




El miedo después del miedo: la construcción simbólica del miedo en una escena de la película *It*



Noemí Jeanette Sandoval Flores
jeanjeansand@gmail.com

Licenciatura en Comunicación Pública
Universidad de Guadalajara

Resumen:

Este trabajo presenta una aproximación semiótica a la configuración de experiencias relacionadas con el miedo a partir de que los sujetos presenciaban escenas en filmes de este género. Mediante el análisis de una escena de la película *It*, se trata de explicar cómo se suscita el llamado "miedo después del miedo".

Palabras clave:

Semiótica, películas, miedo, configuración de sentido, análisis de la imagen.

Abstract:

This research presents a semiotic approach to the configuration of experiences related to fear from the moment subjects witness scenes from films of this genre. By analyzing a scene from the movie *It*, the research seeks to explain how the so-called "fear after fear" arises.

Keywords:

Semiotics, movies, fear, construction of meaning, image analysis.

Realizado: Junio 2010
Recibido: Septiembre 2013
Aceptado: Octubre 2013

El surgimiento del horror en las pantallas

Durante los primeros años del siglo XX, en el escenario del movimiento expresionista alemán se lanzaron las primeras producciones fílmicas de terror. A partir de entonces, la realización de materiales cinematográficos de este género evolucionó y logró atraer a un auditorio más amplio, integrándose así en las prácticas culturales de la sociedad actual.

Según el relato de David Skal (2001), a principios del siglo XX se intensificó en la población el deseo de ver las cosas que siempre habían sido prohibidas, aquello que no pertenece a este mundo, lo excéntrico y bizarro. Se incrementó la curiosidad por los deformados, los agonizantes, los retardados, los sexualmente ambiguos y los muertos.

En otras palabras, se inició un camino hacia lo desconocido, un redescubrimiento de experiencias excitantes que saciaban el morbo y alimentaban los niveles de expectación. La descripción de Skal (2001) sirve como punto de apoyo a la anterior observación: Carnavales de agitada, abundante y constante concurrencia en donde se exhibían personajes extraños y anormales considerados fenómenos.

En relación con la motivación oculta tras los temas de los filmes de terror, Francisco de la Peña dice lo siguiente: "los miedos materializados por el cine de terror han estado en correspondencia con las fantasías inconscientes más generalizadas en las distintas épocas del siglo XX" (De la Peña, 2009, p. 14).

Los creadores cinematográficos se ven obligados a renovar sus métodos, sus artilugios y a reutilizar los mecanismos antiguos que no fallan. De igual modo, es necesario crear nuevas herramientas que logren provocar la experiencia emocional y la empatía situacional con los actores del filme. La inclusión del análisis psicológico en la producción fílmica es un ejemplo de tal interés en la efectividad de los mensajes.

La persistente transición del objeto de miedo en las películas a través del tiempo, es notoria. Como nos apunta de la Peña (2009), las pantallas de cine albergaron freaks¹ (1932), mutilados y deformes al término de la primera guerra mundial. Luego, las fantasías románticas antimodernistas y los excesos de la racionalidad moderna se unieron para dar vida a los grandes e inmortales personajes, convertidos ya en clásicos: Frankenstein, la momia, el hombre lobo, Drácula, el zombie, la mujer pantera, el doctor Caligari, etc. Ya en los años cincuenta, la paranoia se apoderó de los cinemas: las invasiones extraterrestres, la destrucción de las ciudades y del mundo entero fueron los temas centrales de las producciones cinematográficas de la época, como muestra tenemos a *La guerra de los mundos* (1953) y *Godzilla* (1956). En los últimos tiempos, el cine de terror ha empleado la figura de los asesinos y psicópatas, las diversas manifestaciones de lo demoniaco, los seres con poderes extrasensoriales y el miedo relacionado con enfermedades y desastres ecológicos como elementos recurrentes en la trama.

¹ Producción fílmica norteamericana de 1932, dirigida por Tod Browning.

Podemos agregar además, la introducción de los juegos psicológicos mentales y la inmaterialidad del objeto de horror en las cintas cinematográficas. Ya no se trata necesariamente de ver un monstruo fantástico que viene por nosotros, sino que nos enfrentamos a los problemas de la realidad, lo que se ve en la noticias, o también a las fuerzas invisibles que actúan en nosotros. En lugar de luchar contra vampiros y momias, libramos batallas en nuestro interior, confrontamos la ficción con la realidad obteniendo a veces verdades ficticias o ficciones que se vuelven realidad.

