



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**El diseño sonoro en la narrativa audiovisual. Un análisis de
la película: Zona de interés**

Tesis para optar el Título de
Licenciado en Comunicación Audiovisual

Milton Javier Troncozo Coronado

Asesor:
Mgtr. Alejandro Gaspar Machacuay Arévalo

Piura, febrero de 2026

Declaración Jurada de Originalidad del Trabajo Final

Yo, Milton Javier Troncozo Coronado, egresado del Programa Académico de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Piura, identificado con DNI: 72792190, declaro que:

Soy autor del trabajo final titulado:

"El diseño sonoro en la narrativa audiovisual. Un análisis de la película: Zona de interés"

El mismo que presento bajo la modalidad de Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual.

El texto de mi trabajo final es original y no vulnera los derechos de terceros o, de ser el caso, derechos de los coautores, incluidos los derechos de propiedad intelectual, datos personales, entre otros. En tal sentido, el texto de mi trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para lo cual, he respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas. Asimismo, el texto del trabajo final que presento no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico; y que la investigación, los resultados, datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría son veraces.

En caso de detectarse el incumplimiento de lo declarado asumo frente a terceros, la Universidad de Piura y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

La asesoría del trabajo estuvo a cargo del docente de la Universidad de Piura:

- Mgtr. Alejandro Gaspar Machacuay Arévalo, identificado con DNI: 02607948

Declaro que:

Luego de haber empleado el software de coincidencia Turnitin, revisado las fuentes de información señaladas por el autor, y en razón de mi (nuestra) experiencia como investigador(es), declaro (declaramos) que las ideas expuestas en el trabajo final alcanzan las condiciones de calidad, integridad y originalidad acorde a los objetivos institucionales y estándares en materia de investigación. Finalmente, no asumo (asumimos) responsabilidad por la posible vulneración de derechos de autor en el trabajo final referido, pues tal responsabilidad es exclusiva del autor.

Fecha: 14/05/2025.

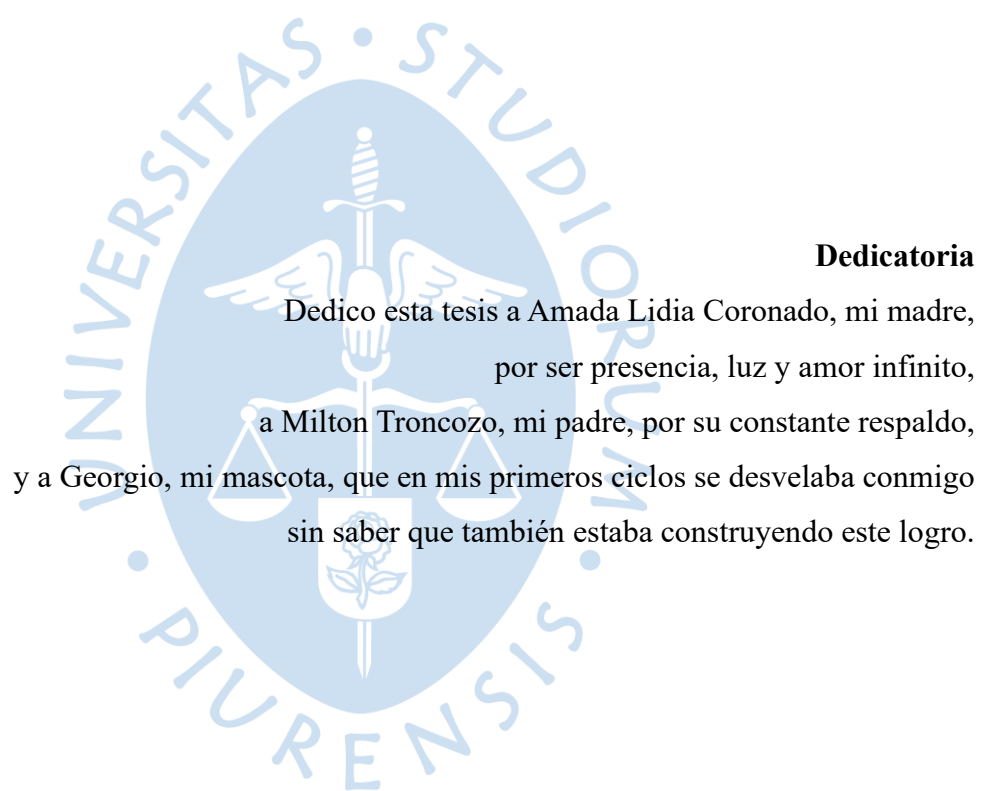


Firma del autor¹



Firma del asesor¹

¹ Firma idéntica al DNI. No se admite digital, salvo certificado.



Dedicatoria

Dedico esta tesis a Amada Lidia Coronado, mi madre,
por ser presencia, luz y amor infinito,
a Milton Troncozo, mi padre, por su constante respaldo,
y a Georgio, mi mascota, que en mis primeros ciclos se desvelaba conmigo
sin saber que también estaba construyendo este logro.



Agradecimiento

A mi mamá, Amada Lidia Coronado, y a mi abuela, Juanita Saavedra, por creer en mí con el corazón, por su amor, fuerza y por acompañarme en cada uno de mis sueños, incluso cuando parecían imposibles.

A mi amiga, María Fernanda Vegas, por ser esa voz que siempre me impulsó a no rendirme jamás, por su amistad sincera y su apoyo incondicional en cada etapa de este camino.

A mi padre, a mi hermano mayor, a mis hermanas, a mis tíos y primos, por permitirme brillar tal cual soy, por celebrar mis logros como propios y por emocionarse profundamente al verme cumplir uno de mis grandes anhelos: licenciarme en la carrera de Comunicación.

A Aurelia Reyes, secretaria de la Facultad de Comunicación, por su constante disposición para ayudarme, por su amabilidad y por preocuparse en cada paso que daba en este proceso.

A mi asesor, profesor y gran amigo, Alejandro Machacuay, por su guía, paciencia y por haber creído en mi proyecto con tanto compromiso como yo.

Resumen

Esta investigación es una indagación sobre la naturaleza del diseño sonoro como narrativa y algo que no depende necesariamente de lo visual, y que puede sostener por sí solo en la creación y entendimiento de las películas. Y tal vez eso es lo que identifica al cine, el séptimo arte: combina la sensación visual y la sensación auditiva para crear una experiencia mayor que nuestras simples palabras o imágenes. Típicamente, al menos desde una perspectiva histórica, el trabajo sobre el lenguaje audiovisual ha estado centrado en lo visual, con el sonido tratado como una preocupación completamente secundaria o menor. Pero con el diseño de sonido en el cine se ha desarrollado hasta un punto en el que es un ingrediente habitual para matices emocionales y atmósferas ricas y diversas. Con este fin, se empleó una investigación cualitativa, no experimental, con un enfoque descriptivo. Se utilizaron tablas con análisis diseñadas especialmente para este estudio, para poder examinar la película en cuatro secuencias. Los hallazgos indican que en Zona de interés el sonido no solo refuerza la historia visual, sino que también la define, y a menudo la hace aún más intensa. El silencio se trata como un elemento narrativo, al igual que los sonidos diegéticos y extradiegéticos. Por esta razón, el informe concluyó que el diseño sonoro se convierte en un elemento central o líder de la narración de la película.

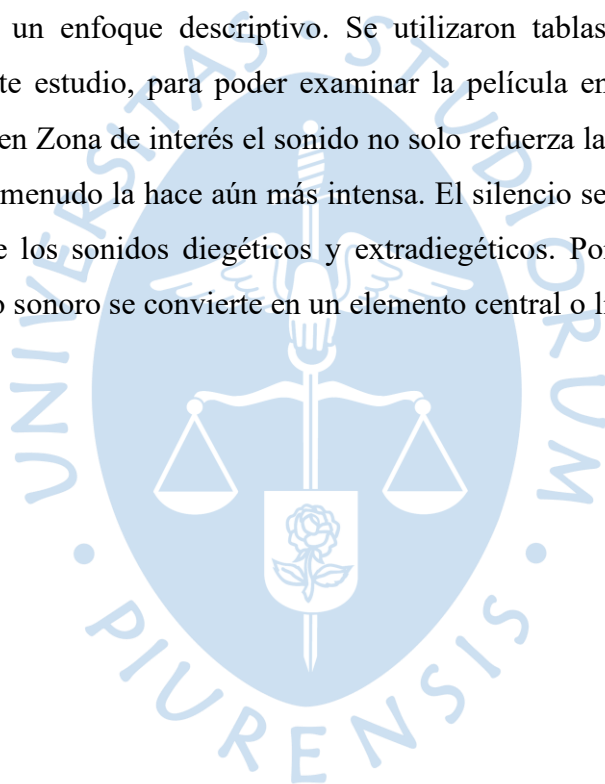


Tabla de contenido

Introducción.....	8
Capítulo 1 Una aproximación al diseño sonoro en el séptimo arte.....	9
1.1 Marco teórico.....	9
1.2 Justificación.....	25
Capítulo 2 Marco metodológico	26
2.1 Formulación del problema.....	26
2.2 Hipótesis	26
2.3 Objetivos.....	27
2.4 Diseño de la investigación.....	27
2.5 Método de investigación.....	28
2.6 Unidad de análisis.....	28
2.7 Instrumentos de recolección de dato	28
2.8 Instrumento y procedimiento de análisis de datos:.....	29
2.9 Variables de estudio	29
Capítulo 3 Resultados y discusión.....	31
3.1 Resultados.....	31
3.1.1 Análisis de algunas escenas seleccionadas	31
3.2 Discusión	45
Conclusiones	50
Recomendaciones	52
Referencias	53
Apéndices	56
Apéndice A. Cuadro de Análisis.....	56
Apéndice B. Matriz de consistencia	57
Apéndice C. Matriz de Operacionalización de Variables	59

Lista de tablas

Tabla 1 Variables	31
Tabla 2 Escena 1.....	32
Tabla 3 Escena 2.....	34
Tabla 4 Escena 3.....	36
Tabla 5 Escena 4.....	38



Introducción

Lo que hace que Zona de interés sea una narrativa moderna no es solo lo que dice, sino cómo lo dice. El diseño sonoro en esta película no solo resuelve problemas narrativos, cambia la manera en que vemos las cosas. En un mundo donde la imagen se lleva toda la atención crítica, esta película es un recordatorio de que el diseño sonoro puede ser tan importante y efectivo para explorar la condición humana o entender aquellas cosas que son más fáciles de transmitir con sonidos que con imágenes. Con el diseño sonoro de Johnnie Burn y la música de Mica Levi, la película vuelve al sonido un núcleo de la narrativa.

El cine en sí mismo ha sido una fusión de imágenes y sonido. Pero durante mucho tiempo lo visual ha sido un tema en el cual los críticos se han centrado, sin prestarle atención al sonido. Hoy sabemos que el diseño sonoro no solo añade música a las imágenes, sino que construye espacios, evoca sugerencias misteriosas y puede incluso alterar las perspectivas de lo que está en la pantalla. Esta tesis analiza el diseño sonoro como un elemento narrativo que puede definir una película entera y la historia de la creación de una película.

La película Zona de interés (2023), de Jonathan Glazer, se considera un ejemplo muy destacado. El sonido tiene un papel importante, ayudando al espectador a procesar e interpretar el dramatismo que ocurre en pantalla, y no se ve como mera decoración de las imágenes. Es importante mencionar que Johnnie Burn, es quien se lleva el crédito por haber creado los espacios de tensión e inquietud, ya que su trabajo es crucial para identificar desde un inicio que los personajes de la historia no viven en un mundo pacífico.

El sonido es el que altera como se percibe la información que se ve en la película. Zona de interés brinda un entorno sonoro que refleja y distorsiona las emociones de los personajes. Se permite, además, que la narrativa psicológica profundice entre la imagen y el sonido.

Además, se utiliza el silencio, los sonidos del entorno y algunos sonidos modificados como elementos narrativos de la historia. Estos no son sonidos puestos al azar, sino que se esfuerzan por mejorar la experiencia del espectador.

Por esta razón, el problema central que aborda este trabajo de investigación puede formularse así: ¿De qué manera, a través de técnicas del diseño sonoro, una película como Zona de interés es capaz de influir y enriquecer la narrativa audiovisual en un plano más profundo? La falta de estudios dedicados a este aspecto, especialmente en lo referente a la construcción de significado en el cine contemporáneo, evidencia la urgencia de realizar un análisis de este tipo.

Capítulo 1 Una aproximación al diseño sonoro en el séptimo arte

El tema de esta investigación se enfoca en un aspecto del cine que no ha recibido la atención que realmente merece: el diseño sonoro como un elemento importante en la creación narrativa. Aunque en los últimos años hemos visto que ha crecido el interés de estudiar sonido en el cine, la mayoría se limita a asuntos técnicos o música; descuidan su verdadero potencial como recurso narrativo.

Este estudio tiene como objetivo equilibrar ese vacío, con una revisión crítica del diseño de sonido de Zona de interés, una película dirigida por Jonathan Glazer conocido por utilizar el sonido para explorar temas ligados a la moralidad y desconexión humana, dentro de un contexto histórico muy perturbador.

Este trabajo ofrece una perspectiva innovadora: el diseño sonoro no solo acompaña a la imagen en movimiento, sino que realmente construye la narrativa audiovisual.

1.1 Marco teórico

Autores como Chion (2018) y Gorbman (2019) consideraron el sonido desde la perspectiva de la narrativa. Sus estudios han establecido un marco teórico que destaca porque estudiar el sonido cinematográfico es tan importante. La teoría de la “escritura sonora” de Michel Chion nos dice que el sonido puede asumir un papel protagónico dentro de la narrativa audiovisual, destacando de esta manera la capacidad del sonido en la construcción de esta. (1996: p.13)

Este estudio examinó de qué manera la técnica del diseño sonoro influyó y enriqueció la narración audiovisual en la película Zona de Interés. La técnica del sonido aparece con frecuencia en los análisis, incluso en las propias realizaciones, suele relegarse a un plano secundario, un mero acompañamiento de lo visual, un añadido prescindible más que un componente constitutivo. Esta desvalorización se hace evidente cuando se experimenta su ausencia al suprimir el sonido de cualquier pieza audiovisual; entonces aflora la pérdida de su potencial, tanto para ser interpretado en su significación como para transmitir matices expresivos y estéticos.

