



Imagen: Ashley Jácome

MANIA y la representación estética del horror obsesivo.

MANIA and the aesthetic representation of obsessive horror.

Resumen:

El presente artículo analiza el cortometraje *MANIA* (2025), a partir de la estética del cine giallo italiano y su reinterpretación contemporánea. El estudio examina cómo el color, la iluminación, la composición visual, el sonido y la focalización interna funcionan como recursos para representar el "horror obsesivo" y el deterioro psicológico del protagonista. A partir de referentes como Dario Argento y las aproximaciones sensoriales de Gaspar Noé, el artículo propone que la estilización audiovisual construye una experiencia perceptiva orientada a representar la progresiva distorsión de la realidad

provocada por la obsesión. Mediante una focalización restringida, el espectador observa el deterioro psicológico del personaje desde una posición de testigo antes que de identificación emocional. Asimismo, se incorporan discusiones sobre teoría fílmica feminista y ética de la representación, para examinar críticamente ciertas formas de focalización y representación presentes en el cine de horror tradicional. Finalmente, se sostiene que el horror obsesivo se manifiesta tanto en la narrativa como en la puesta en escena, el espacio y la percepción alterada del relato.

Palabras clave: Giallo; estética; horror psicológico; obsesión; lenguaje audiovisual.

Josué Jacob Coellar Macías

Universidad Católica de Santiago de
Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
jcoellarmacias@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-5341-2247>

María Emilia García Velásquez

Universidad Católica de Santiago de
Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
maria.garcia01@cu.ucsg.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9277-8906>

Enviado: 30/3/2026

Aceptado: 5/5/2026

Publicado: 15/7/2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

Sumario. 1. Introducción. 2. Desarrollo. 2.1. Narrativa y construcción de la obsesión. 2.2. Recursos audiovisuales y construcción de la experiencia. 2.3. Estética giallo y construcción visual del horror. 2.4. Dirección de arte y construcción simbólica. 3. Conclusiones.

Cómo citar: Coellar Macías, J. J., & García Velásquez, M. E. (2026). *MANIA* y la representación estética del horror obsesivo. *Ñawi. Arte, Diseño, Comunicación*, Vol. 10, Núm. 2, 131-147.

<https://nawi.espol.edu.ec/>

www.doi.org/10.37785/nw.v10n2.a6

Abstract:

This article analyzes the short film *MANIA* (2025) through the aesthetic framework of Italian giallo cinema and its contemporary reinterpretation. The study examines how color, lighting, visual composition, sound, and internal focalization function as expressive resources to represent “obsessive horror” and the protagonist’s psychological deterioration. Drawing on references such as Dario Argento and the sensory cinematic approaches of Gaspar Noé, the article argues that audiovisual stylization constructs a perceptual experience aimed at representing the progressive distortion of reality caused by obsession. Through a restricted

focalization, the spectator observes the character’s psychological deterioration from the position of a witness rather than through emotional identification. In addition, discussions from feminist film theory and the ethics of representation are incorporated to critically examine certain forms of focalization and representation present in traditional horror cinema. Finally, the article contends that obsessive horror manifests not only through narrative but also through mise-en-scène, spatial construction, and the altered perception embedded in the filmic experience.

Keywords: Giallo; aesthetics; psychological horror; obsession; audiovisual language.

Introducción

El cortometraje *MANIA* nace como una exploración audiovisual de la obsesión romántica llevada hacia sus límites más perturbadores, no desde una perspectiva clínica, sino desde su representación estética y perceptiva dentro del lenguaje cinematográfico. En este sentido, la obra propone un acercamiento donde la narrativa, la puesta en escena, el sonido y la construcción visual funcionan como herramientas para exteriorizar el deterioro psicológico del protagonista. La obsesión deja de ser únicamente un tema narrativo para convertirse en un principio formal que organiza la experiencia audiovisual.

MANIA surge como proyecto de titulación de la licenciatura en Cine de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, escrito y dirigido por el autor del presente artículo. La producción del cortometraje se desarrolló entre mayo y septiembre de 2025, y actualmente la obra ha participado en distintos circuitos de festivales nacionales, incluyendo la selección oficial del “El Farol 3er Festival de Cortometrajes de Suspense” en Cuenca, Ecuador. Asimismo, el cortometraje forma parte de una línea de exploración estética desarrollada por el autor en proyectos previos vinculados con el cine de género y las aproximaciones sensoriales dentro del audiovisual.

El relato sigue a Francisco, un estudiante universitario de medicina cuya fijación silenciosa por su compañera Sofía escala progresivamente hacia conductas de acecho y transgresión. Lo que inicialmente parece ser un simple interés romántico termina convirtiéndose en un descenso psicológico marcado por la invasión del espacio privado, la compulsión afectiva y la pérdida progresiva del control moral. La historia inicia dentro del salón de clases, donde Francisco

debate internamente sobre sus sentimientos hacia Sofía. A partir de la excusa de devolverle un suéter olvidado, el protagonista comienza a seguirla por distintos espacios urbanos hasta llegar a su vivienda. Sin embargo, el desenlace subvierte las expectativas narrativas al revelar que Francisco no era únicamente el sujeto obsesionado, sino también una pieza manipulada por Sofía mediante prácticas de vudú.