Las películas de terror han sufrido cambios en el formato de representación y en los incitadores del miedo, no obstante, su finalidad sigue siendo la misma: "provocar una alteración en el espectador, que va desarrollándose prácticamente de la inseguridad al miedo" (Gómez, 2002, p. 93).

El miedo después del miedo

Inmiscuido en el mundo del cine de terror, se presenta un fenómeno que podría describirse como "el miedo después del miedo".

De acuerdo con Ebert (2003), las situaciones extremas que se crean en las películas de terror están fuera de tono respecto a la realidad. Sin embargo, los efectos causados en la audiencia no se limitan a las respuestas instantáneas. Es decir: a las expresiones de sorpresa, susto, repugnancia e intranquilidad con las que responden a ciertas imágenes y sonidos en el momento en que los perciben dentro de la película, sino que los trasladan a las prácticas cotidianas y a su representación mental de la realidad. Por ejemplo: sentir miedo a los muñecos después de haber visto un muñeco "diabólico" asesinando a una persona, reaccionar con nerviosismo al oír el timbre del teléfono, o sentirse inseguro al mirarse en el espejo.

Nos encontramos con versiones opuestas a la nuestra, tal es el caso de Ira Konigsberg y Enrique Herrando cuando afirman:

La película de terror nos ofrece la oportunidad de ver toda clase de hechos horrorosos, de sentir un miedo y un terror similares a los de los personajes en la pantalla y, aún así, de gozar de estas sensaciones porque sabemos que sentados, seguros, entre el público, al fin y al cabo no se nos puede hacer ningún daño (Konigsberg & Herrando, 2004, p. 92).

En cambio, podemos observar el estudio que Sparks, Spirek y Hodgson (1993) realizaron entre estudiantes universitarios expuestos al cine de terror. Los resultados indican lo siguiente:

El 44% de los entrevistados reportaron haber experimentado ansiedad luego de haber visto un filme de terror, el 42% tuvo problemas para dormir, el 40% evitó exponerse a otras películas de este tipo y el 50% admitió que temía acudir a ciertas habitaciones de su propia casa (Zillmann, D. & Vorderer, P. 2000, pp. 79-80).

Así pues, Jennings Bryant y Dolf Zillmann (1996) señalan también las diversas investigaciones que apuntan hacia la existencia de un vínculo a largo plazo entre la exposición a contenidos violentos y terroríficos, y el temor individual de convertirse en víctima. Entre dichos análisis sobresalen los de Blumer (1933),

Openheim y Vince en (1958) y las múltiples contribuciones de Joanne Cantor.

En su texto *Miedo ante los mass media*, Cantor (1996) hace alusión al trabajo de Blumer (1933) en el que denomina "posesión emocional" al lapso en el que el espectador no puede dominar sus sentimientos y percepciones. Tal lapso sucede después de haber visto un programa televisivo o película que induzca al miedo o a la ansiedad. Las pesadillas nocturnas experimentadas por la mayoría de los niños, luego de ser expuestos a material de horror, son muestra de lo anterior.

De forma que, aunque las manifestaciones de respuesta a contenidos de terror no son constantes y universales, existe suficiente evidencia que nos permite señalar la existencia del antes mencionado fenómeno del "miedo después del miedo". Expresado de otra forma, nos referimos a las sensaciones de inseguridad, ansiedad, nerviosismo, paranoia y pánico que se presentan después de haber presenciado una cinta de terror.

Ahora bien, una película que puede vincularse con la anterior observación es *It* (1990), dirigida por Tommy Wallace. De acuerdo con un estudio realizado por Joanne Cantor (2006), con relación a las reacciones posteriores de ver la película *It*, el 64% de los entrevistados tuvo problemas para dormir, el 50% presentaba problemas de insomnio y el 64% manifestó que se despertaba en el transcurso de la noche. Además, los participantes manifestaron que sentían una aversión generalizada hacia los payasos.

Asimismo, un artículo en línea de BBC News (Rohrer, 2008), un estudio de la universidad de Sheffield a 250 niños entre cuatro y dieciséis años observó que un gran porcentaje de ellos encontraban terroríficas las imágenes de los payasos. El trabajo explica además, que la decoración en los hospitales infantiles con este tipo de imágenes crea un ambiente de incomodidad ya que les remite a imágenes desagradables que han visto en el pasado en diversas películas, incluyendo *It*.