Es aquí donde hablamos de “valor añadido” y entendemos el carácter expresivo e informativo con que un sonido enriquece una imagen dada, hasta provocar la impresión inmediata —o el recuerdo persistente— de que esa información o expresión emana “naturalmente” de lo que se ve y está ya contenida en la sola imagen. Eso puede inducir, de manera injusta, la idea de que el sonido es prescindible, que duplica la función de un sentido, cuando en realidad aporta y crea, ya sea en su totalidad o por su diferencia respecto a lo visual. Este fenómeno del “valor añadido” opera, sobre todo, en el marco del sincronismo

sonido/imagen por el principio de la síncrexis, que establece una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye. Michel Chion respalda esta idea al hablar del sonido como portador de un “valor añadido”, aunque una lectura atenta de sus textos muestra que, en realidad, lo sitúa como un elemento de primera importancia. Chion reivindica además la fuerza semántica que emerge cuando imagen y sonido confluyen en un soporte audiovisual, acuñando expresiones como “audiovisión” para describir la percepción propia del cine y la televisión, donde la imagen concentra la atención consciente pero el sonido aporta de manera constante efectos, sensaciones y significados que, por un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar de ella (1999: 276). Del mismo modo, las obras reunidas de Michel Chion —La voix au cinéma, La musique au cinéma, La audiovisión y El sonido— ponen en evidencia la insuficiencia de las posturas que reducen el sonido a un mero ornamento frente a una supuesta preeminencia de la imagen; paralelamente, propone y delimita categorías taxonómicas para redefinir diversos parámetros de lo sonoro en sí y en su relación con la imagen en soportes audiovisuales. En este sentido, la teorización de Chion y de sus continuadores viene a subsanar esa carencia, situando al sonido al mismo nivel que la imagen. No es solo una reivindicación teórica: en gran parte del cine, una función esencial del sonido y la música es la de actuar como hilo conductor entre planos. El salto entre cortes intenta disimularse y la continuidad sonora contribuye de forma decisiva a producir la sensación de continuidad en el montaje.

Ángel Rodríguez Bravo corrige precisamente la expresión “valor añadido”, que puede entenderse como algo que incrementa una cualidad (inteligibilidad, expresividad, estética, etc.), para sostener que el audio no añade a la imagen, sino que la transforma; no opera para la imagen, sino como imagen. En *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual* (1998) revisa las bases de la percepción sonora, el proceso por el que analizamos, reconocemos y damos sentido a los sonidos, y examina cómo funciona el sonido audiovisual, cómo se articulan internamente sus elementos y cómo se enlazan con la imagen.

El valor añadido de Zona de interés, en términos sonoros, radica en el terror percibido a través de ruidos lejanos (gritos, disparos, trenes) y de elementos visuales sutiles (humo, cenizas), obligando a la imaginación del espectador a completar el horror. Su mérito no consiste en mostrar el Holocausto de forma directa, sino en inquietar al público haciéndolo partícipe de la indiferencia y de la normalización del horror mediante la cotidianeidad de quienes vivían junto a Auschwitz. El sonido puede influir en nuestra forma de entender y conceptualizar la imagen. El sonido puede orientar nuestra atención dentro de la imagen, indicándonos qué mirar. sirve para aclarar imágenes, contradecirlas o volverlas ambiguas, la existencia del sonido

proporciona un nuevo valor al silencio como un recurso dramático. Por último, el sonido brinda igual cantidad de oportunidades creativas que la edición visual. Con la combinación de sonido y montaje, se puede, por ejemplo, unir planos, conectar escenas de diferentes lugares y formar relaciones significativas entre ellas.

A continuación, profundizo en la narración audiovisual, recurriendo a ideas de Jesús García Jiménez, que define la narrativa audiovisual como “la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias” (1996: 13); y de Vicente Peña, que advierte que la narrativa audiovisual se sirve de imágenes visuales, sonoras y escritas para edificar una narración (2001: 38). El sonido en los productos audiovisuales es una herramienta narrativa que, bien empleada, posee una enorme potencia en términos de relato, emoción y contextualización. Esta herramienta agrupa varios elementos: la voz, los ambientes sonoros, la música, los efectos y el silencio (Oliart 2003). Todos ellos pueden usarse para narrar y “hacer sentir”, para delinear personajes y dotar de personalidad a un lugar, para generar tensión y expectativa, para acentuar o mitigar, y para cualquier objetivo dramático perseguido. Es en el diseño global del sonido de una obra audiovisual donde se aprecia la conjunción de esos elementos que, en conjunto, apoyan, refuerzan y otorgan un valor expresivo a la historia. Entre los trabajos que destacan el poder narrativo del sonido en cine sobresalen la tesis doctoral de Bernardo Feldman en Filosofía de la música, titulada “The narrative Power of sound: Symbolism, emotion and meaning conveyed through the interplay of sight and sound in Terrence Malick's 'Days of Heaven'”. En ese estudio se investiga el poder narrativo del sonido en Days of Heaven de Terrence Malick, sustentado en la interrelación sonido-imagen, a partir de la cual, según Feldman, emergen simbolismo, emoción y significado. El autor inicia el prefacio con una intuición que coincide con el interés aquí expuesto: “En cine, mientras las imágenes proveen información descriptiva pertinente a la historia que está siendo contada, es particularmente a través del sonido, que el cineasta es capaz de comunicar emociones” (2000: 1). En la tesis doctoral de Sotos (2017), “Percepción de emociones en la música: un estudio de la influencia del parámetro musical duración”, se aborda cómo la música puede alterar el estado de ánimo del oyente y desencadenar diversas reacciones emocionales con solo su audición, provocando tanto respuestas positivas como negativas. En el estudio de Sotos, se expuso fragmentos musicales a participantes y se les pidió que los asociaran con emociones predeterminadas (ira, tristeza, alegría, etc.), se concluyó que la música puede generar más emociones de las inicialmente previstas, relacionando su impacto con factores psicológicos y afectivos de las personas.

Estos pormenores son decisivos para sumergir al público al universo narrado y asegurar que el entorno resulte genuino y coherente. La eficacia de un paisaje sonoro aumenta al combinar de manera inteligente los sonidos diegéticos y extradiegéticos: mientras los primeros refuerzan el realismo, los segundos permiten manipular sutilmente el espacio y el tiempo, influyendo así en la percepción y emoción del espectador. Esta mezcla brinda a la narrativa una mayor profundidad y dimensión, brindando al oyente una experiencia más gustosa. El diseño de sonido es fundamental para reforzar la profundidad emocional: la música puede generar alegría, pena o tensión y de esta manera transforma la percepción de una escena, el silencio, por otra parte, resulta muy útil en momentos importantes, generando suspenso y gravedad.

El diseño sonoro en las producciones cinematográficas:

El diseño sonoro en el cine no solo registra o reproduce sonidos, sino que se trata de una disciplina técnica y una expresión artística volviéndose un recurso narrativo con mucha importancia. Gracias al diseño sonoro se pueden generar ambientes, efectos especiales, moldear la atmósfera y orientar la respuesta emocional del espectador, enriqueciendo lo que las imágenes por sí solas no transmiten. Cuando hablamos del sonido de una película nos referimos a esa combinación específica de elementos configurados para operar como un conjunto. “El diseño sonoro de un film implica crear un concepto sonoro a desarrollar, un conjunto de efectos, atmósferas y transformaciones sonoras que buscan reforzar el sentido de la obra” (Oliart 2003: 3).

El investigador Jesús García Jiménez ha destacado que el sonido no solo acompaña a las imágenes, sino que ayuda a generar expectativas y a reforzar el vínculo emocional del público con la historia. La narrativa audiovisual funciona, para él, porque las imágenes visuales y sonoras dialogan y se relacionan entre sí, y de esta forma se genera un discurso coherente que termina creando las historias que se ven en pantalla. Desde este punto de vista, el diseño sonoro añade significado y refuerza emociones, no se limita a solo acompañar a la imagen, volviendo así que la experiencia cinematográfica sea más completa.

En Zona de Interés, el diseñador sonoro Johnnie Burn desafía al público a percibir lo invisible y a hacer patente aquello que los personajes no atienden, planteando el peligro de ignorar los sonidos que nos rodean. Al ocuparse de detalles acústicos, Burn y su equipo, junto con la música de Mica Levi, reconstruyeron minuciosamente el universo sonoro de Auschwitz. Su investigación y la inclusión de audios extremos —testimonios auténticos y el zumbido persistente de la maquinaria— dieron lugar a una experiencia sensorial contundente. Mediante un diseño sonoro inmersivo, la película busca cuestionar la complacencia del espectador y subrayar la necesidad de no desoír los ruidos circundantes. La mayor parte de las secuencias

transcurre en una bella casa con jardín junto al campo de exterminio, donde de manera cotidiana se delatan el dolor y el sufrimiento extremo mediante sonidos que aluden a las ejecuciones, al funcionamiento de los crematorios y a los gritos de los prisioneros. De este modo se construye un paisaje sonoro que aborda la banalidad del mal con sutil delicadeza. No existe una representación visual explícita del horror del Holocausto; esa función recae precisamente en el sonido, que opera como fuera de campo. Además, el diseño sonoro contrasta con la paz y la “normalidad” de una familia nazi preocupada solo por su bienestar, que parece atender únicamente al trinar de los pájaros del jardín. En esta película, el sonido se erige como fin en sí mismo; no es un mero medio: en su función narrativa describe el sentido del argumento. En La zona de interés el sonido desempeña una función tanto narrativa como dramática. Las imágenes narran una realidad: la de los verdugos; en cambio el sonido y la música exponen la otra realidad: la atrocidad que sufren las víctimas de la ideología nacionalsocialista.

Creación de Ambientes y Espacios:

Walter Murch (2016), un experto editor y diseñador de sonido en el cine, ha hecho la siguiente observación en “En el momento de parpadear”. Para él, el sonido no es solo una decoración sonora, sino que este puede solidificar a los espectadores en la trama y hacer que lo que aparezca en pantalla parezca más real. Es por eso por lo que, gracias al sonido, las escenas son más densas y originales. En Zona de Interés, el diseño sonoro, a cargo de Tarn Willers y Johnnie Burn, es sin duda uno de los recursos más notables y eficaces, utilizan el sonido no únicamente como soporte visual, sino como agente narrativo con entidad propia. Los sonidos del campo, como los gritos lejanos, disparos ocasionales, el zumbido de los crematorios, etc., se infiltran constantemente en los escenarios domésticos, es decir en la vida diaria de la familia Hoss. Estos sonidos recuerdan al espectador que existe una convivencia entre el horror que existe al cruzar ese muro y la aparente normalidad familiar. Es por eso que se destaca el papel del sonido para transmitir el terror de Auschwitz, logrando un impacto emocional mayor al de alguna representación visual. La fotografía de Zona de interés es potente en su aparente simplicidad: un estilo frío y distante, con composiciones cuidadas y planos estéticos. Una estética clínica que contrasta con la gravedad emocional del contenido. La forma en cómo se cuenta la historia es lo que destaca en Zona de interés. Su diseño sonoro es importante para construir la atmósfera angustiante de la historia. Una de las contribuciones más notables del diseño sonoro es su capacidad para construir ambientes que refuerzan la sensación de verosimilitud en la narración: ruidos ambientales como el murmullo de una multitud o el crujir de hojas transportan al espectador al tiempo y al lugar de la historia.

Efectos sonoros

El espacio sonoro: en términos de imagen el concepto es claro, ya que el encuadre define los límites físicos del plano y se nombra cada tipo de plano según cuánto de una persona, objeto o lugar aparece en el campo visual de la cámara. Sin embargo, al hablar de plano sonoro el concepto resulta más abstracto, pues no existe un punto de referencia y de medición predeterminados. Por una parte, los sonidos, como afirma Chion, están condicionados por lo que se proyecta en la pantalla, al igual que lo visual.

El espacio sonoro de Zona de Interés resulta indispensable y perturbador: contrapone la vida doméstica idílica de la familia Höss con los horrores constantes del campo de concentración de Auschwitz, percibidos como una banda sonora diegética de fondo (el sonido diegético es el que perciben tanto el público como los personajes; el no diegético solo lo oyen los espectadores), generando una disonancia aterradora que subraya la banalidad del mal mediante alarmas, gritos, disparos y el tren, todo orquestado para ser oído aunque no mostrado.

- La película presenta dos mundos sonoros superpuestos: el sereno jardín doméstico y el eco del exterminio al otro lado del muro.
- Ofrece sonidos acusmáticos (experiencia de escuchar sonidos cuya fuente visual está oculta) como los del campo (gritos, trenes, música fúnebre): son “fantasmas sonoros” que el espectador oye sin ver su origen, forzándolo a imaginar y a sentir la presencia constante de la muerte.
- Es un diseño sonoro minimalista: no existe una banda sonora tradicional; el sonido que rodea a la familia procede de la cotidianidad de Auschwitz, desde voces de soldados hasta ruidos industriales, configurando una atmósfera de siniestra normalidad.
- Existe un contraste y desfasaje: la música diegética (sonidos del entorno) a veces se desincroniza con la imagen, intensificando la sensación de horror y llevando al espectador a cuestionar lo que ve y oye.

Focalización: En esta línea, Genette (1972) propone el término “**focalización**”, que también es aplicable al diseño del sonido. En Zona de interés, por ejemplo, el sonido funciona como una guía auditiva que orienta la atención del público y expone información relevante sin basarse solamente en lo visual. Esta estrategia cambia la forma tradicional de relacionar imagen y sonido, permitiendo un análisis más profundo de la narrativa auditiva que propone la película.

En la narrativa audiovisual la focalización es un mecanismo fundamental que condiciona la percepción del relato y la vivencia del espectador: se refiere al punto de vista desde el cual se narra la historia, delimitando qué información se revela y cómo se estructura la percepción de los acontecimientos. Esta parte controlará la subjetividad, la veracidad y la profundidad emocional de los personajes, así como la intensidad dramática. El uso de la

focalización puede alterar drásticamente la experiencia de visualización y el grado de conocimiento del público sobre la trama y los personajes. Puede resultar en una narrativa del narrador que sea emocional, psicológica u objetiva, dependiendo del punto de vista, pero al final la focalización determina si el público se identificará, entenderá el misterio, será simpático o experimentará ambigüedad. Zon de interés se centra en la banalización del mal y la indiferencia humana ante las atrocidades masivas, adoptando un tono casi documental para observar a la familia Höss viviendo pacíficamente mientras se cometen asesinatos en masa.