La representación de la obsesión en *MANIA* se vincula con las formas contemporáneas del amor romántico y sus dinámicas de idealización afectiva. Eva Illouz sostiene que las relaciones amorosas modernas se encuentran atravesadas por mecanismos de dependencia emocional, ansiedad y necesidad de validación constante, donde el deseo puede transformarse en una forma de control psicológico (Illouz, 2012). Desde esta perspectiva, la obsesión presentada en el cortometraje no funciona únicamente como una anomalía individual, sino como una exacerbación extrema de determinadas lógicas culturales vinculadas con la posesión emocional.

Asimismo, el tratamiento narrativo del cortometraje se distancia de las estructuras tradicionales del cine de terror, centradas exclusivamente en la víctima, para construir una focalización interna restrictiva sobre el agresor. La cámara, la voz en *off* y la construcción sonora fuerzan al espectador a acompañar la subjetividad alterada de Francisco, generando una experiencia incómoda de proximidad psicológica. Esta decisión formal introduce inevitablemente tensiones éticas relacionadas con la representación audiovisual del acoso y la violencia simbólica.

En este punto resulta necesario aclarar el lugar de enunciación desde el cual se construye el análisis. El presente artículo parte de una obra audiovisual realizada por el propio autor, por lo que el texto articula simultáneamente una reflexión analítica y una exposición de decisiones de dirección cinematográfica. Sin embargo, ello no implica una validación moral de las acciones representadas dentro del relato. Por el contrario, el objetivo consiste en analizar cómo determinados recursos formales pueden construir una experiencia perceptiva donde el espectador se enfrenta a una subjetividad degradada y perturbadora.

Esta problemática dialoga indirectamente con los debates desarrollados por la teoría fílmica feminista acerca de la construcción de la mirada cinematográfica y las relaciones de poder inscritas en el dispositivo audiovisual. Laura Mulvey sostiene que el cine clásico organiza la mirada desde estructuras de deseo y control masculino que convierten a la mujer en objeto visual de contemplación (Mulvey, 1975). Aunque *MANIA* recupera parcialmente una focalización subjetiva sobre el agresor masculino, el cortometraje desplaza esta lógica hacia una experiencia incómoda y degradada donde la obsesión no aparece romantizada, sino asociada con la pérdida progresiva de estabilidad psicológica y ética.

Por otra parte, la propuesta estética del cortometraje se inscribe dentro de una reinterpretación contemporánea del cine giallo italiano. Este subgénero, desarrollado principalmente durante las décadas de 1960 y 1970, combina elementos del *thriller*, el horror y el misterio criminal a través de una marcada estilización visual, caracterizada por el uso expresivo del color, la violencia coreografiada y la subjetividad perceptiva. Autores como Dario Argento transformaron el giallo en un espacio donde la imagen, el sonido y la arquitectura visual poseen tanta importancia como la propia narrativa.

El presente artículo sostiene que la estilización audiovisual heredada del cine giallo permite representar la obsesión romántica no únicamente como un conflicto narrativo, sino como una experiencia perceptiva y sensorial que reorganiza la puesta en escena, el sonido y la construcción espacial del relato. A través del análisis del cortometraje *MANIA*, se propone que la focalización restrictiva sobre el agresor, combinada con una estética cromática y sonora inmersiva, produce una experiencia de horror obsesivo donde las categorías tradicionales de víctima y victimario son constantemente tensionadas y reconfiguradas.

Para abordar estos elementos, el artículo se estructura en cuatro apartados fundamentales: primero, el análisis de la narrativa y la construcción de la obsesión; segundo, el estudio de los recursos audiovisuales y la construcción de la experiencia perceptiva; tercero, la influencia del cine giallo y del cine sensorial contemporáneo en la propuesta visual del cortometraje; y, finalmente, la dirección de arte y la construcción simbólica del espacio y los objetos.

Desarrollo

2.1. Narrativa y construcción de la obsesión

La estructura narrativa de *MANIA* se articula a partir de la obsesión como eje central del relato, no solamente en términos temáticos, sino también como principio organizador de la puesta en escena y de la progresión dramática. El concepto de “horror obsesivo” utilizado en este artículo no pretende establecer un nuevo subgénero cinematográfico académico, sino funcionar como un descriptor analítico para comprender la manera en que el cortometraje fusiona elementos del *thriller* psicológico, el terror sensorial y la fijación romántica compulsiva (Figura 1).