Por lo tanto, el presente trabajo se enfocará en el análisis de una escena de la película *It* y tratará de identificar los elementos que permiten la repetición de las sensaciones de miedo en la vida cotidiana, que en un principio, fueron desencadenadas por la primera experiencia visual y auditiva con el material fílmico. Así, de manera específica nos preguntamos ¿qué elementos motivan la aparición de sensaciones relacionadas con el miedo luego de haber visto la secuencia de la ducha de la película *It* (1990)?

Mirar el miedo desde la semiótica

Para observar el fenómeno que pretendo investigar, propongo posicionarnos desde la plataforma semiótica y convertirla en nuestra perspectiva teórica.

De acuerdo con Zecchetto (2002), aunque el interés por estudiar el signo se remonta a los estudios filosóficos de la antigua cultura griega, la aparición de la semiótica (o teoría de los signos) es reciente. Esta distinción del nacimiento de una ciencia de los signos durante el siglo XX se debe a la denominación que le otorgaron dos importantes personajes: el lingüista suizo Ferdinand de Saussure y el filósofo norteamericano Charles Peirce.

Así pues, Saussure en su *Curso de Lingüística general* (2006), señala la posibilidad de concebir una ciencia encargada de estudiar el papel que juegan los signos como parte de la vida social. Tal ciencia habría de llamarse *semiología* (del griego *semeion*, que significa signo), su objetivo sería "investigar la naturaleza de los signos y las leyes que los gobiernan" (Saussure, 2006, p.15). Además, señala que la semiología formaría parte del ámbito psicológico y que la lingüística constituiría una de sus muchas ramas.

Simultáneamente, Charles Peirce "concibió la *semiótica* como un campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter lógico-filosófico que tuviera como objeto específico de su investigación la "semiosis", es decir, el proceso de significación donde participan "un signo, su objeto y su interpretante" (Zecchetto, 2002, p. 8).

De manera que, podemos observar que tanto Peirce como Saussure pretendían darle lugar a una nueva ciencia que se encargara de observar la acción y la constitución de los signos. No obstante, el término que cada uno otorgó a dicha ciencia era distinto. Ciertamente se ha librado un debate terminológico entre *semiótica* y *semiología*. Según Zecchetto (2002), el término *semiótica* se ha impuesto sobre *semiología*, debido al constante uso que múltiples autores hacen del primer término.

Así que, a continuación presentaremos las consideraciones principales en relación a esta teoría de los signos, a la que preferimos llamar *semiótica*.

En el sentido más simple, la *semiótica* es la disciplina encargada del estudio de los signos, su producción e interpretación, su estructura y la relación que tienen con otros signos. Por otro lado, siendo más particulares, podemos decir que los estudios semióticos no solo se encargan del estudio aislado de los signos, sino de las funciones semióticas o procesos de semiosis (Eco, 2000). Es ahí donde se suscita la significación, se permite la circulación de los significados y por lo tanto surge la comunicación (Eco, 1986).

Dado que la semiótica coloca al centro de su reflexión a los signos y la producción de significados, se convierte en un fundamento teórico de gran ayuda en nuestra búsqueda de cómo se suscita la creación y reproducción del mundo. Es decir, cómo es que "un objeto presente, se relaciona con otro que está ausente" (Zecchetto, 2002, p. 67) y produce cierto sentido a la realidad.

Ahora bien, es necesario precisar de qué se trata la materia prima de la semiótica: los procesos de semiosis. Al hablar de semiosis nos referimos al "fenómeno operativo contextualizado, en el cual los diversos sistemas de significaciones transmiten sentidos, desde el lenguaje verbal al no verbal, pasando por los lenguajes audiovisuales, hasta las más modernas comunicaciones virtuales" (Zecchetto, 2002, p.10). En otras palabras, la semiosis es el punto de convergencia de todos los elementos lingüísticos y paralingüísticos (que son a su vez signos) que cobran vida en un entorno social. Dicho entorno, los delimita y permite que en su conjunto creen significaciones y sentido. Los signos no son integrantes inactivos, sino que poseen cierta función semiótica dentro del sistema de significación (Eco, 2000).

De tal modo, dentro de la semiótica nos enfrentamos con la confluencia de diversas áreas de conocimiento, y por consiguiente la multidisciplinariedad inherente. El rango

de competencia ciertamente se circunscribe, sin embargo, la intervención de disciplinas como la lógica, la lingüística, la biología, y la psicología social es notoria. En su obra *Fundamentos de la teoría de los signos* (1985), Charles Morris clarifica lo dicho anteriormente al postular que "la semiótica tiene un doble vínculo con la ciencias: es una ciencia más y a la vez es un instrumento de las ciencias" (Morris, 1985, p. 24).