Utiliza el sonido ambiental (llantos, disparos, trenes) como un personaje que se filtra a través del muro y contrasta con la tranquilidad doméstica. Evita el melodrama para obligar al espectador a confrontar la banalidad del mal y su propia conciencia.

El sonido en la construcción de la trama: El sonido no es mera ornamentación; en ocasiones actúa como vehículo narrativo por sí mismo. Puede contribuir a contar la historia: por ejemplo, en un monólogo en que el protagonista evoca sufrimientos pasados, un fondo musical melancólico intensifica la nostalgia. Sin un diseño sonoro adecuado, la trama pierde profundidad y matices.

Funciones del sonido en una narrativa audiovisual:

- Aporta realismo a la imagen.
- Facilita la fluidez narrativa, enlazando elipsis y cambios de espacio.
- Expande el espacio narrativo más allá de los límites de la pantalla.
- Puede influir emocionalmente en el espectador
- Opera como anclaje o refuerzo del significado de la imagen.
- Permite generar contrastes.
- La música puede reforzar la imagen desde un sentido imitativo.
- La música puede describir la imagen.
- Crea nuevos sentidos.

La estructura del relato audiovisual:

- Introducción (Planteamiento): Se presentan personajes, entorno y situación inicial, estableciendo el “mundo” narrativo.
- Nudo (Desarrollo): Surge el conflicto principal, los desafíos y las acciones que impulsan la trama.
- Clímax: Momento de máxima tensión dentro del nudo, donde el conflicto alcanza su punto álgido.
- Desenlace (Resolución): Culminación de la historia, donde se resuelven los conflictos; el cierre puede ser abierto o cerrado.

Banda Sonoras y Música Original:

En “Ennio Morricone: En Sus Propias Palabras”, el compositor describe brevemente como la música y el diseño sonoro en el cine están relacionados. Morricone señala que una partitura única enriquece la narrativa y crea momentos inolvidables para los espectadores. Este vínculo ayuda a fortalecer la atmósfera emocional de la película y a profundizar aún más la relación entre las imágenes y la experiencia sonora del público. Así mismo en la película Zona de interés, **el sonido contribuye a la narrativa:**

- 1.- La banda sonora completa de una película aporta verosimilitud a las imágenes, permitiendo localizar espacios, reforzar ambientes y situar fuentes sonoras naturales y creíbles.
- 2.- Aporta continuidad a las imágenes: la palabra y el sonido cosen los distintos planos, dando coherencia a cada secuencia independientemente del número de planos, fortalecido por ambientes y música.
- 3.- El sonido otorga contenido y significado al silencio; desde un punto de vista creativo, el silencio “habla” al representar ausencias, vacío, angustia, muerte, etc.
- 4.- El sonido puede actuar como contraste o contrapunto respecto a las imágenes, destacando ruidos o efectos que interesan al director.
- 5.- La música introduce el “plano sonoro”, basado en la dimensión espacial del sonido en relación con las imágenes: mediante matices de la banda sonora (volumen, timbre, continuidad, presencia o ausencia de fuente) se establecen relaciones entre los objetos del campo visual y la mirada del espectador.
- 6.- La música refuerza el ritmo de planos y secuencias, dramatiza, caracteriza personajes, enfatiza la acción y ambienta la escena de manera evidente.

El Rol del Diseño Sonoro en la Narrativa Audiovisual

El sonido en el cine es un modo esencial de narración, pero si solo se lo observa desde una perspectiva sonora o visual, el significado del sonido se reduce significativamente dentro de la narrativa cinematográfica. Para comprender su papel en una película uno debería siempre abordarlo desde un punto de vista narrativo: observar cómo el sonido sirve para desarrollar la historia que la rodea, ayudar a crear los personajes que se sitúan dentro de esta historia. La teoría narrativa ofrece herramientas para entender cómo los sonidos se integran en la estructura de la película, dotándola de sentido.

Las referencias en el diseño de sonido son más que crear sonidos: te hacen sentir cosas. La mezcla deliberada de sonidos, silencios, sonidos naturales y música sirve como narrador tanto como cualquier personaje. El pionero del diseño de sonido cinematográfico llamado Walter Murch ha observado que "el sonido es, de hecho, el 50% de una película". Su trabajo en

Apocalypse Now muestra que el entorno sonoro no solo se sincroniza con la intensidad visual de la jungla, sino que también genera una percepción de represión y angustia que el espectador siente antes de que la tensión dramática se refleje en la imagen. Ben Burt, quien creó efectos de sonido en Star Wars, ha dicho famosamente que "el diseño de sonido es alquimia, una mezcla mágica que despierta emociones". Gary Rydstrom y Randy Thom han logrado ejecutar proyectos con un diseño de sonido emocional, dramático y narrativo, siendo conscientes de la idea de que el sonido nunca sirve solo para el sonido.

El diseño sonoro en Zona de interés es altamente central para la historia y fundamental en la generación de significado y emociones. Establece personalidad a los espacios, crea atmósferas dramáticas, fusiona dos mundos: el real y el fantástico, da forma y puntúa la historia. El diseño de sonido es un componente significativo en la estructura narrativa de cada obra audiovisual. El diseño de sonido va más allá de lo visual para mejorar la experiencia (visual) proporcionando al público música, efectos y ambiente acústico. Sirve como una brújula emocional y narrativa, ajustándose desde los ritmos de la narrativa hasta la construcción de tensión o alivio; al entrelazar sonidos —desde el diálogo hasta capas de música— se expresan emociones más profundas, se transmiten estados de ánimo. De la misma manera que la imagen es vital para la mayoría de los aspectos de un proyecto audiovisual, el diseño de sonido actúa como una capa adicional de información que completa y enriquece la historia más amplia. Esto es lo que hace el diseño de sonido, añade capas, transforma, amplifica, expande y fortalece la narrativa de manera más inmersiva y con un resultado final que perdurará para siempre.

Contribución de Zielinski al Cine Peruano

Ortiz Valencia (2022) analiza la trayectoria de una figura musical significativa en los medios audiovisuales peruanos: Karin Zielinski. Su investigación examina muchas películas tanto de ficción y como documentales en los que ha participado, y en cada caso muestra cómo su obra musical no solo acompaña las imágenes, sino que ayuda a fortalecer el poder narrativo y expandir el sentido de la historia. El texto también describe la evolución de su estilo creativo a lo largo de las tres etapas: inicial, pre-maestría y post-maestría, mostrando su paso de trabajar con acordes sencillos en guitarra a desarrollar orquestaciones sinfónicas mucho más complejas. Además, señala cómo el trabajo de Zielinski ha contribuido al crecimiento y renovación del lenguaje musical en el cine peruano contemporáneo, y ofrece una mirada al desarrollo de la música en las producciones nacionales de las primeras décadas del siglo XXI, un campo todavía poco explorado. Bajo este enfoque, se evidencia la relevancia narrativa de las composiciones de Zielinski y su compromiso con el fortalecimiento de la industria audiovisual nacional, logrando que las historias resulten más creíbles y que las

películas alcancen un alto valor estético. Como afirma la propia Zielinski (2022): “La música funciona como puente entre realidad y lo que se proyecta en pantalla: estructura el discurso audiovisual, cohesiona las imágenes con la visión del director y, en muchos casos, también cumple un papel de edición, marcando el ritmo, organizando el tiempo narrativo y ayudando a que el espectador siga con claridad los hechos que se cuentan”.

Impacto de la Música en el Comportamiento

Ordoñez, V.; Rendón, L. y Rubio, L. (2022) señalan que, aunque no existe con certeza la fecha exacta en que nació la música, ésta siempre ha estado presente y ha sido importante para la cultura humana. En el cine, la música es una forma de estructurar la percepción del espectador y un instrumento en el que se interconectan diversas experiencias visuales.

De acuerdo con Maldonado, V. (2021), la música está destinada a reforzar las líneas principales de la narración y, por lo tanto, a permitir un fácil entendimiento de la trama. Es otra forma de resolver problemas difíciles y proporciona un entorno para el ambiente general de una película.

Hargreaves (2009) expone que la melodía y el ritmo pueden fusionarse fácilmente con las imágenes en movimiento para garantizar la fluidez de una secuencia. Gracias a esta relación, la música se convierte en un enlace que habita los diversos elementos visuales y crea patrones que el público puede reconocer a lo largo de la obra.

Campayo (2009) argumenta que la selección cuidadosa de la música de fondo puede aumentar la continuidad narrativa, integrando escenas no relacionadas en un todo orgánico. De esta manera, el papel de la música en el cine no es simplemente seguir la acción o contar la historia, sino enriquecer la experiencia audiovisual total.

Historia filosófica de la Música

Desde tiempos remotos, a lo largo de la historia musical, las personas han escuchado música no solo como una fuente de entretenimiento, sino también como un estímulo que lleva al hombre a reflexionar sobre la esencia humana y su relación con el sonido. Mosquera (2013) refiere que, desde tiempos antiguos, filósofos como Aristóteles y Platón, ya sabían que la música tiene el efecto tanto en el cuerpo como a la mente, y en todas las actividades de la vida social. A esto añade Descartes que la música no es simplemente una serie de notas, sino que es un arte, que debe proporcionar algún tipo de belleza a la humanidad (Schweppe & Schweppe, 2010).

Estudios recientes de música y sonido en el cine muestran que sirven no solo para acompañar las imágenes, sino también para convertirse en un elemento auditivo del arte audiovisual. Schweppe y Schweppe (2010) se centra en el poder emocional de la música para

cambiar de manera en que el espectador, percibe la obra, evocar sentimientos y guiar la interpretación de la historia.

Para el cine moderno, la música es un elemento esencial en la creación de ambientes, en la dirección del desarrollo narrativo e incluso la transición de nuevos escenarios. Esa es una de las razones por las que, desde la preproducción hasta la edición final, el sonido participa, y así se convierte en un elemento narrativo esencial para la experiencia del público.

Sonido y su significado en lo Audiovisual

Ruiz Cantero (2011) señala que, en los últimos 40 años, el sonido en el cine ha progresado constantemente, tanto técnica como estéticamente. Este progreso ha modificado el papel que desempeña la banda sonora desde las primeras etapas de planificación hasta la finalización de una película. Innovaciones como el sistema Dolby no solo mejoraron la calidad del audio, sino que también abrieron nuevas posibilidades para experimentar el séptimo arte.

Whittington (2007), en *Sound Design for Science Fiction*, comenta que el término “diseño sonoro” admite distintas interpretaciones dentro del ámbito cinematográfico. En su sentido más limitado, hace referencia a la creación de efectos específicos para una película, trabajo que realiza un profesional especializado principalmente en la etapa de postproducción. Esta labor requiere un alto nivel técnico orientado a dotar de identidad acústica a personajes, ambientes y acciones.

Por otro lado, Chalkho (2008) examina las características del diseño sonoro y destaca la importancia de los significados que surgen a partir del sonido en el audiovisual. Desde la relación directa con lo que se oye hasta las construcciones simbólicas más complejas, queda claro que el diseño sonoro puede modificar la percepción e interpretación de las imágenes en movimiento.

Analizamos la función que juega el sonido en la creación de la historia, particularmente en las películas, que utilizan tanto imágenes como acompañamiento auditivo alrededor de ellas. En este sentido, la banda sonora es una parte esencial de la película. Al separar el sonido de la imagen, nos ayuda a ver mejor cómo afecta la narración audiovisual.

La música de Mica Levi, en *Zona de interés*, resulta infernal, con sonoridades graves y persistentes que ascienden desde los pies hasta detenerse en el pecho por su crudeza insoportable; sin embargo, en la primera fundición a negro, al inicio del film, esa música se entrelaza con el canto de los pájaros de la familia Höss, contraponiendo así las dos grandes verdades de la película. Los Höss oyen, pero no escuchan; nosotros, como espectadores, tenemos la responsabilidad de escuchar y comprender, y no quedarnos en un mero oír. El tratamiento sonoro de *Zona de interés* está lejos de dulcificar las imágenes: la música de Levi

sugiere, evoca y afirma la verdad con concisa elegancia. Cuando eso sucede, campo y fuera de campo se vuelven equivalente.

Diseño Sonoro

El diseño sonoro, obra del reconocido Johnnie Burn, en Zona de interés, constituye probablemente el elemento más sobresaliente de la película. Los sonidos que provienen del campo de exterminio —disparos lejanos, gritos ahogados, maquinaria industrial, consignas por megafonía— se infiltran sutilmente en la vida idílica familiar, generando una tensión constante que nunca se disipa. Esos recursos sonoros funcionan como un recordatorio permanente de aquello que la imagen rehúye mostrar.

Sonidos diegéticos: Son aquellos sonidos que provienen directamente del mundo de la historia (Winter, 2010). Crean un entorno sonoro que tanto los personajes como los espectadores pueden percibir, y su función es colocar a los espectadores dentro de ese entorno narrativo. No solo acompañan a las imágenes, sino que evocan emociones, marcan el tono de la escena, y resaltan momentos específicos de la historia. En Zona de interés, por ejemplo, las voces, los ruidos habituales, las ruedas de los carros y los pasos, refuerzan la distancia emocional y moral entre los protagonistas. Esta normalidad aparente contrasta con un contexto histórico inquietante.

Como señala Harrison (2021), la inclusión de sonidos bien conocidos en situaciones impactantes amplifica el malestar y la desorientación del espectador. Las siguientes categorías se incluyen dentro de esta variable:

- **Sonido ambiental:** Un sonido de fondo en el entorno donde se desarrolla la acción (por ejemplo, pájaros cantando, viento soplando o maquinaria en el campo de concentración). Estos sonidos, aunque proporcionan atmósfera, también sitúan al espectador en un lugar y situación particular. En Zona de Interés, los sonidos de la vida en el entorno subrayan por contraste la normalidad de la casa familiar con los horrores cercanos.
- **Sonidos corporales:** Estos son diálogos, risas, llantos y todos los demás sonidos producidos directamente por los personajes. El lenguaje, los sentimientos e incluso la psicología de los personajes se transmiten a través de estos sonidos. En esta película las conversaciones superficiales de la familia resaltan el vacío ético frente a la inquietante realidad del campo de concentración.
- **Sonidos por interacción con objetos:** Se trata de los sonidos que surgen del contacto de los personajes con diversos elementos físicos dentro de la escena, como el cierre de puertas, el choque de utensilios de cocina o el ruido de los juguetes

infantiles. Estos sonidos enriquecen el realismo de la narrativa y resaltan aspectos de la vida cotidiana que pueden contrastar con la atmósfera general de la historia.