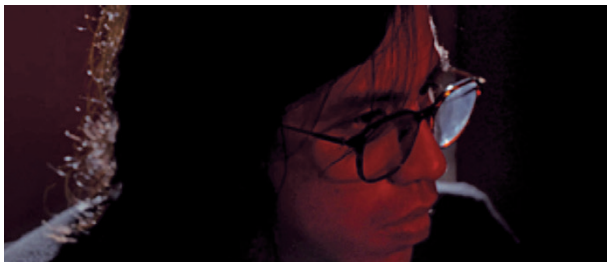


Figura 1. Francisco observando a Sofía en el salón de clase. *MANIA* (Coellar, 2025).

Desde sus primeras escenas, la narrativa establece una relación de proximidad psicológica con Francisco. El espectador accede constantemente a sus pensamientos mediante el uso de la voz en *off*, recurso que permite exteriorizar sus dudas, impulsos y mecanismos de autojustificación. Esta estrategia genera una subjetividad fragmentada donde la obsesión no se presenta como un impulso irracional inmediato, sino como una construcción progresiva sostenida por el deseo, la ansiedad y la compulsión afectiva.

La obsesión representada en *MANIA* puede entenderse también desde perspectivas vinculadas con las dinámicas contemporáneas del amor romántico. Nuevamente la socióloga Eva Illouz explica que las relaciones afectivas modernas se encuentran atravesadas por procesos de idealización emocional y dependencia psicológica, donde el deseo

romántico puede derivar en dinámicas de control y ansiedad (Illouz, 2012). En este sentido, Francisco no aparece como una figura monstruosa desde el inicio del relato, sino como un sujeto aparentemente ordinario cuya fijación emocional comienza a reorganizar progresivamente su percepción de la realidad.

La construcción narrativa evita representar la obsesión únicamente como un fenómeno abstracto y la traduce en acciones concretas que incrementan gradualmente el nivel de transgresión. Francisco sigue a Sofía en el transporte público, invade espacios privados y termina irrumpiendo en la intimidad doméstica de la joven (Figura 2). Esta acumulación progresiva de acciones permite que el deterioro moral del personaje se manifieste narrativamente antes de exteriorizarse plenamente en la dimensión visual y sonora.



Figura 2. Francisco siguiendo a Sofía en la calle. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los elementos más relevantes del cortometraje es la decisión de construir una focalización interna restrictiva sobre el agresor. La cámara limita constantemente la información visual al campo perceptivo de Francisco, obligando al espectador a acompañar su recorrido psicológico. Murray Smith denomina “alineación” a este mecanismo mediante el cual el dispositivo cinematográfico restringe el acceso perceptivo a un personaje específico sin que ello implique necesariamente una identificación moral con sus acciones (Smith, 1995).

En este sentido, la proximidad perceptiva construida por la focalización interna no tiene como finalidad promover una respuesta empática hacia el protagonista, sino exponer al espectador al funcionamiento de una subjetividad obsesiva. La cámara acompaña el deterioro psicológico de Francisco y registra la progresiva transformación de su conducta, ubicando al espectador en una posición de testigo de dicha experiencia antes que de partícipe emocional de ella.

Esta problemática puede relacionarse con las discusiones planteadas por Laura Mulvey acerca de la construcción de la mirada cinematográfica. Mulvey sostiene que el cine clásico organiza el deseo visual desde estructuras de poder masculino que convierten a la mujer en objeto de observación (Mulvey, 1975). *MANIA* recupera parcialmente esta lógica de focalización subjetiva, pero la transforma en una experiencia degradada donde la mirada obsesiva no representa dominio ni control estable, sino ansiedad, compulsión y progresiva pérdida de racionalidad.

La narrativa del cortometraje también se estructura mediante una progresiva reorganización de las relaciones de poder entre los personajes. Durante gran parte del relato, Sofía parece ocupar el rol tradicional de víctima dentro de la lógica del thriller psicológico. Sin embargo, el desenlace introduce una inversión que reconfigura retrospectivamente toda la experiencia narrativa.

La revelación de que Sofía manipulaba a Francisco mediante prácticas de vudú desplaza la historia desde el terreno del terror psicológico hacia una dimensión sobrenatural. Este giro no funciona únicamente como un recurso sorpresivo, sino como una operación narrativa que desestabiliza cualquier lectura moral completamente fija de los personajes. La dinámica de obsesión deja de ser unidireccional para convertirse en una relación atravesada por manipulación, dependencia y control mutuo.

Tzvetan Todorov sostiene que lo fantástico surge precisamente cuando el relato introduce acontecimientos que desestabilizan las leyes conocidas de la realidad, generando una vacilación entre lo racional y lo sobrenatural (Todorov, 1972). En *MANIA*, esta irrupción sobrenatural reorganiza retrospectivamente el significado de las acciones anteriores y convierte la obsesión en una fuerza que afecta simultáneamente a perseguidor y perseguido (Figura 3).