En relación a la función del análisis semiótico, Carlos Vidales (2008) sostiene, que consiste en tratar de poner a la luz la manera en que están dispuestos los signos para lograr expresar aquello que manifiestan, además de exhibir de qué manera lo hacen. Hace énfasis en que la semiótica se encarga sólo de aquellos fenómenos signícos sociales y colectivos.

Establece así un parámetro que nos permitirá darle explicación a diversos fenómenos de la cultura, identificando la construcción, movimiento y el actuar de los significados y su inserción en la misma vida social. Así pues, a pesar de la diversidad de conceptos sobre lo que es semiótica, la comparación entre estos mismos nos lleva a la siguiente conclusión: la semiótica estudia la articulación de sistemas funcionales y dinámicos de signos en el marco de la vida social humana.

La semiótica de Umberto Eco

En la escena de producción semiótica de los últimos tiempos surge un personaje importante y determinante, un italiano de nombre Umberto Eco. Como resultado de sus acercamientos al estudio de la interpretación del arte en la Italia Postbélica y sus reflexiones sobre la cuestión estética, por lo que Eco supuso que existía un proceso de construcción y recepción de mensajes estéticos, de modo que inició un largo camino que lo llevaría a descubrir, entre otras cosas, a la semiótica.

Con la publicación inicial de *A Theory of Semiotics* (1979) Umberto Eco realizó una de las principales aportaciones a la semiótica: el desarrollo de una teoría de códigos y la teoría de la producción de signos. Eco (2000) sostiene que los signos solo pueden ser interpretados dentro de un sistema de significación, este se encuentra conformado a su vez por códigos que asocian los elementos de diversos sub-códigos. Esto es posible gracias al contenido que encierra en sí la función semiótica y a las posibles combinaciones de tales contenidos.

Según Eco, los s-códigos son "sistemas en que los valores particulares se establecen mediante posiciones y diferencias y que se revelan sólo cuando se comparan entre sí fenómenos diferentes mediante la referencia al mismo sistema de relaciones" (Eco, 2000, p. 67). Por lo tanto los s-códigos son independientes y expresan valores significativos únicamente en función de su correlación.

De modo que, la relación entre códigos y sub-códigos no es unidireccional ni polarizada. Es decir, los códigos actúan como marcos de referencia generales, sin embargo están influenciados a su vez por la configuración y acomodo de los sub-códigos. Eco le concede un papel protagónico a la cultura y a la comunicación. Propone estudiar los procesos culturales como procesos significativos a través de un sistema de significación (Eco, 2000). Ya que considera que los significados son en realidad una unidad cultural

es decir, algo que cierta cultura designa de cierta forma, y por lo tanto son subjetivos y contextualizados.

La importancia de las afirmaciones anteriores reside en que Eco nos sugiere una ruta para encontrar la respuesta al enigma del funcionamiento de los procesos comunicativos y de la creación social de sentido. Entonces, ¿Podremos averiguar de qué manera unimos los significados de distintos signos y construimos sentidos que posteriormente compartimos con los demás?, ¿Estos sentidos de la realidad que compartimos con los demás hacen que la sociedad mantenga su cohesión? De ser así, estaríamos frente a la fórmula secreta para conocer cómo opera el fundamento integrador de la sociedad y tendríamos el poder de manipular tales estructuras.

Aunado a lo anterior, podemos encontrar un acercamiento a la definición de lo que es comunicación. En primer lugar, Eco (2000) se refiere a la comunicación como un "proceso" que sucede cuando se utilizan las oportunidades que un sistema de comunicación otorga para materializar expresiones, y que persigue distintos propósitos. De manera que, presenta a la comunicación como el resultado de ciertas decisiones que tienen que ver con lo que queremos que los demás sepan, y cómo queremos que lo sepan.

Asimismo, establece la diferencia entre los procesos de simple paso de información y aquellos en "que se transmiten unidades significantes de información para fines comunicativos" (Eco, 2000, p.72), puesto que a la semiótica no le interesa cuánto se dice sino qué se dice.