Sonidos extradiegéticos: Son aquellos elementos de sonido que no provienen de una fuente visible dentro del universo narrativo de la película. A diferencia de los sonidos diegéticos estos están dirigidos exclusivamente al espectador y se utilizan para aportar una dimensión interpretativa o emocional que enriquece la narrativa visual (Duarte, 2024). Entre ellos se incluye la música de fondo, los efectos sonoros simbólicos o narrativos y ciertos aspectos del diseño sonoro que amplifican las emociones o marcan la transición entre escenas. En Zona de interés, la música disonante y los efectos añadidos intensifican la tensión emocional, resaltando el contraste entre la vida cotidiana de los personajes y el horror que los rodea. Gorbman (2019), señala que el sonido no diegético puede actuar como un comentario emocional que guía al espectador a interpretar las emociones de los personajes y de la narrativa. Entre las categorías que abarca esta variable se encuentran:

- **Banda sonora y música:** La música es influyente en la creación de la atmósfera emocional general, incluso si no está directamente relacionada con la historia. Muestra cómo está es capaz de ajustar la historia para aumentar la tensión o hacerla apacible, o incluso señalar cambios en la trama. En Zona de Interés, la música disonante destaca la incomodidad psicológica en las personas.
- **Efectos sonoros:** Se refiere a los ruidos generados durante la etapa de edición con el propósito de fortalecer la narrativa o agregar un significado simbólico. Esto puede ser desde pequeños cambios de ruido hasta cambios muy grandes, o sonidos que no provienen del contexto real visible en la pantalla. En Zona de Interés, estos sonidos sirven para enfatizar la frialdad emocional y la falta de compasión y empatía en los personajes.
- **Musicalización a nivel emocional:** Esta clase de fenómeno musical no solo habla de la relación entre la música y las escenas, sino también de su contradicción. Por lo tanto, en Zona de interés, aunque las imágenes tienen una aparente calma, la música sirve para dar un tono al estado de ánimo, pero también provoca respuestas profundamente conmovedoras por parte de la audiencia.

Silencio: Este recurso se emplea para expresar momentos importantes en las películas. Pueden usarse para aumentar el suspenso, hacer que los espectadores piensen en lo que están viendo o exponer emociones que no se expresan fácilmente (Frisón, 2021). En Zona de interés, el silencio se convierte en un fuerte elemento narrativo que evoca incomodidad y hace pensar,

representando la indiferencia de las personas. También puede conformarse con “el silencio puede enfatizar la separación moral y la tensión emocional” de David Sonnenschein (2001).

- **Silencio como pausa emocional:** Este recurso se emplea para poner en pausa la historia para que la audiencia pueda detenerse y pensar sobre lo que acaban de ver. También saca a relucir cualquier emoción que estuviera oculta o no expresada. En Zona de Interés, las pausas silenciosas en escenas intensas destacan el desequilibrio moral y emocional dentro de los personajes
- **Silencio como contraste:** El silencio, cuando se usa como forma intermedia para la transición entre dos períodos de audio importantes, puede presentarse como un intermedio entre sonidos de carácter diegéticos y no diegéticos o bien como una ruptura brusca en el transcurso de la película. Este tipo de silencio enfatiza las tensiones emocionales y morales presentes en las escenas.
- **Silencio inmersivo:** Es un recurso que busca como objetivo sumergir al espectador en una atmósfera emocional o psicológica particular. Se emplea, por ejemplo, para intensificar la tensión, generar suspenso o destacar la soledad de un personaje. En Zona de interés, el uso del silencio inmersivo acentúa el desequilibrio y la soledad emocional de los personajes envueltos en el horror que los rodea.

Narrativa Audiovisual

La estructura narrativa de Zona de Interés rompe con lo convencional al presentar una narración fragmentaria y observacional, no lineal, centrada en la vida idílica de la familia del comandante de Auschwitz en su hogar junto al campo, mientras yuxtapone sonidos diegéticos (gritos, disparos, trenes) que provienen del muro, creando un terror abstracto e implícito sin mostrar la atrocidad de forma directa. La historia se organiza mediante microeventos cotidianos y diálogos banales que contrastan con el horror; se prescinde de música emotiva y se emplea una fotografía naturalista para evidenciar la normalización del mal, con breves interrupciones nocturnas que muestran la resistencia de una niña, rompiendo la monotonía diurna para revelar el contraste entre la vida doméstica y el exterminio.

El tiempo narrativo se refiere a cómo el autor organiza y muestra los eventos:

- Lineal: Orden cronológico de los hechos (inicio, nudo, desenlace).
- No lineal: Orden cronológico alterado, con saltos hacia pasado o futuro, usado para enriquecer la trama y ofrecer una experiencia más dinámica.

Los elementos clave de su estructura en Zona de interés:

- 1.- Yuxtaposición y contraste: Recurso central que contrapone constantemente la vida familiar idílica (jardines, piscina, juegos) a los sonidos del exterminio que emergen del campo, a menudo desincronizados o procedentes de un espacio invisible.
- 2.Observación pasiva (estilo documental): Rodaje con cámaras fijas y múltiples puntos de vista, filmando a la familia como sujetos etnográficos sin intervención emotiva, lo que enfatiza su indiferencia.
- 3.Fragmentación y episodios: Ausencia de clímax o desenlace dramático tradicional; la estructura se compone de viñetas de la vida cotidiana, revelando la banalidad del mal a través de conflictos triviales (una fiesta, un ascenso, la piscina).
- 4.Sonido como narrativa central: La banda sonora (o su ausencia) y los efectos diegéticos provenientes del “otro lado” son los que realmente relatan el Holocausto, siendo a menudo más relevantes que lo visible.
- 5.Personajes como símbolos: Rudolf Höss y su familia no despliegan arcos dramáticos profundos; representan la normalización del horror y la deshumanización.
- 6.Incursiones nocturnas (la niña): Escasas escenas nocturnas donde una niña deja manzanas para prisioneros introducen un punto de vista alternativo, una conciencia moral que contrasta con la ceguera de los Höss y alude a la resistencia.
- 7.Final abrupto y reflexivo: Culmina con una secuencia en el presente, mostrando el museo de Auschwitz-Birkenau, forzando al espectador a confrontar la realidad y a reflexionar sobre la memoria.

En la narrativa audiovisual existen Recursos expresivos y Recursos narrativos:

Recursos expresivos

Los planos de cine resultan fundamentales para la construcción de sentido e imagen, a través de distintos criterios referentes a la cercanía de los objetos, el encuadre elegido o el ángulo de la cámara. Las decisiones de este tipo a la hora de filmar determinan el tipo de mensaje y sentido que se busca transmitir al espectador.

En este caso, se establece una relación entre la toma y la distancia de la cámara respecto a los objetos filmados. En esta categoría los planos establecen ciertas nociones de sentido respecto a la proximidad de los objetos. Por ejemplo, un gran plano general en cine puede servir para denotar lo insignificante de un personaje frente a sus circunstancias y entorno.

Recursos Narrativos

Según Gómez (2006), nos dice de manera similar que los elementos narrativos incluyen elementos esenciales: el relato, la narración y la diégesis. En este contexto, el relato se considera

la modalidad de comunicación, mientras que la diégesis se refiere al contenido; Además, encontramos los personajes y el narrador así como los vínculos que se generan entre ellos, en los cuales el narrador se puede clasificar como: Homodiegético, cuando es un personaje de la historia y Heterodiegético, el narrador no interviene en la acción, y lo que se narra puede encontrarse en un nivel intradiegético, que constituye un elemento de la trama narrada; o extradiegético que se sitúa fuera de la trama y abarca aspectos que no tienen que ver con la historia narrada.

Por último, es importante considerar el punto de vista y escucha, donde el punto de vista visual se refiere a dónde se toma y de dónde se sitúa la cámara dentro de la narrativa y el punto de vista narrativo se refiere a quién cuenta la historia, quién observa y desde qué perspectiva se desarrolla la narrativa.

Michael Chion, en "La voz en el cine", enfatiza que el sonido siempre debe ser la preocupación más inmediata para el público. Así como uno se asegura de que todo haya sido fotografiado correctamente y con el enfoque adecuado, también debe escuchar atentamente y hacer que el diálogo sea siempre audible. Chion sugiere que, para llegar a una experiencia auditiva coherente, cada sonido utilizado en cada escena debe ser seleccionado con cuidado.

El punto de escucha en la narrativa audiovisual se refiere a la posición desde la cual el espectador percibe el sonido; ese punto puede alterar la comprensión de los sonidos y su relación con la imagen. Por ejemplo, un mismo sonido puede escucharse desde distintos ángulos o profundidades dentro de la escena, lo que modifica la interpretación de los hechos. Por ello, el diseño sonoro debe considerar cómo los sonidos se linean con el punto de vista del espectador, asegurando que la procedencia acústica coincida con la ubicación visualizada en pantalla.

Chion define el punto de escucha mediante dos preguntas: “¿desde dónde escucho, desde qué punto en el espacio representado en la pantalla o en el soundtrack?” y “¿qué personaje, en determinado momento de la historia, está (aparentemente) escuchando lo que yo escucho?”. La primera indaga la designación espacial del punto de escucha, mientras que la segunda obliga a reflexionar sobre la subjetividad. Rick Altman, por su parte, combina la espacialidad y la subjetividad conceptualizadas por Chion y propone que el punto de escucha está “identificado por su volumen, nivel de reverberación y otras características que representan al sonido tal como sería escuchado desde un punto dentro de la diégesis, normalmente por uno o varios personajes”.

En Zona de Interés de Jonathan Glazer se presentan varios puntos de escucha que invitan a reflexionar sobre la condición humana en tiempos de crisis. Entre los más relevantes:

- La familia Höss vive con normalidad en su hogar, pese a estar a metros del campo, lo que enfatiza la normalización del mal.
- La película evita mostrar directamente los horrores del campo, forzando al espectador a imaginar lo que sucede al otro lado del muro a partir de lo que escucha.
- El diseño sonoro: los ruidos del exterminio penetran en la idílica vida familiar, generando una tensión latente que nunca se resuelve.

1.2 Justificación

Aunque recientemente el diseño sonoro ha encontrado su espacio entre los estudios de creación de películas, ciertamente este no es un asunto de celebración acrítica. Se ha realizado una investigación sobre el sonido, como semiótica y análisis cultural, pero la narrativa de su desarrollo y dirección no se entiende completamente en la investigación académica actual. Esta investigación tiene como objetivo llenar el vacío, centrándose en el diseño sonoro que está directamente involucrado en Zona de interés.

El objetivo de esta investigación es comprender cómo el diseño de sonido transmite la narrativa visual, incluida la trama, y también el impacto en la audiencia. El modelo analítico de este estudio está destinado no solo a académicos, sino que los beneficiarios potenciales también pueden incluir artistas de música de cine, ingenieros de sonido de películas, personal que trabaja en estudios de grabación en general y muchas otras personas. Se espera, que al proporcionar más información sobre cómo funciona el diseño sonoro y cómo se usa, este resultado ayudará a desarrollar mejores prácticas en la creatividad de producción audiovisual.

Normalmente, para hacerlo, se realizó una extensa investigación bibliográfica y análisis de cualquier trabajo previo en esta área. Este modo de percepción del diseño sonoro es más que un análisis que investiga su naturaleza subjetiva y cómo anima la narrativa audiovisual. El punto es documentar el diseño de sonido como una herramienta básica para cualquier persona responsable de contar historias en este espacio particular.

El trabajo también describe en detalles los métodos utilizados, que llevaron a crear el diseño sonoro de la película en revisión y describe cómo los tipos de música, silencios y los sonidos que se escuchan dentro de los encuadres, interactúan o se fusionan en un todo coherente.

Por tanto, este estudio pretende contribuir a un área que históricamente ha sido descuidada: el análisis del diseño sonoro en la narrativa audiovisual.

Capítulo 2 Marco metodológico

2.1 Definición del problema

En la historia, el diseño de sonido en el cine ha sido considerada solo como una técnica auxiliar para fortalecer la atmósfera visual de la película. Pero, de hecho, como han demostrado varios estudios recientes, su papel es mucho más amplio: el sonido ayuda activamente a formar el significado y la historia cinematográfica por sí misma.

Para abordar este estudio de investigación, no podemos encontrar estudios que exploren, no solo cómo el diseño sonoro sirve como un complemento visual, sino también cómo funciona como un medio para construir significado por sí solo.

La pregunta principal que nos guía a través del trabajo es: ¿De qué manera, a través de técnicas del diseño sonoro, una película como Zona de interés es capaz de influir y enriquecer la narrativa audiovisual en un plano más profundo?

2.2 Hipótesis

En base al marco de investigación que surgió de una revisión bibliográfica, se postula que tanto el diseño sonoro como los elementos de producción son fundamentales para Zona de interés, tanto para construir la narrativa audiovisual como para apreciar sus características estéticas.

Lo interesante de Zona de interés es que, al conectar los sonidos cotidianos, junto con los efectos inquietantes y los silencios, el diseño sonoro construye la atmósfera, intensifica la carga emocional y refleja la desconexión moral de los personajes.

Esta investigación evidenció la unión entre ruidos diarios (como pasos o charlas) y sonidos molestos (por ejemplo, gritos o maquinaria), que provocan en los observadores reacciones bastante peculiares. El estudio minucioso de estos elementos posibilitó la cuantificación de cómo el sonido colabora con la elaboración de la narrativa audiovisual contemporánea, estableciendo una conexión entre los recursos sonoros y el mensaje moral y emocional que se le transmite al espectador.

Se expresó, además, que la música de Mica Levi, con su sutil disonancia y sus inusuales estructuras rítmicas, agudiza el malestar del espectador. Esto es medible a través del efecto que tiene en la percepción de deshumanización y en el ambiente asfixiante de la película. El estudio minucioso de estos elementos posibilitó la cuantificación de cómo el sonido colabora con la elaboración de la narrativa audiovisual contemporánea, estableciendo una conexión entre los recursos sonoros y el mensaje moral y emocional que se le transmite al espectador.

2.3 Objetivos

Objetivo general:

El objetivo general de este estudio fue examinar la manera en cómo el diseño sonoro (que incluye los sonidos diegéticos, extradiegéticos y el silencio) afectó la elaboración de la narrativa audiovisual en la película Zona de interés.