Figura 3. Fotograma de Sofía cenando junto a Francisco. *MANIA* (Coellar, 2025).

Sin embargo, el objetivo de esta inversión narrativa no consiste en relativizar la gravedad del acecho ni en eliminar la dimensión ética del relato. Por el contrario, el giro final intensifica la percepción de deterioro moral y emocional dentro de un universo donde las categorías tradicionales de víctima y victimario resultan insuficientes para explicar las dinámicas de control presentes en la historia.

En este sentido, el horror obsesivo planteado por *MANIA* no reside únicamente en los actos visibles de violencia o invasión, sino en la imposibilidad de sostener una percepción estable y ética de las relaciones humanas dentro de un contexto dominado por el deseo compulsivo, la manipulación y la pérdida progresiva de autonomía.

2.2. Recursos audiovisuales y construcción de la experiencia

La construcción del horror en *MANIA* no depende exclusivamente de la narrativa, sino de la integración de recursos audiovisuales orientados a transformar la obsesión en una experiencia perceptiva. La cámara, el sonido, la ilumi-

nación y la textura visual operan como mecanismos que reorganizan constantemente la percepción del espectador (Figura 4).



Figura 4. Comparativa de *storyboard* y escena del cortometraje, donde se ve a Francisco espiando a Sofía en el baño. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los recursos fundamentales del cortometraje es el uso de la cámara en mano. Este movimiento introduce una cualidad inestable y física en la imagen, reforzando la percepción subjetiva del recorrido de Francisco. La cámara no observa desde una distancia neutral, sino que acompaña corporalmente al personaje, reproduciendo su ansiedad y compulsión.

Las secuencias de seguimiento urbano evidencian esta lógica perceptiva (Figura 5). La cámara persigue a Sofía desde ángulos cerrados y movimientos irregulares que generan una sensación constante de vigilancia y tensión. El espectador no observa el acecho desde afuera; queda atrapado dentro de la experiencia subjetiva del perseguidor.



Figura 5. Francisco siguiendo a Sofía en la tienda de servicio. *MANIA* (Coellar, 2025).

Esta aproximación dialoga con investigaciones contemporáneas sobre cinematografía y percepción corporal.

Los directores de fotografía asumen el papel de conocedores corporales y utilizan su experiencia corporal, que está profundamente arraigada en su conocimiento tácito, para crear el movimiento de la cámara en su espacio mental prefilmado para manipular las emociones y la percepción de los espectadores de acuerdo con las necesidades de la historia (Yilmaz, 2023).

En *MANIA*, el movimiento inestable no busca únicamente dinamismo visual, sino construir una sensación permanente de incomodidad perceptiva.

El uso del grano cinematográfico también cumple una función expresiva importante dentro de la obra. Lejos de operar como una simple referencia estética retro, el grano intensifica la sensación de deterioro psicológico y materialidad física de la imagen. La textura visual contribuye a crear un universo donde la realidad parece degradarse progresivamente junto con el estado mental del protagonista.

Golberg señala que el grano cinematográfico puede funcionar como un recurso expresivo que dota a la imagen de una dimensión física y emocional específica (Golberg, 2024). En el caso de *MANIA*, esta textura visual permite reforzar la sensación de suciedad perceptiva y ansiedad psicológica que atraviesa constantemente la narrativa.

La iluminación y el color poseen igualmente un rol fundamental dentro de la construcción audiovisual del cortometraje. La influencia del cine giallo se manifiesta particularmente en el uso expresivo de colores saturados, contrastes intensos y espacios cromáticamente alterados.

La primera secuencia dentro del salón de clases introduce inmediatamente esta lógica visual. Sofía aparece iluminada por una fuerte luz roja proveniente del proyector de diapositivas, mientras Francisco permanece parcialmente oculto entre las sombras del aula. Esta construcción cromática no responde únicamente a criterios de estilización estética, sino que funciona como una representación visual del deseo obsesivo y del peligro latente.

Posteriormente, la escena del baño transforma radicalmente el tratamiento lumínico. El espacio aparece bañado por una luz blanca y sobreexpuesta que produce una sensación clínica e incómoda. Esta alteración cromática enfatiza la violación del espacio privado y reorganiza emocionalmente la percepción del espectador.

Este tipo de decisiones responde a una comprensión del impacto directo de los elementos visuales en la experiencia del espectador: “Los efectos de iluminación y los colores mejoran y facilitan la inmersión del espectador en la realidad ficticia” (Niazi, 2024).



Figura 6. Comparativa de storyboard y escena del cortometraje, donde se ve a Francisco bajo el mando de Sofía. *MANIA* (Coellar, 2025).

El sonido constituye otro componente esencial dentro de la experiencia audiovisual del cortometraje. La banda sonora original, inspirada en el rock progresivo utilizado en numerosas películas giallo, introduce variaciones rítmicas y sonoras que acompañan el deterioro psicológico del protagonista (Figura 6).