Cabe mencionar los límites de la teoría semiótica propuestos por Eco (2000). Al ir contorneando el alcance de la teoría, identifica dos tipos de fronteras: los límites políticos y los límites naturales. Los primeros se refieren al dominio del estudio semiótico, es decir, a todas las áreas del conocimiento que pueden ser tratadas semióticamente. Este dominio semiótico incluiría disciplinas diversas entre las que se encuentran la estética, las comunicaciones de masas, la paralingüística, la semiótica médica, la zoosemiótica, el estudio de las ideologías, y todas aquellas que "lleguen a estudiar procesos comúnmente adscritos a la zona de los fenómenos culturales complejos" (Eco, 2000, p. 26).

En relación con los límites naturales, Eco (2000) se refiere a:

1. Aquellos fenómenos a los que la semiótica no debe adentrarse porque están fuera del campo semiótico. Tales como el
2. estudio de los estímulos, las señales y la información física.
3. La existencia de dos definiciones de semiótica: la de Saussure y la de Peirce.
4. La existencia de dos hipótesis sobre la cultura: 1. La cultura es únicamente comunicación, y 2. La cultura es un sistema de significaciones estructuradas.

En conclusión, Eco propone a la semiótica como un campo de estudio abierto a todo aquello que pueda ser considerado como signo. "Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como substituto significante de cualquier otra cosa" (Eco, 2000, p. 22), y que por ende, es capaz de decir algo.

Ahora bien, como herramientas en el proceso de investigación emplearemos dos

conceptos definidos por Eco en repetidas ocasiones y con distintas palabras: Connotación y Denotación. A continuación trataremos de clarificar a que se refiere cada uno de estos conceptos.

Denotación: Empezaremos por decir que la denotación es una "modalidad elemental de una significación alegada por el referente" (Eco, 1986, p. 94). Es decir, el contenido primario al que nos remite la expresión de aquello a lo que nos referimos. Es ineludible porque es una afirmación de su propia naturaleza.

Dicho contenido se establece por medio de una convención social que lo generaliza, por ello se dice que "la denotación ha de ser la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada" (Eco, 1986, p. 95). Los diccionarios, por ejemplo, ofrecen definiciones denotativas de las cosas. Pretenden establecer marcos de referencia objetivos que se limiten a exponer elementos fundamentales, casi espejos de la realidad y así lograr significaciones estandarizadas.

Las marcas denotativas ocupan el primer lugar en la jerarquía de correspondencia significativa del código, ya que no cuentan con mediación previa (Eco, 2000). Sobre ellas se basan las marcas subsiguientes. No obstante, las marcas denotativas no son absolutas sino que a su vez están condicionadas por el código en las instaura.

Podemos concluir diciendo que la denotación hace alusión a la primera referencia significativa sobre la que se adherirán nuevas referencias connotativas que son secundarias en el orden jerárquico.

Connotación: "La connotación es el conjunto de todas las unidades culturales que una definición in-tensional del significante puede poner en juego; y por lo tanto es la suma de todas la unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del destinatario" (Eco, 1986, p. 101).

Eco (2000) sugiere que sólo a partir de una marca denotativa es posible ir añadiendo marcas connotativas. Estas marcas, más que reparar en características identificadas por la mayoría, atienden al significado personal y subjetivo dado a cierta cosa. Entonces, es posible decir la connotación se trata de las marcas adheridas a la primera referencia significativa (marca denotativa). Por medio de las marcas connotativas, la significación diverge en diversas direcciones creando sentidos distintos de acuerdo al marco contextual de referencia.

Cabe señalar que el concepto de connotación y denotación en el desarrollo del proyecto estará basado en todas las implicaciones anteriores.

Análisis de caso: It

Para la realización del estudio se congregaron cuatro personas cuyas edades oscilan entre los catorce y los dieciséis años. Fueron introducidos en una habitación donde se proyectó la película *It*.

Posteriormente, durante la proyección, se registró el comportamiento físico de la

audiencia en relación con cada escena. Se colocó especial atención en las ocasiones donde se presentaron cambios de postura bruscos o movimientos inusuales que revelaran signos de temor, ansiedad o nerviosismo. El cuadro siguiente muestra las observaciones:

Escena	Respuesta Corporal
Niña paseándose en el triciclo, sábanas agitadas por el aire y aparición de la cara del payaso.	-Sobresalto -Cubrirse la cara con las manos
Conversación entre el niño (observando hacia la alcantarilla) y el payaso (el payaso dentro de la alcantarilla)	-Hombros rígidos -Subir los pies al asiento
Payaso cobra vida en la fotografía del álbum	-Sobresalto. -Manos juntas y presionadas
Niña escuchando voces provenientes de un lavamanos que desprendía sangre.	-Hombros tensos -Cuerpo estremecido
Niño en la ducha, regaderas moviéndose y payaso saliendo del resumidero	-Morderse las uñas -Tronar los dedos, sobresalto -Gestos de angustia
Anciana tomando el te revela que en realidad es el payaso	-Sobresalto -Pestañeo acelerado -Cuerpo contraído
Aparición súbita del payaso saludando en la carretera	- Frotando las manos en las piernas -Encogiendo los hombros

Al finalizar la película, se cuestionó a los espectadores en relación a cuáles escenas les habían parecido más aterradoras. Las respuestas se enuncian a continuación:

Sujeto 1

Edad: 16 años

¿Cuáles son las escenas más aterradoras de la película?

1. Payaso en la alcantarilla conversando con el niño.
2. Payaso que cobra vida en la fotografía del álbum.
3. Payaso que aparece en las regaderas mientras el niño se duchaba.

¿Crees que las situaciones desarrolladas en la película sean factibles en la vida real?

No

Sujeto 2

Edad: 14 años

¿Cuáles son las escenas más aterradoras de la película?

1. Encuentro del payaso con la niña en el tendedero.
2. Payaso hablándole al niño desde la alcantarilla.
3. Aparición del payaso en la ducha.

¿Crees que las situaciones desarrolladas en la película sean factibles en la vida real?

No

Sujeto 3

Edad: 16 años

¿Cuáles son las escenas más aterradoras de la película?

1. Sangre emergiendo del lavabo y voz del payaso.
2. Aparición de una cabeza humana en el refrigerador.
3. Movimiento de regaderas y aparición del payaso.

¿Crees que las situaciones desarrolladas en la película sean factibles en la vida real?

No

Sujeto 4

Edad: 14 años

¿Cuáles son las escenas más aterradoras de la película?

1. Payaso saliendo del resumidero en la ducha.
2. Niña manchada de la sangre que salía del lavamanos.
3. Niño entrando y saliendo rápidamente del sótano.

¿Crees que las situaciones desarrolladas en la película sean factibles en la vida real?

No

Si comparamos las anteriores respuestas con las observaciones del cuadro previamente expuesto, podemos determinar cuál fue la escena más terrorífica para los cuatro espectadores. Nos referimos a la escena de la aparición del payaso en la ducha. Por un lado es la secuencia que cuenta con mayor número de reacciones físicas por parte del auditorio, y por el otro, todos la mencionaron dentro de las escenas más aterradoras.

Ahora bien, después de seis días de haber visto la película, los asistentes a la transmisión de la cinta fueron reunidos para que mencionaran sus experiencias posteriores relacionadas con el miedo producido por la exposición al material fílmico. Las reacciones principales que mencionaron los entrevistados incluyen el temor a permanecer solos en la casa propia (especialmente en el cuarto de baño), la sensación de inseguridad mientras se duchan (sentirse observados y acechados), el rechazo a los globos, arañas y alcantarillas.

Para tratar de determinar qué desencadena estas reacciones de temor a pesar de que ninguno de los espectadores cree en la posibilidad de reproducción de los hechos presentados en la película en la vida real, decidimos analizar los elementos de la escena considerada como la más aterradoras.

Del anterior fragmento de la película, extraeremos los elementos más representativos y los analizaremos desde la perspectiva semiótica. De modo que, convertiremos dichos elementos en signos e identificaremos sus marcas denotativas y connotativas para lograr entender su significado y finalmente el sentido con el que actúan.

Signo	Denotación	Connotación	Significado Parcial
Niño	Niño	Inocencia indefenso fragilidad	El niño se encuentra desprotegido y solo
Regadera	Regadera	Barrera, arma	Dominación de los movimientos y acorralamiento
Cuarto de Baño	Cuarto de Baño	Vacío, privacidad	Espacio de uso personal
Toalla	Toalla	Cubierta Protección	La toalla separa al niño del entorno
Resumidero abriéndose	Resumidero abriéndose	Intromisión, desorden anormalidad	Las fuerzas que producen que el resumidero se abra, no son normales y son invasoras
Payaso	Payaso	Encubierto, hipocresía malicia, imprevisibilidad	Presencia de algo malvado que no se revela por completo pero que asecha su presa.
Color Rojo	Color Rojo	Sangre, agresividad, muerte, alarma.	Peligro
Sonrisa	Sonrisa	Burla, ironía	Tratar de proyectar al otro una imagen distinta a la real
Cara Pintada	Cara Pintada	Falsedad, oculto	Encubrimiento de la verdadera identidad
Ojos Rojos	Ojos Rojos	Maldad, demoníaco	Posesión demoníaca.