Objetivos específicos

1. Explicar cómo los sonidos diegéticos ayudaron a construir significados en Zona de interés, analizando su función en la creación de atmósferas particulares y en la representación de la separación emocional y moral de los personajes.
2. Examinar de qué manera los sonidos extradiegéticos intensificaron la tensión emocional y fortalecieron la narrativa en Zona de interés, enfocándose en la musicalización emocional, los efectos sonoros y la música como instrumentos narrativos.
3. Describir el uso del silencio como elemento esencial en el diseño sonoro de Zona de interés, analizando cómo este ayudó a crear momentos de introspección, tensión y reflexión en la película.
4. Crear un Cuadro de Análisis para determinar cómo el diseño sonoro afecta la construcción de la narrativa audiovisual.

2.4 Diseño de la investigación

La investigación en este estudio es de tipo descriptivo - cualitativo, y No experimental, porque busco explorar y describir la influencia que el diseño sonoro tuvo en la narrativa audiovisual de la película Zona de interés. Este enfoque trajo consigo un análisis detallado de la forma en que los elementos sonoros contribuyen a producir tono, atmósfera y las emociones en la narrativa cinematográfica.

Esta tesis busca la comprensión cualitativa en las sutilezas del diseño sonoro y los significados que estos componentes generan en el marco de la historia por medio de una perspectiva cualitativa. El contexto de esta película es importante y la teoría del valor añadido desarrollada por Michel Chion demostró ser esencial ya que el sonido no solo acompaña a la imagen, sino que también añade significado a ella, enriquecen la narración y ofreciendo una experiencia más completa y detallada para el espectador.

La investigación no experimental, tal como la define Rubio (2014), consiste en la observación de fenómenos en un entorno natural, sin manipular ni interferir con las condiciones. El investigador en dicho trabajo no construye situaciones falsas, sino que, examina los hechos

tal como surgen de forma espontánea. Además, el diseño es de tipo descriptivo y no experimental.

M → O

Donde:

M = Película Zona de interés

O = Análisis del Diseño Sonoro y la Narrativa Audiovisual.

Población

Película Zona de interés

Muestra

Se hizo un análisis de la narrativa en formato audiovisual y del diseño de sonido de e cuatro fragmentos seleccionados de la película Zona de interés.

2.5 Método de investigación

Las principales metodologías utilizadas en este estudio fueron análisis de contenido. A través de esta perspectiva, la película fue cuidadosamente estudiada, prestando especial atención a lo que constituye su diseño sonoro y cómo sus elementos se relacionan con la historia. Se han realizado evaluaciones sobre el papel que juegan los sonidos diegéticos y no diegéticos, sin mencionar el uso inteligente del silencio. También hubo la presencia de elementos como la lógica: patrones de identificación y sensaciones antitéticas; reconocimiento de los recursos de diseño sonoro y su conexión con la narrativa y los temas principales de la película. Revisar escenas clave y realizar análisis de estas.

2.6 Unidad de análisis

Centrando a la película, Zona de interés, como objeto de estudio para esta investigación, se seleccionaron escenas específicas que ejemplificaban adecuadamente la aplicación del diseño sonoro y su efecto en la narrativa audiovisual. Este estudio se concentró en momentos centrales para el desarrollo del sonido, en los cuales la construcción y análisis explican qué papel juegan aliados a las emociones, y cómo estas contribuciones intensifican la historia en su conjunto.

2.7 Instrumentos de recolección de dato

Las técnicas y métodos de recolección de datos rigurosos y detallados combinados con un análisis exhaustivo de la película Zona de interés, se emplearon las siguientes herramientas y métodos de recopilación de datos:

Visualización detallada de la película: Buscando escenas clave donde el diseño sonoro desempeñe un papel decisivo en la construcción y evolución de la historia con el objetivo de un estudio exhaustivo. Esta visualización incluyó:

- Notas organizadas, señalando imágenes, tomas y sonidos, así como el momento en el que ocurren; categorías de sonidos diegéticos y extradiegéticos o silencio, usando estos códigos de sección para diferenciarlos de otros aspectos de las grabaciones de datos en video.
- Registro cronológico de escenas que son significativas para su análisis.
- Uso de Cuadro de Análisis de creación propia, en el que se determinó la conexión entre Narrativa Audiovisual y el Diseño Sonoro.

Revisión bibliográfica: Una revisión exhaustiva de todos los trabajos académicos que tratan sobre el diseño de sonido en el cine. Principalmente, buscamos maneras de interpretar narrativas a través de medios audiovisuales. Este proceso ayudó a:

- Comparar las técnicas empleadas en Zona de interés con las tendencias del diseño sonoro cinematográfico.
- Contextualizar los hallazgos dentro del marco teórico existente.
- Establecer conexiones entre los conceptos teóricos y los datos recolectados de la película.

2.8 Instrumento y procedimiento de análisis de datos

Se elaboró un Cuadro de Análisis, de elaboración propia, que facilitó la realización de un análisis minucioso y pertinente de cuatro escenas relevantes de la película en estudio.

2.9 Variables de estudio

Para ello, se consideró dos variables de estudio con sus respectivas dimensiones que se detallan a continuación:

Tabla 1*Variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
	Es una sincronización entre imagen, música, sonidos y diálogos en la creación de una película.	Sonidos diegéticos	Sonidos ambientales. Sonidos corporales. Sonidos por acción de objetos.
Diseño Sonoro	Esta combinación de los elementos sonoros condiciona la forma en que se las percibe e interpreta.	Sonidos extradiegéticos	MÚSICA (banda sonora). Efectos sonoros. Musicalización emocional.
		Silencio	Silencio como pausa emocional Silencio como contraste. Silencio inmersivo
Narrativa Audiovisual	Es la capacidad que tienen las imágenes audiovisuales y sonidos para contar historias, es decir para entrelazarse con otras imágenes y otros elementos significativos hasta crear un discurso cohesivo, cuyos significados son las historias. (García,2003)	Recursos expresivos Recursos narrativos	a) Componentes del plano <ul style="list-style-type: none"> • Duración • Plano • Ángulo • Encuadre b) Relación entre sonido e imagen Relato Narración Diégesis

Capítulo 3 Resultados y discusión

3.1 Resultados

3.1.1 Análisis de algunas escenas seleccionadas

Tabla 2

Escena 1

PLANO	ENCUADRE	ANGULO	STORY BOARD	SONIDO DIEGETICOS	SONIDO EXTRADIEGETICO	RELACION SONIDO IMAGEN
1	Plano general	Frontal. Leve contrapicado			PRESENTE	Este primer plano presenta un ambiente casi silencioso, apenas con un leve sonido ambiental (podría interpretarse como el sonido del viento, o del barro al ser pisado, muy sutil). Este silencio sirve como base para generar tensión. Poco después, se introduce de forma abrupta y fuerte el sonido extradiegético, una especie de zumbido grave, pulsante, casi como un lamento metálico o una alerta amortiguada, que rompe con la calma inicial. Este sonido parece querer advertir o enfatizar el carácter simbólico de la acción.
2	Plano general	Posterior			PRESENTE	En esta toma larga, se ve a la niña en negativo e iluminada artificialmente dentro de un espacio oscuro, enfatizando su aislamiento y vulnerabilidad. Esta toma en ángulo bajo la retrata de manera limpia y simbólica, en un contexto oscuro. El sonido no diegético sigue siendo discordante, con Rudolf presentando un cuento de hadas con su cálida voz, en desacuerdo con la inocencia de la narrativa.

3 Plano detalle Frontal



PRESENTE

El plano se concentra en una manzana apoyada sobre el muro de barro, objeto cotidiano que adquiere un valor simbólico al representar la persistencia de la vida en un entorno hostil. En el plano sonoro, la música extradiegética introduce una atmósfera inquietante que entra en contrapunto con la imagen aparentemente banal. La voz cálida de Rudolf, desvinculada de la imagen, resignifica el plano, transformando lo ordinario e perturbador y evidenciando así cómo la violencia latente contamina incluso los gestos simples.

4 Plano general Posterior



PRESENTE


El plano muestra a la niña avanzando y colocando manzanas, gesto que adquiere un valor simbólico asociado al cuidado y a la persistencia en un entorno adverso. Aunque la acción sugiere progreso, la música extradiegética mantiene una tensión constante. La voz de Rudolf, ajena al punto de vista del plano, funciona como contrapunto sonoro, mostrando la disonancia entre la aparente calma visual y el miedo latente que atraviesa la narración.

Tabla 3*Escena 2*

PLANO	ENCUADRE	ANGULO	STORY BOARD	SONIDO DIEGETICOS	SONIDO EXTRADIEGETICO	RELACION SONIDO IMAGEN
1 - 4	Plano general	Frontal		<p>Sonido campo de concentración,</p> <p>Sonido de niños jugando,</p> <p>Pasos de los personajes,</p> <p>Diálogo: Hedwig y abuela.</p>		<p>Las cuatro tomas construyen la misma oposición constante entre imagen y sonido. Mientras las escenas presentan escenarios cotidianos reconocibles —juegos, saludos y conversaciones— también subraya que la violencia es una realidad siempre presente en la vida a través de disparos, gritos y sonidos de campo. Esta disonancia establece una tensión ética, ilustrando que, aunque puedan parecer pacíficos, los personajes se han adaptado a un mundo de horror y violencia en su entorno.</p>
5 - 9	Plano 5: P. entero. Plano 6 – 9: P. general.	Frontal		<p>Sonido campo de concentración,</p> <p>Sonido de niños jugando, ladridos de perro.</p> <p>Diálogo: Hedwig y abuela</p>		<p>En todas estas tomas, la relación entre lo doméstico y lo espantoso está presente. Mientras los personajes discuten sobre la casa, el jardín o irónicamente, los "sonidos habituales del campo", los gritos y ladridos son una presencia constante. Este contraste demuestra una banalización del horror, en la que la violencia cercana no interrumpe la tranquilidad superficial, pero se suma a ella sin ser acompañada por una disonancia cognitiva o emocional.</p>

10 - 13	Plano general	Frontal		<p>Sonido del campo de concentración.</p> <p>Sonido de niños jugando.</p> <p>Pasos de los personajes.</p> <p>Grito fuerte</p> <p>Diálogo: Hedwig y la abuela</p>	<p>En estos planos, la violencia del campo permanece como un fondo sonoro persistente, mientras los personajes hablan sobre el jardín, los vegetales y la rutina familiar. Esta convivencia entre el horror y lo cotidiano, refuerza la normalización de la violencia: los diálogos domésticos sobre plantas, hijos o trabajo se desarrollan con total naturalidad, sin que los sonidos del campo alteren el tono o el ritmo de sus conversaciones. Existe una clara desconexión emocional con lo que ocurre a su alrededor.</p>
14 - 17	Plano entero	Posterior		<p>Sonido campo de concentración,</p> <p>Sonido de niños jugando,</p> <p>Pasos de los personajes,</p> <p>Diálogo: Hedwig y abuela</p>	<p>Intercambios naturales entre madre e hija, bromas sobre su vida en el hogar, referencias a la casa o el jardín se realizan de manera rutinaria. Sin embargo, el campo sonoro continuo asoma: los disparos, ladridos y gritos se interrumpen o se destacan, mostrando la violencia como algo demasiado común. La diferencia entre esos sonidos y la informalidad de los personajes enfatiza que el horror ha sido absorbido en su vida cotidiana sin un choque espiritual perceptible.</p>

Tabla 4*Escena 3*

PLANO	ENCUADRE	ANGULO	STORY BOARD	SONIDO DIEGETICOS	SONIDO EXTRADIEGETICO	RELACION SONIDO IMAGEN
1 - 9	Plano detalle	Picado		<p>Ladridos,</p> <p>Disparos,</p> <p>Soldados gritando,</p> <p>Gritos de lamento,</p>	No existe	<p>Las flores son bonitas, y traen paz. Los sonidos contrastan con esta imagen.</p> <p>. Esta oposición genera una tensión narrativa: lo hermoso convive con lo monstruoso. La violencia del sonido se vuelve protagonista invisible, reforzando la idea de que detrás de lo cotidiano existe un horror constante.</p>
10a	Plano detalle	Frontal		<p>Ladridos,</p> <p>Disparos,</p> <p>Soldados gritando,</p> <p>Gritos de lamento,</p> <p>Zumbidos de abeja.</p>	No existe	<p>. Son esos disparos, gritos y zumbidos nuevamente, intensificando una atmósfera de horror, demostrando lo que sucede cuando la tranquilidad se pierde, bajo el peso de una brutalidad impuesta sobre ella</p>










10b	Plano detalle	Frontal		Ladridos, Disparos, Soldados gritando, Gritos de lamento, Zumbidos de abeja.	No existe	En este punto, un silencio total ha interrumpido la furiosa escena anterior y la ausencia de sonido intensifica la tensión emocional y permite la predominancia simbólica del rojo. Luego los gritos irrumpen como una sentencia: seca y limpia de que el horror continuo.
10c	Plano monocro mático				Chillido fuerte después del silencio	Estas señales de color reflejan la ruptura de la narrativa al notar el cambio en la escena, y también sirven para recordarle a los espectadores que la violencia, aunque no vista, ciertamente no deja de ser escuchada y por tanto sigue ocurriendo.

Tabla 5*Escena 4*

PLANO	ENCUADRE	ANGULO	STORY BOARD	SONIDO DIEGETICOS	SONIDO EXTRADIEGETICO	RELACION SONIDO IMAGEN
1-5	Plano general	Plano 1-4: Frontal. Plano 5: Posterior.		Niños jugando, Salpicadura de agua, Música infantil de época, Personas conversando, Bebé llorando, Diálogo: Rudolf y Hedwig		A lo largo de estos cinco planos, se construye una tensión emocional entre Rudolf y su esposa, enmarcada por un ambiente festivo que contrasta con su incomodidad personal. El bullicio infantil —risas, chapoteos y voces— funciona como fondo constante, subrayando la desconexión entre lo emocional y lo cotidiano. La cercanía de los planos enfoca la incomodidad de Rudolf, mientras que la fiesta, indiferente al conflicto, refuerza su deseo de escapar. El ángulo posterior y las sillas vacías al final visualizan la distancia emocional, mientras el sonido persistente acentúa la indiferencia del entorno.
6 - 8	Plano general	Plano 6 y 8: Frontal Plano 7: Posterior		Niños jugando, Música infantil de época, Diálogo: Rudolf y Hedwig		En estos tres planos se construye una atmósfera de creciente desconexión emocional entre Rudolf y Hedwig, reforzada por la transición sonora del bullicio festivo al silencio íntimo. Cuando parten del jardín, los sonidos se apagan, señalando una nueva dirección hacia la intimidad y la tensión. La retirada de Rudolf, desatendida por el llamado de Hedwig y el distanciamiento visual aumentado, son síntomas de su alejamiento emocional. La irrupción de los hijos jugando contrasta con la tensión, mostrando cómo la vida cotidiana sigue ajena al conflicto. El plano final, con Hedwig sola frente a la puerta abierta, gritando sin obtener respuesta, cristaliza visualmente la ruptura entre ambos.