La influencia de bandas como Goblin resulta especialmente evidente en las secuencias de persecución y tensión psicológica. La música no opera simplemente como acompañamiento narrativo, sino como un estímulo perceptivo autónomo que invade constantemente el espacio sonoro.

K. J. Donnelly sostiene que la música dentro del cine de terror puede adquirir una función invasiva que altera físicamente la percepción emocional del espectador (Donnelly, 2005). Esta lógica se encuentra presente en *MANIA*, donde la música y el diseño sonoro contribuyen a construir una atmósfera de ansiedad continua.

Asimismo, la voz en *off* desempeña una función clave dentro de la estructura audiovisual. Más allá de complementar la información narrativa, este recurso permite que el espectador acceda directamente a las contradicciones internas del personaje. La distancia entre lo que Francisco piensa y lo que realiza genera una tensión constante entre racionalidad y compulsión.

La combinación de cámara, sonido, iluminación y textura visual construye entonces un sistema audiovisual integrado donde la obsesión deja de ser solamente un contenido temático para convertirse en una experiencia perceptiva que condiciona permanentemente la relación entre espectador

Estética giallo y construcción visual del horror

La propuesta estética de *MANIA* se inscribe dentro de una reinterpretación contemporánea del cine giallo italiano, no como una simple referencia estilística, sino como un estilo visual que enfatiza la representación del horror a través de lo sensorial. En este sentido, la influencia de este subgénero del cine italiano de terror y suspenso no se limita a elementos superficiales, sino que se integra en la forma en que la imagen construye significado, privilegiando la experiencia perceptiva sobre la lógica narrativa convencional.



Figura 7. Fotograma de la película *Profondo Rosso* (Argento, 1975).

El giallo surgió en Italia como una combinación entre *thriller* criminal, horror y estilización visual extrema (Figura 7). Autores como Mario Bava y Dario Argento desarrollaron un lenguaje cinematográfico donde el color, la violencia coreografiada y la percepción subjetiva adquirían tanta importancia como la narrativa misma.

En el Giallo se relaciona lo íntimo y sensual con la tragedia. Frente a la sobriedad de otras nacionalidades o la tendente sugerencia del cine negro norteamericano, que elige jugar con el doble sentido y la insinuación antes que mostrar impudicamente cualquier elemento sexual, tenemos una producción que se recrea mucho en lo visual antes que en lo figurativo (Esquinas, 2009).

Mikel Koven sostiene que el giallo transforma el asesinato y la violencia en espectáculos audiovisuales profundamente estilizados, donde la percepción ocupa un lugar central dentro de la experiencia cinematográfica (Koven, 2006). Esta lógica se encuentra presente en *MANIA*, a través de una construcción visual que privilegia constantemente el estado emocional y perceptivo de los personajes.

La influencia de Dario Argento (Figura 8) resulta particularmente importante dentro del cortometraje. Películas como *Profondo Rosso* (1975) y *Suspiria* (1977) utilizan colores saturados, iluminación antinaturalista y espacios arquitectónicos deformados para construir experiencias donde la realidad parece reorganizarse constantemente.

Argento sostiene que su aproximación al cine surge de una percepción profundamente sensorial del mundo, donde los colores, la arquitectura y los estímulos visuales producen emociones antes incluso de adquirir significado racional. Esta concepción influye directamente en *MANIA*, donde el color y la composición visual funcionan como extensiones emocionales del deterioro psicológico:

He filtrado el mundo a través de las obras de arte. No se trata de nada intelectual; veo el mundo a través de las sensaciones que te provocan un cuadro, la arquitectura, los edificios, los colores, el propio cine. Vivo en esta especie de lóo, un pez en este mar de emociones que me provoca el arte (La2 TVE, 1999).



Figura 8. Retrato de Dario Argento en una entrevista. Tomada de "Dario Argento on Turning Blood, Blades, and Pulp into High Art" (Benjamin Barron and Jeannette Montgomery Barron, 2019).

Esta concepción del cine como experiencia sensorial se traduce en *MANIA* en una construcción visual donde el espacio, el color y la composición no solo contienen la acción, sino que la determinan. Los entornos se construyen como extensiones del estado psicológico de Francisco, reforzando la sensación de encierro, vigilancia y progresiva pérdida de control.

La secuencia inicial dentro del salón de clases constituye uno de los ejemplos más evidentes de esta influencia. La iluminación roja no busca únicamente crear una atmósfera estética llamativa, sino transformar emocionalmente el espacio cotidiano y convertirlo en una representación visual del deseo obsesivo.

Asimismo, la utilización de sombras profundas y encuadres cerrados permite construir una sensación constante de vigilancia y amenaza. El espacio universitario deja de percibirse como un entorno neutral y se convierte progresivamente en un territorio psicológico dominado por la ansiedad y la compulsión.