Las anteriores consideraciones nos llevan a sugerir un sentido general de la escena. En primer lugar, podemos observar la figura de un niño desnudo e indefenso, pero de cierto modo protegido, ya que se encuentra en un área privada. Sin embargo, a continuación, el orden del lugar se altera. Las regaderas, que en un principio denotaban simplemente un artefacto de donde cae el agua, se convirtieron en señal de amenaza y acorralamiento. Después, con el payaso saliendo del resumidero se crea una atmósfera de violación de la privacidad y de inseguridad al sentirse observado. El color rojo de su cabellera, su rostro pintado y sus sonrisas confirman el sentimiento de incertidumbre, pero además le añaden una sensación de desconfianza y alerta ante el peligro. Finalmente, la aparición de los ojos rojos demoniacos y los colmillos nos informan que definitivamente estamos frente a algo maligno y dañino; por lo tanto, algo digno de temer.

La explicación anterior nos muestra la manera en que se va construyendo el miedo por medio de distintos signos en la escena de la ducha. Es importante señalar que los movimientos de cámara nos van conduciendo por el espacio y nos muestran en un principio las marcas denotativas de cada uno de los elementos, para después establecer marcas connotativas alternas. En los párrafos siguientes trataremos de explicar lo anterior.

Una toma aérea abierta nos muestra un cuarto de baño, que en primera instancia alude solo a eso, pero que posteriormente cuando el niño entra y se quita la toalla, se convierte en un espacio privado. Luego, cuando se desprende de la toalla y se encuentra desnudo, nos damos cuenta de que ésta connota protección. Después, la cámara realiza un acercamiento a la regadera mientras cumple su función de proveer agua (se expresa denotativamente), sin embargo, al salirse de la pared provee la connotación de arma o barrera. Sucede lo mismo con los demás elementos hasta llegar a la figura del payaso que, a principio de cuentas, rompe con la primera marca connotativa otorgada al cuarto de baño creando confusión y sentimiento de inseguridad.

Si continuamos con la figura del payaso, podemos observar que a pesar de su intromisión, en un principio muestra el semblante alegre. Sus gestos y sonrisas podrían identificarse con las actitudes propias de cualquier payaso. No obstante, nos damos cuenta que sus sonrisas connotan ironía y burla, y su rostro pintado falsedad.

Pasamos luego a la transformación completa de un payaso "típico" a un payaso "diabólico", con colmillos y ojos rojos. Lo que antes denotaba un personaje de circo con vestimenta estrafalaria que hace reír a las personas, ahora connota un ser demoniaco capaz de hacer daño. Podemos observar cómo es que se va trazando una línea de marcas connotativas que tienen como objetivo final provocar un sentimiento de miedo.

Si bien es posible que los distintos signos en la secuencia tuvieran connotaciones particulares establecidas con anterioridad por cada uno de los miembros de audiencia, éstas se rechazan. Lo anterior sucede porque se presenta un proceso de aceptación y rechazo de códigos (Eco, 2000). Las personas expuestas al material filmico elegirán el recorrido de lectura o interpretación que el creador de la película indica al exponer significados interconectados en un sistema de significación.

De igual forma sucede con las personas luego de haber visto el filme. Al encontrarse en un lugar donde están presentes algunos de los signos inductores al miedo que se mostraron en la cinta, el miedo comienza a fabricarse. Aquellas marcas denotativas o referencias inmediatas provistas por el código (Eco, 1986), que estaban registradas en su mente en primer lugar, se ven cubiertas por las marcas connotativas sugeridas en la secuencia de la película.

De modo que, aunque estén seguros de la imposibilidad de que un payaso emerja del resumidero de agua, todos los signos a su alrededor no paran de decirles "peligro", "ataque", "indefenso". El código de referencia general que "reúne entidades presentes y entidades ausentes" (Eco, 2000, p.25) se ve modificado por los significados parciales de los sub-códigos (marcas connotativas), evocando finalmente la imagen de un cuarto de baño convertido en un lugar lleno de riesgos e inseguridades. A consecuencia de ello, se presenta la ansiedad, el nerviosismo y el miedo.