9 - 12	Plano 9: Americano Plano 10-12: General	Plano 9-11: Frontal Plano 12: Posterior		<p>Música infantil de época,</p> <p>Pasos de Rudolf caminando,</p> <p>Pasos de Hedwig corriendo,</p> <p>Golpe de puerta cerrándose,</p> <p>Escoba barriendo,</p> <p>Ladridos de perro,</p> <p>Puerta cerrándose,</p> <p>Puerta abriéndose,</p> <p>Diálogo: Hedwig,</p> <p>Diálogo entre Rudolf y Hedwig</p>	<p>En los planos 9 a 12, los sonidos mínimos como pisadas y puertas cerrándose, junto con la música distante de la fiesta, reflejan la creciente distancia emocional y física entre los personajes. Los pasos descalzos de la mujer y el sonido de la puerta abriéndose en el plano 10 intensifican la tensión y el intento de escapar del conflicto, mientras el grito de Rudolf muestra su frustración. En los planos 11 y 12, los sonidos de las puertas y el grito de Hedwig resaltan la ruptura entre ellos, con la falta de sandalias de la mujer simbolizando su vulnerabilidad y la indiferencia de Rudolf al salir sin volverse, destacando la separación irreversible y el distanciamiento emocional.</p>
13-15	Plano general	Frontal		<p>Música infantil de época,</p> <p>Escoba barriendo,</p> <p>Pasos,</p> <p>Puerta cerrándose.</p> <p>Diálogo: Hedwig</p>	<p>En los planos 13 a 15, la tensión emocional de Hedwig se intensifica a través de los sonidos y las imágenes. En los planos 14-15, el primer plano del rostro de Hedwig y sus gritos a Martha demuestran aún más cómo ha estallado de ira y perdió el control. El chillido añade valor emotivo a la secuencia. Y en el plano 15, los gritos que llegan a la puerta ahora magnifican la violencia, y un plano cercano de su doncella acobardada subraya su pasividad y distancia de la pelea mientras se coloca impotente ante el conflicto, mirando como una espectadora impotente.</p>

16-20	Plano general	Frontal		<p>Música infantil de época,</p> <p>Pasos fuertes,</p> <p>Carros,</p> <p>Hojas de árboles moviéndose,</p> <p>Balazos,</p> <p>Motos,</p> <p>Pasos bajando la escalera,</p> <p>Diálogo: Hedwig,</p>	<p>Planos 16-20. En estos, la propia Hedwig se aleja aún más de la confrontación (dejando la casa), pero a medida que lo hace, su determinación emocional, ira y frustración aumentan. Tomemos, por ejemplo, el corte 16, donde sus pasos decididos suenan contra la música que toca suavemente, mientras construye una tensión incómoda dentro de sí misma para separarse del caos familiar.</p> <p>En el plano 17, se dirige hacia el jardín, llevada por los sonidos del mundo exterior y moviéndose para otra confrontación. En el plano 18, el campo de concentración y los sonidos traumáticos que vienen de fondo ilustran su decisión de enfrentar a pesar del horror de todo.</p> <p>El plano 19 magnifica este impulso con el sonido de bicicletas y su cuerpo caminando hacia la dirección del bosque sin que la víctima misma sea consciente de ello. Por último, en el plano 20, el plano bajo de Hedwig, quien desciende con todas sus fuerzas, revela que se está alejando del lugar más público, los distantes coches fuera de pantalla también sirven para disociarnos de lo que serían los ruidos de la casa y el tráfico (enfaticando esta confrontación al alejarnos).</p>
21-27	Plano general	Posterior		<p>Agua corriendo del río,</p> <p>Balazo,</p> <p>Diálogo: Rudolph y Hedwig</p>	<p>Aquí es importante establecer el contraste entre la calma de la naturaleza y la tensión entre los personajes, como en estas imágenes. En el plano 21, el sonido comunica tranquilidad en forma de agua corriendo, pero la aparición de León debe romper esa paz. En el plano 22, las palabras de auto reaseguro de Rudolf contra la tranquilidad visual del paisaje los fuerza a la confrontación. En el plano 23, escuchamos el disparo, con su ruido fuerte que puntúa el silencio para representar el efecto destructivo del pronunciamiento de Hedwig. En los planos siguientes, a medida que la cámara comienza a acercarse, ese peso emocional aumenta.</p>

28	Plano general	Frontal	 A man in a light blue suit and a woman in a blue dress stand on a wooden bridge over a river. The man is looking towards the woman. The background shows lush green trees and a cloudy sky. A yellow subtitle at the bottom reads "¿Sí?".	Agua corriendo del río, Diálogo: Rudolph y Hedwig	Todo está en silencio excepto por el suave ruido del agua en el río detrás. El silencio y la suave acción de recoger zapatos añaden a la actual atmósfera tranquila de reconciliación, también indicando que por ahora la paz ha sido restaurada.
29	Plano general	Posterior	 A man in a light blue suit and a woman in a blue dress walk away from the camera on a path by a river. The man is walking slightly ahead of the woman. The background shows lush green trees and a cloudy sky. A yellow subtitle at the bottom reads "Y después de la guerra...".	Agua corriendo del río.	Los personajes se alejan caminando juntos, dándonos la espalda. El sonido del río sigue presente, creando una atmósfera tranquila que acompaña su alejamiento, reflejando el fin del conflicto y un momento de calma.
30	Plano general	Posterior	 A man in a light blue suit and a woman in a blue dress walk away from the camera on a path by a river. The man is walking slightly ahead of the woman. The background shows lush green trees and a cloudy sky. A yellow subtitle at the bottom reads "Y después de la guerra...".	Agua corriendo del río, Diálogo: Rudolph y Hedwig	Los personajes se alejan hacia su casa, cada vez más pequeños en la distancia. El sonido del río sigue fluyendo, simbolizando la continuidad y la calma tras el conflicto. La esposa habla sobre el futuro, pero él permanece en silencio, mientras la cámara se aleja, dejando que la quietud del momento y el sonido del agua predominen, reflejando el cierre de la escena.

Escena 1: Relato de un cuento, de Rudolf a su hija (26:27 – 27:35)

Dimensiones del diseño sonoro

- Sonido diegético: voz cálida de Rudolf.
- Sonido extradiegético: sonido del ambiente.

Dimensiones de la narrativa audiovisual

- Recursos expresivos: Plano general, ángulo contrapicado
- Recursos Narrativos: Narración del cuento contrasta con la imagen inquietante de la niña.

Análisis metodológico

- Variables presentes:
 - Diseño Sonoro
 - Dimensiones: Sonido diegético y Sonido extradiegético.
 - Indicadores: Sonidos corporales, interacción con objetos.
 - Instrumento de medición: Uso de Cuadro de Análisis
 - Narrativa Audiovisual
- Indicadores: Recursos expresivos: Relación entre sonido e imagen.
Recursos narrativos: Narración del cuento.
- Instrumento de medición: Observación, análisis narrativo y uso de Cuadro de Análisis.
- Nivel de medición: Escala ordinal (tensión moderada-intensa).
Volumen y claridad en el diálogo.
Escala nominal (presente).

Interpretación: Se produce una tensión emocional entre la cálida voz de Rudolf y la imagen perturbadora de la pequeña en negativo. Aquí el sonido extradiegético es la base de una atmósfera oscura amenorando la ternura que existe en el momento. De esta manera se crea una desconexión moral del personaje y también de la presencia del horror.

Escena 2: El recorrido por el patio (39:42 - 44:23)

Dimensiones del diseño sonoro:

- Sonido diegético: Acá predomina mucho el espacio natural, existen ruidos como el diálogo de los personajes, el mover de las hojas o el viento. Estos elementos reforzarán la idea de una vida relajada y tranquila en un lugar distante del bullicio del exterior.

- Silencio inmersivo: De manera estricta no hay un silencio, pero si una calma sonora que funciona como “silencio narrativo”, que sumerge al espectador en una desconexión emocional que los personajes experimentan con la época histórica del Holocausto.

Dimensiones de la narrativa audiovisual

- Recursos expresivos: Al referirse a su alegría y orgullo, la anciana nunca menciona el sufrimiento que la rodea. El diseño de sonido destaca la serenidad de la atmósfera familiar y una normalidad impregnada, eliminando por completo cualquier ruido que pueda proceder del campo de concentración.
- La relación entre sonido e imagen: En esta escena se muestra como los personajes viven en un mundo de comodidad artificial, en un total contraste con la realidad perturbadora que les rodea.

Análisis metodológico

- Variables presentes:
 - Diseño Sonoro
 - Dimensiones: Sonido Diegético, Silencio.
 - Indicadores: Sonidos ambientales, silencio inmersivo.
 - Instrumento de medición: Uso de Cuadro de Análisis.
 - Narrativa Audiovisual
- Dimensiones: Recursos expresivos y narrativos.
- Instrumento de medición: Observación directa de escenas relevantes, uso de Cuadro de Análisis.
- Nivel de medición: Escala nominal Presente /Ausente, Escala ordinal (Bajo, medio y alto).

Interpretación: El diseño sonoro realista refuerza la noción de un entorno seguro y apartado. Esta característica, sumada a la falta de ruidos molestos, resalta la diferencia entre la rutina diaria y la violencia latente.

Escena 3: Las flores y los gritos (44:23 - 45:23)

Dimensiones del diseño sonoro

- Sonido extradiegético: Las imágenes de las bellas flores chocan con los gritos de sufrimiento que provienen del campo de concentración, creando de esta forma una disonancia inquietante.
- Contraste radical: Para intensificar la incomodidad emocional del espectador, el diseño sonoro utiliza este conflicto entre lo visual y lo auditivo.

- Pantalla de color rojo: La tensión emocional se enfatiza tanto de manera visual como sonora al avanzar hacia un tono cromático rojo, lo cual anuncia la violencia que está implícita en la narración.

Dimensiones de la narrativa audiovisual:

- Recursos expresivos: La tensión moral que está implícita en la historia se simboliza mediante el contraste entre las flores (belleza, vida) y los gritos (muerte, sufrimiento). Este diseño resalta la manera en que el horror puede coexistir con una belleza superficial, lo cual genera un choque emocional.
- Recursos narrativos: A pesar de que el campo de concentración no aparece directamente, el diseño sonoro lo mantiene como una presencia omnisciente que incide profundamente en la percepción del espectador.

Análisis metodológico

- Variables presentes:
 - Diseño Sonoro:
 - Dimensiones: Sonidos extradiegéticos.
 - Indicadores: Efectos sonoros.
 - Instrumento de medición: Uso de Cuadro de Análisis.
 - Narrativa Audiovisual
 - Dimensiones: Recursos expresivos.
 - Indicadores: Componentes del plano: duración, ángulos, encuadre.
 - Instrumento de medición: Observación directa con notas de contraste y uso de Cuadro de Análisis de elaboración propia.
 - Nivel de medición: Escala nominal (presente), Tipo (natural), frecuencia (continua), intensidad (alta).

Interpretación: En su rol extradiegético, los gritos crean un contraste emocional con las imágenes visuales, aumentando de esta manera la incomodidad del espectador. Es importante destacar el uso del color rojo como un elemento que refuerza la intención narrativa, resaltando la presencia del sufrimiento.

Escena 4: Discusión entre Hedwig y Rudolph Höss (47:08 - 54:36)

Dimensiones del diseño sonoro

- Sonido diegético: El ruido de la piscina y la risa de los niños crean un ambiente festivo que contrasta con la conversación intensa de Rudolph y Hedwig, generando un contrapunto emocional.

- Transición hacia el río: La escena se transforma a un entorno más apacible, donde el ruido del río sustituye los ruidos previos. Esta transformación sugiere que los personajes intentan huir del ruido exterior y de sus tensiones internas.

Dimensiones de la narrativa audiovisual

Análisis metodológico

- Variables presentes:
 - Diseño Sonoro
 - Dimensiones: Sonido diegético (sonido de bullicio de los niños) y Sonido extradiegético (música infantil de la época).
 - Indicadores: Sonidos corporales, interacción con objetos y musicalización emocional.
 - Instrumento de medición: Uso de Cuadro de Análisis.
 - Narrativa Audiovisual
 - Dimensiones: Recursos expresivos: Relación entre sonido e imagen, Planos general, panorámico y frontal.

Recursos narrativos: Diegéticos (Dialogo entre Rudolf y Hedwig). Tensión entre lo familiar y lo siniestro: La escena resalta cómo la aparente felicidad familiar coexiste con la tensión emocional y la proximidad del horror.
 - Instrumento de medición: Observación, análisis narrativo y uso de Cuadro de Análisis.
 - Nivel de medición: Escala ordinal (Tensión leve a intensa)
Escala nominal (presente).

Interpretación: La contradicción sonora entre la tensión matrimonial y el ambiente festivo revela el desorden emocional latente de los personajes. Aunque la transición al río parece ser un esfuerzo por hallar tranquilidad, el relato y el diseño sonoro resaltan que los conflictos no se solucionan.

Existe una discordancia entre la tensión matrimonial y el ambiente de fiesta que pone de manifiesto el desorden emocional de los personajes. A pesar de que el traslado hacia el río parece un intento de encontrar paz y tranquilidad, se evidencia que los conflictos siguen sin resolverse.

El director y el diseño sonoro:

Jonathan Glazer, un cineasta británico conocido por su estilo visualmente poderoso y por narrativas que exploran temas psicológicos de gran profundidad, es el director de la película Zona de interés. Glazer, quien previamente realizó *Under the skin* (2013), ha sido aclamado y reconocido por su capacidad para combinar elementos visuales y sonoros, creando atmósferas

complejas y evocadoras. En esta obra, emplea un enfoque minimalista en lo visual y lo sonoro, pero su efecto emocional es mucho más intenso. En Zona de interés, el diseño sonoro es esencial y colabora con el director para transmitir la desconexión moral de los personajes.