Figura 9. Retrato de Gaspar Noé en París.
Fuente: Artículo de C. Cottonou para A Rabbit's Foot.

A su vez, la estética del cortometraje dialoga con aproximaciones contemporáneas al cine sensorial, particularmente con la obra de Gaspar Noé (Figura 9). Películas como *Climax* (Noé, 2018) proponen una experiencia donde la narrativa se disuelve en favor de una inmersión sensorial basada en el movimiento, el sonido y la distorsión perceptiva (Figura 10).



Figura 10. Fotograma de la película *Climax* (Noé, 2018).

Sin embargo, *MANIA* no reproduce directamente los recursos formales de Noé, sino que asimila una lógica perceptiva donde la experiencia audiovisual afecta corporalmente la relación del espectador con la imagen. Laura Marks

denomina “visualidad háptica” a esta aproximación cinematográfica, donde la imagen deja de funcionar únicamente como representación óptica para convertirse en una experiencia sensorial cercana al tacto y la corporalidad (Marks, 2000).

En *MANIA*, esta dimensión háptica aparece especialmente en las secuencias donde la cámara se aproxima físicamente al cuerpo de Francisco y transforma el espacio urbano en un entorno opresivo e inestable. La percepción deja de ser completamente racional y comienza a organizarse mediante estímulos visuales y sonoros que intensifican la ansiedad psicológica.

La estética giallo también influye en la representación de la violencia y el deseo dentro del cortometraje. Francisco observa constantemente a Sofía desde encuadres fragmentados donde el cuerpo femenino aparece simultáneamente idealizado y amenazante. Sin embargo, esta representación no pretende erotizar la obsesión de manera glamurizada, sino evidenciar el carácter perturbador y compulsivo de la mirada del protagonista.

En este punto resulta importante considerar nuevamente los debates desarrollados por la teoría feminista del cine de terror. Carol Clover sostiene que el horror cinematográfico reorganiza constantemente las identificaciones del espectador mediante desplazamientos de género y subjetividad (Clover, 1992). En *MANIA*, la identificación inicial con Francisco se vuelve progresivamente incómoda a medida que el relato evidencia la dimensión invasiva y destructiva de su obsesión.

Por otra parte, Barbara Creed plantea que numerosas representaciones del horror se construyen a partir de ansiedades vinculadas con el cuerpo, el deseo y la alteridad femenina (Creed, 1993). La revelación final de Sofía como figura manipuladora y sobrenatural puede leerse parcialmente desde esta lógica de desestabilización de las jerarquías tradicionales de poder dentro del relato de horror.

No obstante, el objetivo del cortometraje no consiste en demonizar la figura femenina ni convertir a Sofía en un simple monstruo narrativo. Su presencia funciona más bien como un mecanismo que reorganiza retrospectivamente las relaciones de control y dependencia establecidas previamente.

En conjunto, la influencia del giallo y del cine sensorial contemporáneo permite que *MANIA* construya una propuesta estética donde la imagen deja de funcionar únicamente como representación narrativa para convertirse en una experiencia perceptiva profundamente vinculada con el deterioro psicológico, el deseo compulsivo y la ansiedad emocional.

Dirección de arte y construcción simbólica

La dirección de arte dentro de *MANIA* constituye un componente fundamental para la construcción del horror obsesivo. Los objetos, espacios y elementos visuales no funcionan únicamente como decorados narrativos, sino como extensiones simbólicas de la psicología de los personajes.

El vestuario, por ejemplo, desempeña un rol importante dentro de la construcción de identidad y percepción. Francisco utiliza ropa cotidiana y visualmente neutral, lo que contribuye a reforzar la idea de una apariencia aparen-

temente ordinaria detrás de la obsesión. Esta decisión resulta importante porque evita representar al personaje desde códigos visuales tradicionalmente asociados con la monstruosidad explícita.

La obsesión aparece entonces como una posibilidad inscrita dentro de una aparente normalidad social. Francisco no es introducido como un sujeto excepcionalmente violento desde el inicio, sino como una figura reconocible cuya percepción comienza a deformarse progresivamente.

Por su parte, Sofía posee una construcción visual más ambigua. Su vestuario y presencia escénica oscilan entre la cotidianeidad y lo enigmático, anticipando parcialmente el giro sobrenatural del desenlace. La dirección de arte utiliza pequeños detalles cromáticos y espaciales para construir esta ambivalencia sin revelar completamente el papel del personaje dentro de la narrativa.



Figura 11. Aylin Vázquez y José Coellar siendo maquillados para el cortometraje *MANIA*, con el vestuario final. *MANIA* (Coellar, 2025).

La utilería también cumple funciones simbólicas fundamentales dentro del cortometraje (Figura 11). El suéter olvidado actúa inicialmente como detonante narrativo que justifica el recorrido obsesivo de Francisco. Sin embargo, el objeto adquiere posteriormente un significado más complejo al convertirse en símbolo de apropiación emocional y fetichización afectiva.