Conclusiones

Ahora bien, en esta sección final retomaremos la pregunta que nos interesaba en un inicio: ¿Qué elementos motivan la aparición de sensaciones relacionadas con el miedo luego de haber visto la secuencia de la ducha de la película *It* (1990)?

Después de analizar el caso de cuatro sujetos particulares en las condiciones que se indican previamente, podemos llegar a la conclusión que las marcas connotativas añadidas a las marcas denotativas de los elementos de la escena de la ducha en la película *It*, provocaron en los mencionados miembros de la audiencia:

La construcción de un sentido de miedo provocado por la interconexión de todos los signos y sus contenidos presentes en la escena de la ducha.

Una ampliación del contenido de los signos presentados. Debido a la suma de diversas marcas connotativas al contenido primario, que está constituido por una marca denotativa base.

Un cambio de ruta del sentido encaminado al miedo y sensaciones relacionadas con éste al enfrentarse con los signos presentes en la escena de la aparición del payaso en la ducha en una situación de la vida cotidiana.

Finalmente, podemos decir que para el caso estudiado en el presente trabajo la respuesta a la interrogante apunta hacia la elección de código que los sujetos espectadores realizaron. Es decir, el camino de lectura elegido corresponde al sugerido por el creador del filme. Tal elección prevalece en posteriores interpretaciones de signos en la realidad.

Referencias

Britannica Universal (2009). La gran época del cine mudo en *Mienciclo Recursos Académicos*, Extraído 04:54, mayo 30, 2010 de http://www.mienciclo.es/enciclo/index.php/La_gran_%C3%A9poca_del_cine_mudo.

- Bryant, J. & Zillmann, D. (1996). *Los efectos de los medios de comunicación: investigaciones y teorías*. Editorial Paidós: España.
- Cantor, J. (2006). *Long-term Memories of Frightening Media*. University of Wisconsin-Madison: Estados Unidos.
- Eco, H. (1986). *La estructura ausente* (Tercera edición). Barcelona: Lumen.
- Eco, H. (2000). *Tratado de semiótica general*. (Quinta edición). Barcelona: Lumen.
- Ebert, R. (2003). *Las grandes películas*. (Ed. Ilustrada). Estados Unidos: American Bar Association.
- Gómez, M. (2002). *Caminos del ayer: comportamiento organizacional del cine mexicano de 1930 a 1969. Tesis para obtener el grado de maestría en comunicación organizacional*. CADEC, México, DF.
- Hawks, T. (2001). *Structuralism & Semiotics*. (Segunda edición). Estados Unidos de América: Taylor & Francis e-library.
- Konigsberg, I. & Herrando, E. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Volumen 3 de Diccionarios técnicos Akal. España: Ediciones AKAL.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la Teoría de los signos*. Barcelona: Paidós.
- Mouesca, J. (2001). *Érase una vez el cine: Diccionario*. (Ed. Ilustrada). Lom Ediciones.
- Peña, F. (2009). Las imágenes de la locura en el cine como representaciones culturales en *Cuicuilco*, No. 45, Enero-Abril, pp.11-25.
- Prince, S. (2004). *The horror film*. (Ed. Ilustrada). Piscataway, New Jersey: Rutgers University Press.
- Proni, G. (2002). El intelectual global. Una biografía intelectual de Umberto Eco: desde su licenciatura hasta "Il nome della rosa" (1954-1980) en *Revista electrónica de estudios filológicos* 6, (número III). Recuperado el 24 de abril de 2010, de <http://www.um.es/tonosdigital/znum3/perfiles/PerfilEco.htm>
- Rohrer, F. (2008). Why are clowns scary? en *BBC News Magazine*. Recuperado el 29 de mayo de 2010, de http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/7191721.stm
- Saussure, F. (2006). *Course in general linguistics*. (Decimosexta edición). Estados Unidos de América: Open Court Publishing Company.
- Skal, D. (2001). *The monster show: a cultural history of horror*. (Ed. Ilustrada). New York: Faber & Faber.
- Vidales, C. (2008). La semiótica/semiología como fuente científica histórica de una comunicología posible en Galindo, Jesús (coordinador). *Comunicación, ciencia e historia*. Fuentes científicas históricas hacia una Comunicología posible. Madrid. McGraw-Hill, pp.15-35.
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos: nociones de semiótica general*. Ecuador: Ediciones Abya-Yala.