Johnnie Burn, ya detrás de *Under the skin* (2013), es conocido por su habilidad para combinar elementos sonoros y visuales con el fin de sugerir entornos ricos y densos. Burn adopta un enfoque discreto y austero tanto visual como sonoramente en Zona de interés. Además, aplica ruidos diegéticos y no diegéticos a la vez para enfatizar la indiferencia de los personajes frente al terror que los envuelve, superponiendo sonidos familiares con otros inquietantes para realzar la falta de conexión moral y emocional que se investiga en el argumento.

Resumen de la trama:

Zona de interés es un filme que se inspira en la novela del mismo nombre escrita por Martin Amis. La historia tiene lugar en la Alemania nazi y se enfoca en la vida de una familia de oficiales de las SS que reside en una vivienda cerca del campo de concentración Auschwitz. La trama explora el contraste entre la vida diaria de la familia y las atrocidades que tienen lugar en su entorno. La película muestra que la vida hogareña de los personajes, que parece tranquila y normal, está alejada del horror del Holocausto.

Tono y atmósfera general:

La película mantiene un tono de calma superficial y una sensación de inquietud. El diseño sonoro intensifica el ambiente general de una calma inquietante. El sonido es una parte integral de "Zona de interés". En ellos resuenan los murmullos armoniosos de la vida familiar que se mezclan calmadamente con imágenes del pasado; entonces tales ruidos constituyen una perspectiva de verdad lógica o incluso una ubicación instintiva.

3.2 Discusión

En Zona de interés, el sonido desempeña un papel que va más allá de ser solo una decoración: se vuelve un instrumento esencial para mostrar desconexión moral de los personajes y el horror que los rodea. El papel del silencio y el sonido como herramientas dramáticas que pueden aumentar la tensión emocional y crear espacios de reflexión es resaltado por Sonnenschein (2001), un elemento especialmente relevante en el análisis del diseño sonoro de la película.

Este es el objetivo de este estudio, demostrar, mediante un análisis estricto, que el sonido impacta en la creación narrativa en el cine actual. sobre todo, en producciones que tratan temas éticos y emocionales. En el campo del cine, el sonido no solo acompaña a la imagen, sino que

además cambia la forma en que el público entiende la historia. Así, se hace hincapié en la importancia de analizar el diseño sonoro en Zona de interés y su impacto en como lo perciben los espectadores.

Requena, C. (2006). El término “narrativa” incluye, después de todo, cualquier historia que cuenta o relata lo que sucede. «De manera muy elemental se puede decir que un relato (texto narrativo) debe comprender varias secuencias, en cuyo centro haya al menos un personaje caracterizado por determinadas cualidades.

Es imprescindible que exista un proceso de cambio que altere las características o el estado del personaje tal como se mostraron en la secuencia inicial.

En términos generales, narración se refiere al «proceso [acto que al mismo tiempo señala un conjunto de etapas] de relatar una historia a través del lenguaje oral, escrito e iconográfico»

Nos refiere Cueva, M. (2014), la idea es el “concepto que proporciona un contexto y contenido mental a la historia, dado que toda historia narrativa es una abstracción. El concepto es el núcleo del discurso humano y otorga a este inteligibilidad y humanidad” (García, J. 2003).

No obstante, no es exacto confundir con el discurso, sino más bien como el concepto que subyace en el mensaje, pero es inseparable de todo relato sin importar si el autor tiene la intención de transmitir un mensaje o no. Por otro lado, el tema es la idea en su forma más mínima expresión, está vinculado exclusivamente al argumento del cine. Por lo tanto, podemos afirmar que el tema favorito de Spielberg es la familia, mientras que el tema de Griffith es la moral. Desde este punto emerge la tesis que constituye el mensaje de la obra y se puede extraer únicamente del final de la película, cuando idea y tema han sido debidamente demostrado por el argumento. Barraza (2011) señala que, al igual que las imágenes, la música en el cine se emplea como recurso narrativo que complementa la narración audiovisual y en consecuencia es considerada como un componente relevante en toda producción, en donde imagen y sonido se fusionan para dar vida a la película en la que la continuidad del sonido se complementa con la imagen, consiguiendo que el espectador unos ambos componentes en su mente y los establezca como una sola estructura audiovisual. La música es parte integral de la creación de películas facilita que estas posean ritmo, cobren vida, realismo e impacten de manera audiovisual a la audiencia.

Paiva, M, Vila, A. (2023). Señalan que el discurso narrativo muestra presenta una serie de sucesos o acciones en un tiempo y espacio determinado. Su estructura se inicia en un comienzo, un nudo y desenlace. No establece un límite de distinción entre secuencia y estructura, lo que permite tomar decisiones artísticas en cuanto al orden de la narrativa. Por lo tanto, se ha consolidado la idea de crear una buena narrativa cinematográfica en distintos

géneros que posibilita una historia coherente y atractiva para el espectador. Por eso, se analizó el discurso narrativo de la película *Av. Larco*, teniendo en cuenta tanto el guion literario como técnico; la estructura narrativa que incluye los personajes, el tiempo y el lugar donde sucede la trama; y finalmente la banda sonora considerando la voz, la música diegética y extradiegética, siendo la música diegética la que prevalece en la construcción del mensaje narrativo.

Cabrejo, P. (2020). Desde siempre la música ha sido un componente esencial del cine, siendo vista como un elemento fundamental en la construcción del discurso narrativo cinematográfico, debido a su indispensable y vital aporte de valor a las imágenes. “Chicago”, película musical situada en la década de 1920, presenta diversas secuencias en las que la música se transforma en el centro de cada una de ellas. Por lo tanto, este estudio analiza cómo el discurso narrativo y la banda sonora influyen en la evolución de las escenas musicales de la película. Finalmente, mediante el estudio, se determinó una influencia positiva del discurso narrativo y la banda sonora en las escenas musicales del film debido a la correcta integración de sus elementos y el cumplimiento de funciones específicas en las secuencias seleccionadas. Además, se identificaron los aspectos comunicativos de la banda sonora dentro de la película, cada uno con roles y características distintas; y se examinaron los recursos narrativos y expresivos del discurso narrativo de la obra.

En todas las secuencias, la palabra se expresó a través de las conversaciones entre los personajes y las letras de las canciones, que contaron diversas historias y definieron el contexto de la época, complementando, aclarando y aportando al desarrollo del argumento. La música alternó entre elementos diegéticos y no diegéticos, ajustándose a los diferentes contextos de las secuencias. Los efectos sonoros estuvieron presentes en cada secuencia, siendo mayormente pasos en el escenario, gritos y el sonido de disparos a lo lejos, los cuales añadieron un toque realista a la historia, situando e involucrando a los espectadores en la música y los sonidos.

Y finalmente el silencio se estableció únicamente en muy pocos momentos de las secuencias, contribuyendo a una mejor comprensión de la narrativa audiovisual debido al contraste rítmico que aportó y a su vez la tensión e intriga que creó en los espectadores.

Sánchez, A. (2006). “Las imágenes y los sonidos cuentan con la capacidad de contar historias. Este tipo de forma narrativa es la narrativa audiovisual. Del mismo modo que la relación de formas verbales constituye una continuidad que tiende a entenderse como narrativa, la articulación de dos o más imágenes será contemplada por el lector/espectador como una narración”.

Para Alonso, A. (2017). Considera que el discurso cinematográfico surge como estructuración de fragmentos a través de la articulación entre campo y fuera de campo, banda de imagen y banda de sonido y en la sucesión de planos y secuencias mediante el montaje.

Cada diálogo narrativo involucra tres figuras: el autor, el lector y el narrador. Según lo expone Benveniste en su obra *Problemas de lingüística general*, se refiere al acto de enunciación, considerando a un emisor y un receptor. En el discurso cinematográfico se combinan elementos lingüísticos, tanto verbales como textuales, con componentes narrativos. Los componentes del lenguaje proporcionan datos que la imagen no puede exponer, ofrecen juicios sobre lo que la imagen no puede presentar de un modo asertivo y nombran lo que la imagen no puede expresar. Por otro lado, los componentes narrativos construyen el relato diegético o el discurso, resumen acciones que no se perciben y estructuran el orden temporal de la imagen y sonido gestionando la progresión del relato visual”.

Dentro del marco de la narrativa artística, el Arte Sonoro, nos refiere ya sea mediante el cine, el teatro, la música o incluso las artes visuales, el sonido desempeña un papel fundamental crucial que a menudo se omite, pero que resulta vital para la comprensión y apreciación de la obra en su totalidad.

El sonido desempeña un rol crucial a la hora de establecer la atmósfera de una obra artística. Los sonidos, ya sea una melodía tierna y nostálgica, o el viento o el murmullo del propio pueblo, pueden tener una significancia narrativa en una película. Este es el entorno que sirve como un intermediario entre tú y la historia, mejorando aún más la experiencia virtual para convertirse en una transformación realmente digna de la realidad. En una película de terror, todo, desde el eco de alguien caminando sigilosamente a la distancia hasta el silencio total o una puerta chirriante, es parte de lo que crea tensión y suspense y dirige las emociones de la audiencia... para mí esos sonidos son como huellas emocionales a lo largo de mi historia.

No se trata solo de los diálogos o las acciones que definen un personaje, sino que a veces también el paisaje sonoro alrededor de la persona puede agregar a quiénes son. Un sonido puede estar vinculado a un personaje o motivo musical. Cada elemento sonoro, ya sea un fragmento de música sombría y etérea o vientos susurrantes y ‘maraña urbana’, puede representar un efecto individual que refuerza su identidad para hacer que los oyentes lo reconozcan, incluso empatizar con ellos.

De esta forma, el sonido se convierte en un recurso narrativo que ayuda a aumentar nuestra comprensión de la historia en cuestión. Más allá de esto, el sonido no solo ayuda a realizar la historia, a veces se convierte en un narrador por sí mismo. El diseño sonoro transmite información a los espectadores de maneras que son invisibles en pantalla, como el paso de un

tren o un golpe en una puerta en otro lugar. Esto te acerca a la historia y de una comprensión más amplia.

El diseño de sonido es una parte importante de la experiencia cinematográfica. Mediante sonidos diegéticos y no diegéticos, la música melodramática incrementa la participación emocional de los espectadores. Al principio de Zona de interés la combinación de sonidos cotidianos y un zumbido inquietante es precisamente donde el trabajo adquiere la originalidad del sonido, decidiendo qué tipo de película se hará. Como nos dice Gorbman (2019), en cualquier género se podrían emplear las mismas técnicas para obtener respuestas emocionales similares, explorando la interacción de la imagen, el sonido y la narrativa.

Zona de interés también emplea esta misma técnica de oposición entre ruido cotidiano y perturbador para garantizar un contrapunto moral endémico de su narrativa. Esto puede considerarse como musicalización emocional, pero también puede aplicarse a otros géneros, como el drama psicológico y el cine de época, con un objetivo compartido que es encontrar una atracción ética y emocional en las imágenes cinematográficas, componiendo no solo un mundo sonoro único, sino ampliando su alcance estético y temático en el medio que es el cine.

El silencio es, por fin, una poderosa herramienta narrativa en Zona de interés. Como propulsor de la inmersión, el ritmo emocional o el contraste. Sonnenschein (2001) también añade que el silencio puede emplearse para aumentar la presión sobre la audiencia y forzar momentos reflexivos en ellos. Hallazgos como estos revelan cómo el silencio puede emplearse como técnica estética en narrativas de todo tipo de historias, ya sea en una película de acción épica o en proyectos más reflexivos, y demuestra su flexibilidad como herramienta dramática.

Conclusiones

Una de las conclusiones a las que se llegó en esta tesis fue que la narrativa audiovisual y el diseño sonoro generaron un impacto positivo en las escenas dramáticas de Zona de interés. Hablando desde un punto de vista cinematográfico, cada uno de los dos elementos tenía su propia estructura coherente, y se guiaban bajo su propia lógica, y se refleja en las escenas que fueron analizadas. Lograron tener un impacto fuerte en la audiencia ya que, al integrar los elementos audiovisuales, se logró darle el significado deseado de la historia.

Todos los tipos de sonido fueron identificados sin problema alguno: los sonidos diegéticos, extradiegéticos, y además el silencio cumplió bien su rol de elemento dramático, aportando pausas emocionales. Recordemos que los sonidos fueron parte de todas las secuencias, incluyendo los diálogos, la música y la creación de los escenarios ambientales.

Lo que se analizó de la película fueron, además los recursos expresivos: los planos, ángulos, los encuadres abiertos y cerrados, y la relación imagen y sonido. Siendo esta última importante ya que se construyó una tensión dramática a lo largo de la historia. Este análisis ayudó a identificar un marco histórico común durante el desarrollo de la historia, pero, cada secuencia tenía su propio ritmo y sus propios argumentos, lo que ayudó a crear una conexión importante entre los personajes y el contexto en el que vivían.

En Zona de interés el diseño sonoro acompaña a la imagen y además la controla, ya que crea y fortalece la narrativa audible que finalmente se armoniza para crear una experiencia grata para los espectadores. La presencia de sonidos diegéticos y extradiegéticos fue clave porque evidenció el aislamiento ético de los personajes. Los sonidos diegéticos que escuchan los espectadores contrastan con los sonidos que están fuera del alcance de los personajes (extradieгéticos), creando así una tensión emocional.

La música disonante y algunos efectos de sonido intensifican la sensación de encierro y desconexión. El uso de estos elementos fue clave para crear así un ambiente de inquietud en los espectadores, de esta manera es fácil de identificar la tensión y la falta de moral que tienen los personajes en la historia.

Por otro lado, en Zona de interés, el silencio absoluto llega a crear momentos de inquietud y reflexión, sobre todo al momento de brindarnos información de los personajes. El silencio es un indicador emocional, de esta manera el espectador puede identificar que es lo que ocurre, incrementando la tensión psicológica y ética de la historia.

El diseño sonoro sirve como apoyo narrativo en Zona de interés. La película, dependiendo como la capte el espectador, muestra como el sonido puede transformar el

significado de la historia. De esta manera se crean atmósferas complejas, volviendo al diseño de sonido parte integral de la experiencia en el cine

Uno de los problemas significativos que existió en el proceso de investigación fue la ausencia bibliográfica sobre la teoría del diseño sonoro, y sobre la narrativa audiovisual. Estas dificultades resaltaron la importancia sobre explorar y enaltecer más el área de investigación con marcos teóricos y metodologías.

