompson (2003). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Chion, Michel. (2004). *The Voice in Cinema*. Nueva York: Columbia University Press.
- _____. (1993). *Audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Corbin, Alain. (2019). *Historia del silencio*. Barcelona: Acantilado.
- Doane, Marie Ann. (1980). "Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing". En Teresa De Laurentis y Stephen Heath (Eds.). *The Cinematic Apparatus*. Wisconsin: McMillan Press.
- _____. (1985). "The Voice in the Cinema". En John Belton y Elizabeth Weiss (Eds.). *Film Sound*. Nueva York: Columbia University Press.
- Dreher, Carl. (1931). "Recording, Re-Recording and Editing Sound". En *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, volumen 6, número 16. Washington: Society of Motion Picture Engineers.
- Hull, Joe. (2008). "Surround Sound". En Glen Ballou (ed.). *Handbook for Sound Engineers*. Oxford: Focal Press.
- Jaramillo, Miguel. (2023). "El punto de audición en el Hollywood clásico." *Fuera de campo revista de cine*, volumen 7, número 2. Guayaquil: Universidad de las Artes.
- Jost, François. (1985). L'oreille interne – Propositions pour une analyse du point de vue sonore. En *Yale French Studies*, volumen 3, número 1. Limoges: Fontag Press.
- Kalinak, Katherin. (2015). *Sound*. Nueva Jersey: Rutgers University Press.
- Kerins, Mark. (2011). *Beyond Dolby (Stereo)*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kozloff, Sarah. (2000). *Overhearing Film Dialogue*. Berkeley: University of California Press.
- Lastra, James. (2000). *Sound Technology and the American Cinema*. Nueva York: Columbia University Press.
- SOS [Sound on Sound]. (2 de noviembre de 2023). *Glossary*.
<https://www.soundonsound.com/glossary>
- Truppin, Andrea. (1992). "And Then There Was Sound". En Rick Altman (Ed.). *Sound Theory. Sound Practice*. Nueva York: Routledge.
- Žižek, Slavoj. (2000). *Mirando al sesgo*. Barcelona: Paidós.

*Miguel Guillermo Jaramillo Ruiz es Profesor de Estudios Sonoros y Estudios Visuales en Centro de Diseño, Cine y Televisión en la Ciudad de México. Doctor en Humanidades, Maestro en Lenguajes Visuales y Licenciado en Comunicación Audiovisual, ha centrado su investigación en la mediación fonográfica de la audición, particularmente en el cine, medio

donde se desempeñó como sonidista en locación por más de una década. E-mail:
mjaramillo@centro.edu.mx