La obsesión se materializa entonces a través de objetos cotidianos que comienzan a reorganizar emocionalmente la percepción del protagonista. Esta lógica responde parcialmente a las reflexiones de Dario Argento acerca de la importancia narrativa de los objetos dentro del cine de horror. Argento sostiene que los espacios y elementos materiales poseen la capacidad de construir atmósferas psicológicas autónomas dentro del relato cinematográfico.

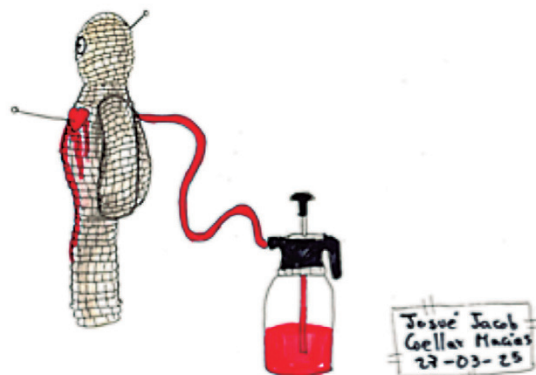


Figura 12. Arte conceptual del sistema de sangre de objeto ritualista, dibujado por Josué Coellar. *MANIA* (Coellar, 2025).

Uno de los elementos más relevantes de la dirección de arte es el muñeco vudú utilizado durante el desenlace del cortometraje (Figura 12). Este objeto funciona simultáneamente como elemento narrativo, símbolo visual y detonante perceptivo del giro sobrenatural. Su diseño conceptual buscó transmitir una sensación de fragilidad física y violencia corporal mediante texturas orgánicas y mecanismos internos de sangre artificial (Figura 13).



Figura 13. Sofía usando el muñeco vudú. *MANIA* (Coellar, 2025).

El espacio doméstico también adquiere una importancia fundamental dentro de la construcción simbólica del horror. El recorrido desde la universidad hasta la casa de Sofía representa una progresiva invasión de espacios cada vez más íntimos y privados.

Anthony Vidler sostiene que numerosos relatos contemporáneos transforman el espacio doméstico en un territorio siniestro donde lo cotidiano se vuelve amenazante (Vidler, 1992). En *MANIA*, la casa de Sofía funciona precisamente como un espacio de transformación perceptiva donde la lógica racional del relato comienza a colapsar.

La disposición de objetos, la iluminación y la composición espacial preparan progresivamente el terreno para la revelación final. La arquitectura deja de funcionar únicamente como contenedor narrativo y se convierte en un elemento activo dentro de la construcción emocional del horror.

Asimismo, la dirección de arte mantiene un diálogo constante con la tradición visual del giallo mediante el uso expresivo de colores saturados, contrastes cromáticos y objetos visualmente llamativos. Sin embargo, esta estilización no busca únicamente embellecer la imagen, sino construir una experiencia donde lo cotidiano aparece constantemente contaminado por una sensación de extrañamiento y amenaza (Figura 14).



Figura 14. Fotograma del cortometraje donde vemos a Sofía detrás de Francisco, a punto de atraparlo.
MANIA (Coellar, 2025).

En conjunto, la dirección de arte de *MANIA* contribuye decisivamente a transformar la obsesión en una experiencia visual y espacial concreta. Los objetos, espacios y texturas participan activamente en la construcción del deterioro psicológico y en la reorganización perceptiva del relato.

Conclusiones

MANIA propone una aproximación al horror cinematográfico donde la obsesión afectiva deja de funcionar únicamente como tema narrativo para convertirse en una experiencia perceptiva construida desde la estilización audiovisual. A través de la integración entre narrativa, recursos audiovisuales, dirección de arte y construcción sonora, el cortometraje desarrolla una representación del deterioro psicológico basada en la subjetividad alterada y la reorganización constante de las relaciones de poder.

La focalización restrictiva sobre el agresor constituye uno de los principales mecanismos formales de la obra. Esta decisión permite construir una experiencia incómoda de proximidad psicológica que tensiona constantemente la relación ética entre espectador e imagen. Sin embargo, el cortometraje no busca validar moralmente las acciones de Francisco ni romantizar el acecho, sino confrontar al espectador con una percepción degradada y compulsiva.

En este sentido, la incorporación de discusiones vinculadas con la teoría fílmica feminista permite comprender las implicaciones éticas de construir una narrativa centrada en la subjetividad del agresor. La obra pone en evidencia determinadas estructuras tradicionales de la mirada cinematográfica, pero las desplaza hacia un espacio de ansiedad, deterioro y pérdida progresiva de control.

La influencia del cine giallo italiano resulta fundamental dentro de esta construcción estética. El uso expresivo del color, la iluminación antinaturalista, la música y la composición espacial permiten transformar el espacio cotidiano en una experiencia emocional dominada por la tensión perceptiva. Asimismo, la incorporación de recursos cercanos al cine sensorial contemporáneo intensifica la dimensión física y corporal de la experiencia audiovisual.