Este estudio ofrece conclusiones relevantes y precisas de gran utilidad tanto para profesionales como para estudiantes especializados en producción audiovisual. La tesis crea un marco importante para examinar el uso de los recursos narrativos en el cine y resalta la relevancia del diseño sonoro en la generación de significado.

Desde una perspectiva metodológica, este estudio sugiere la creación de marcos analíticos para evaluar el diseño sonoro. Este cambio de enfoque hace que el proceso de análisis sea más accesible, lo que, a su vez, permite obtener resultados más precisos y beneficia futuras investigaciones sobre la narrativa audiovisual.

En resumen, llegamos a la conclusión de que el diseño sonoro en "Zona de interés" efectivamente influye y construye la narrativa. El espacio sonoro de la película actúa como un personaje adicional, creando una experiencia inmersiva y aterradora que resalta el aislamiento auditivo de la familia Höss respecto al genocidio que tiene lugar a pocos metros de su hogar. Es impresionante cómo un diseño sonoro bien logrado puede involucrar emocionalmente al público: permite a los espectadores experimentar la historia no solo como observadores, sino como participantes activos, fomentando una empatía más intensa hacia los personajes y sus trayectorias emocionales.

Para aquellos que no están familiarizados con el diseño sonoro, es fundamental comprender que no se trata simplemente de un adorno estético, sino que es una poderosa herramienta narrativa. A través de detalles acústicos, se generan mundos completos y se entrelazan emociones en la narrativa audiovisual; cuando se utiliza con habilidad, este aspecto enriquece el producto final y eleva la experiencia del espectador. Narrar una historia no se basa únicamente en lo que se muestra en pantalla. El diseño sonoro tiene una característica especial: crea atmósferas, insinúa estados emocionales y transporta al público a universos que van más allá de la imagen. Es un lenguaje que no se percibe visualmente, pero que se conecta directamente con el cuerpo y la memoria emocional.

Recomendaciones

En primera instancia, se recomendará el estudio del diseño sonoro en diversas películas, de esta manera se podrá entender cómo funciona el enfoque y se podrá ampliar. Según el análisis elaborado en esta tesis, por ejemplo, la música que despierta emociones puede ser usada en dramas románticos o familiares para conmover al público, por otra parte, el uso de sonidos diegéticos y del silencio pueden crear atmósferas de suspenso en películas thriller o de terror. Estas técnicas, estudiadas en Zona de interés, podrían adaptarse a diversas maneras de hacer cine.

Como segundo punto, con esta tesis se puede recomendar que se complementen los resultados con análisis comparativos de algunas obras de Jonatha Glazer o con estudios cualitativos sobre el diseño sonoro, ya que existen limitaciones en la operacionalización de las variables. De esta manera se podrá crear un marco más sólido y reforzar la validez de los resultados para entender cómo funciona el diseño sonoro en diversas narrativas.

En tercer lugar, se propone a los futuros investigadores tener en cuenta el análisis narrativo de películas y los enfoques de la semiótica en el cine, además de realizar estudios empíricos sobre la participación de los espectadores en la investigación cinematográfica, para profundizar en la comprensión del diseño de sonido. Y de esta manera, con estos métodos, se podría dirigir áreas sin explorar sobre las películas, permitiendo así que los investigadores identifiquen variaciones antiguas y además nuevas.

Y finalmente, desde un punto de vista académico, se recomienda incorporar recursos técnicos de diseño sonoro a los programas académicos. Esta formación permitirá a los estudiantes experimentar un enfoque interdisciplinario en diferentes géneros cinematográficos, con la finalidad de fomentar la creatividad con el uso del sonido.

Referencias

- Alonso, A. (2017). *La fragmentación en el discurso cinematográfico de ficción de Jean-Luc Godard*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
<https://hdl.handle.net/20.500.14352/15953>
- ARTE SONORO. (2024, octubre 19). *La importancia del sonido en la narrativa artística*.
<https://elartehoy.com/category/arte-sonoro/>
- Barraza, S. (2011). *Características y Funciones de la Música en el Cine*. Universidad de la Serena. Escuela de Periodismo. La Serena. Chile.
- Cabrejo, P. (2020). *Análisis del discurso narrativo y la banda sonora en las escenas musicales del film Chicago*. (Tesis para Licenciatura). Universidad Privada del Norte. Trujillo – Perú.
- Chalkho, R. (2008). *Diseño sonoro y producción de sentido: La significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. (Tesis de Maestría). Universidad de Palermo. España.
- Chion, M. (2019). *Audio-vision: Sound on screen*. Columbia University Press.
- Cueva, D. (2014). *Análisis de la Narrativa audiovisual de las películas de Wes Anderson*. (Tesis para licenciatura). Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo. Perú.
- Duarte, A. (2024). *El diseño de la atmósfera sonora, el aura sonora y el espacio sonoro liminal en el cine: el guión y el posguión técnico sonovisual*. En: Oliveira, E.
- Frisón, C. (2021). *Cuatro pasos hacia las palabras del silencio en el cine*. Journal of Sound, Silence, Image and Technology, (4), 65-81.
- García, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
<https://www.arte.unicen.edu.ar/cdab/libros/narrativa-audiovisual/>
- García, J. (2003). *Narrativa Audiovisual (3a Ed.)*. Madrid, España: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A.)
- Genette, G. (1972). *Figures III*. París: Seuil.
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/34775/1/564817.pdf>
- Gorbman, C. (2019). *Unheard melodies: Narrative film music*. Indiana University Press.
- Maldonado, V. (2021). *La música como expresión emocional y cultural*. (Tesis de grado). Universidad Pontificia de Madrid. España.
<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/50888>
- Morricone, E. (2012). *Ennio Morricone: In His Own Words*. A-Train Entertainment.
<https://www.amazon.es/Ennio-Morricone-His-Own-Words/dp/0190681012>

- Mosquera, I. (2013). *Influencia de la música en las emociones*. Realitas, *Revista de Ciencias Sociales, Humanas y Artes*, 1, 34-38.
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing* (2nd ed.). Silman-James Press.
[https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Walter%20Murch%20-%20In%20the%20Blink%20of%20an%20Eye%20Revised%202nd%20Edition%20\(2001%2C%20Silman-James%20Pr\).pdf](https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Walter%20Murch%20-%20In%20the%20Blink%20of%20an%20Eye%20Revised%202nd%20Edition%20(2001%2C%20Silman-James%20Pr).pdf)
- Ordoñez, V., Rubio, L., y Rendon, L. (2022). *La influencia de la música en las emociones y comportamiento de las personas*. Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/0557a5f7-39e5-4112-95ea-c5224c04a732/content>
- Ortiz, C. (2022). *La función emocional y narrativa en las bandas sonoras de la compositora peruana Karin Zielinski (2009 - 2022)*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/667971/Ortiz_VC.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Paiva, M., Vila, A. (2023). *Análisis del discurso narrativo de la película Av. Larco, 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada del Norte. Lima – Perú.
<https://hdl.handle.net/11537/35321>
- Requena, C. (2006). *Narratividad cinematográfica. Filología Española III*. Universidad Complutense de Madrid.
- Ruiz, J. (2011). *Perspectivas Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo*. Eutopías, 39-48. Valencia, España.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Schweppe, A., & Schweppe, R. (2010). *Cúrate con la Música*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.
<https://archive.org/details/sounddesignexpre0000sonn>
- Sotos (2017) Tesis doctoral. “Percepción de emociones en la música: un estudio de la influencia del parámetro musical duración”.
- Valenzuela, I., Cassano, G., El poder narrativo del sonido: el sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima 2012.

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/4422>

Whittington, W. (2007). *Sound design for science fiction*. University of Texas Press.

Winters, B. (2010). *The Non-diegetic Fallacy. Film, Music, and Narrative Space. Music and Letters*, 91(2), 224–244.



Apéndices

Apéndice A. Cuadro de Análisis

PLANO	ENCUADRE	ANGULO	STORY BOARD	SONIDO DIEGETICOS	SONIDO EXTRADIEGETICO	SILENCIO	RELACIÓN SONIDO IMAGEN
-------	----------	--------	----------------	----------------------	--------------------------	----------	---------------------------

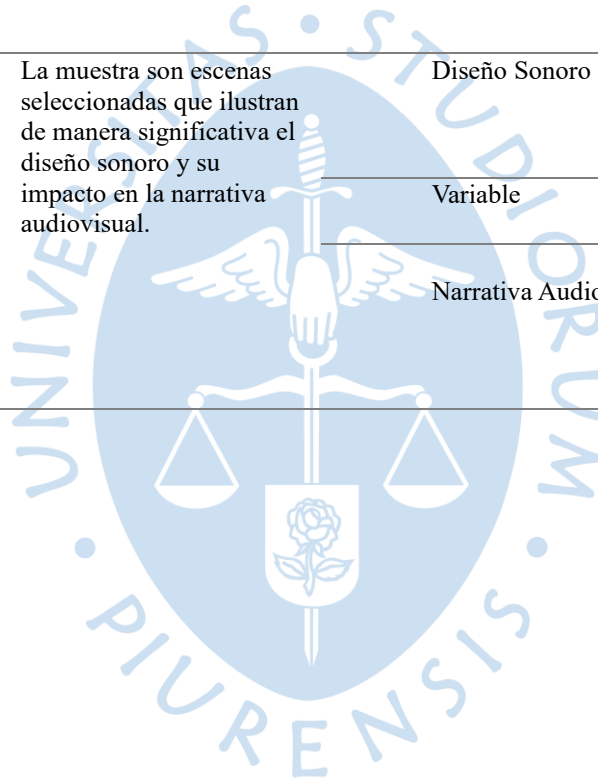


Apéndice B. Matriz de consistencia

Título: El diseño sonoro en la narrativa audiovisual. Un análisis de la película: Zona de interés.

Formulación del Problema	Objetivos	Técnicas e Instrumentos
<p>¿Cómo contribuye el diseño sonoro (sonidos diegéticos, sonidos extradiegéticos y el silencio) en Zona de interés a la construcción de la narrativa audiovisual?</p>	<p>Objetivo general: El objetivo general de esta investigación es analizar cómo el diseño sonoro (sonidos diegéticos, sonidos extradiegéticos y el silencio) influye en la construcción de la narrativa audiovisual en el largometraje Zona de interés.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir cómo los sonidos diegéticos contribuyen a la construcción de significado, explorando su papel en la generación de atmósferas específicas y en la representación de la desconexión moral y emocional de los personajes. • Analizar cómo los sonidos extradiegéticos intensifican la tensión emocional y refuerzan la narrativa en el largometraje Zona de interés. • Examinar el uso del silencio como parte integral del diseño sonoro en Zona de interés, evaluando cómo este contribuye a la construcción de momentos de introspección, tensión y reflexión en la película. • Elaborar un Cuadro de Análisis para establecer como influye el diseño sonoro en la construcción de la narrativa audiovisual. 	<p>Técnica: La Observación Revisión bibliográfica</p> <hr/> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualización detallada de la película. • Registro de notas estructuradas, • Registro cronológico de escenas • Cuadro de Análisis <p>• Revisión bibliográfica</p>
<p>Hipótesis</p>		
<p>Si se elabora un Cuadro de Análisis, se realiza una observación, y revisión bibliográfica exhaustiva, entonces podemos concluir, ¿que el diseño sonoro contribuye a la construcción de la narrativa audiovisual en el largometraje Zona de interés?</p>		

Tipo y diseño de la Investigación	Población y muestra		Variables y dimensiones		
Es un diseño No experimental, exploratorio y descriptivo.	Población:	Muestra	Variable	Dimensiones	
M → O	Población es la película Zona de interés.		La muestra son escenas seleccionadas que ilustran de manera significativa el diseño sonoro y su impacto en la narrativa audiovisual.	Diseño Sonoro	Sonidos diegéticos Sonidos extradiegéticos Silencio
Donde: M = Film Chicago O = Análisis Diseño sonoro y el discurso narrativo,			Variable	Dimensiones	
			Narrativa Audiovisual	Recursos Expresivos Recursos Narrativos	



Apéndice C. Matriz de Operacionalización de Variables

La matriz de operacionalización se organiza en torno a las variables: Diseño sonoro y Narrativa audiovisual, fundamentales para este análisis (sonido diegético, sonido extradiegético y silencio, y a los recursos expresivos y narrativos), definiendo sus dimensiones, indicadores, y los instrumentos de medición específicos que permitirán examinar y evaluar cómo el diseño sonoro influye en la construcción de la historia, el desarrollo de los personajes y la progresión dramática de la película.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
DISEÑO SONORO	Es una sincronización entre imagen, música, sonidos y diálogos en la creación de una película. Esta combinación de los elementos sonoros condiciona la forma en que se las percibe e interpreta.	Esta variable nos permitió examinar y evaluar cómo el diseño sonoro se relaciona o influye en la construcción de la historia, el desarrollo de los personajes y la progresión dramática de la película.	Sonidos diegéticos	Sonidos ambientales. Sonidos corporales. Sonidos por acción de objetos
			Sonidos extradiegéticos	MUSICA (banda sonora) Efectos sonoros Musicalización emocional
			Silencio	Silencio como pausa emocional Silencio como contraste. Silencio inmersivo.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	NIVEL DE MEDICIÓN
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Es la capacidad que tienen las imágenes audiovisuales y acústicas para contar historias, es decir para articularse con otras imágenes y otros elementos aportadores de significado como el sonido hasta configurar un discurso constructivo de textos, cuyos significados son las historias. Es también, la acción misma que se propone esa tarea, la narración en sí y por consiguiente a todos sus recursos y procedimientos. (García,2003)	Esta variable fue medida por observación directa, y uso de Cuadro de análisis de secuencias de la película para determinar si existía relación entre el Diseño Sonoro y la Narrativa Audiovisual de la película Zona de interés.	Recursos expresivos	a) Componentes del plano <ul style="list-style-type: none"> • Duración • Plano • Ángulo • Encuadre b) Relación entre sonido e imagen	Observación directa con notas de contraste. Toma de notas estructuradas, diferenciando imágenes, planos, sonidos diegéticos, extradiegéticos y silencios. Uso de Cuadro de Análisis de Elaboración propia	Escala nominal (presente/ausente). Escala ordinal (Bajo, medio, alto). Duración (corta – larga).
			Recursos narrativos	Relato Narración Diégesis	Registro cronológico de escenas relevantes para un análisis posterior. Uso de Cuadro de Análisis de Elaboración propia. Revisión bibliográfica.	Escala ordinal (tensión leve-intensa). Escala nominal (presente/ausente)