El giro sobrenatural final reorganiza retrospectivamente la narrativa y complejiza las relaciones de poder entre los personajes. Sin embargo, esta reconfiguración no pretende justificar ni relativizar las conductas de acecho previamente representadas, sino evidenciar nuevas formas de dependencia y control dentro del universo ficcional.

Finalmente, *MANIA* plantea una propuesta audiovisual donde el horror no reside únicamente en los acontecimientos argumentales, sino en la manera en que la imagen, el sonido y el espacio transforman la percepción del espectador. El concepto de "horror obsesivo" funciona entonces como una herramienta analítica para comprender una forma de representación cinematográfica donde la compulsión emocional reorganiza simultáneamente narrativa, percepción y puesta en escena (Figura 15)

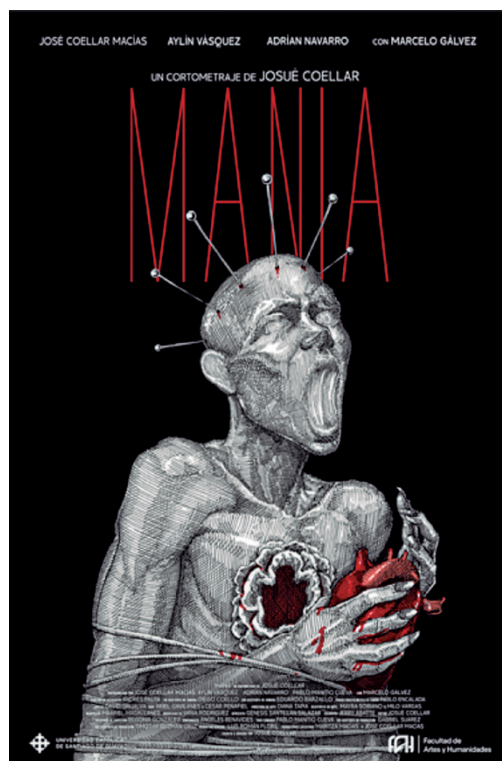


Figura 15. Póster de *MANIA*, dibujado por Andy Rivadeneira.

Referencias bibliográficas

- Clover, C. J. (1992). *Men, women and chain saws. Gender in the modern horror film*. Princeton: Princeton University Press.
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis*. London: Routledge.
- Donnelly, K. J. (2005). *The spectre of sound. Music in film and television*. London: British Film Institute.
- Esquinas, F. (2009). El Giallo italiano. *Frame. Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, 4, 180-198.
- Illouz, E. (2012). *Why love hurts. A sociological explanation*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Koven, M. J. (2006). *La dolce morte. Vernacular cinema and the Italian giallo film*. Lanham, USA: Scarecrow Press.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film. Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham, USA: Duke University Press.
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16 (3), 6-18.
- Niazi, M. (2024). Illuminating the Cinematic Palette: A Comparative Analysis of Lightning Techniques and their Emotional Impact in Horror Films. *Human Nature Journal of Social Sciences*, 5 (4), 143-156. <https://doi.org/10.71016/hnjss/1td3wd35>
- Smith, M. (1995). *Engaging characters. Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny. Essays in the modern unhome*. Cambridge, USA: MIT Press.
- Yilmaz, M. B. (2023). An embodiment of the cinematographer: emotional and perceptual responses to different camera movement techniques. *Frontiers in Neuroscience*, 17. <https://doi.org/10.3389/fnins.2023.1160843>

Reseñas curriculares

Josué Jacob Coellar Macías es licenciado en Cine por la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Se desempeña como director, escritor y editor audiovisual. Ha realizado proyectos como *DIANA*, *COFFEE*, *SUGAR AND A GUN*, *MANIA* y *THE BATHROOM*, este último reconocido en festivales internacionales, donde obtuvo una mención honorífica y un premio en Europa. Su trabajo ha sido seleccionado en diversos festivales de cine, y ha codirigido el videoclip *GHOSTEAME* del artista planeta Ezra. Su línea de trabajo se enfoca en la exploración narrativa y sensorial del cine de género.

María Emilia García es directora de la Carrera de Cine en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Es Licenciada en Comunicación Social y tiene una Maestría en Fine Arts in Film obtenida en la Universidad Central de Florida. Su película *La Descorrupción* (2015) obtuvo premios en el Starlite Film Festival, Festival Internacional de Cine de Guayaquil y Festival Internacional de Cine de Ayacucho. De igual forma, su cortometraje *Calles de Guayaquil. Una sinfonía urbana* (2024) fue premiado en el Atlantic International Film Festival, de Barranquilla, Colombia, y en el Short Long World Festival de Corrientes, Argentina.

Declaraciones:

Los autores declaran que, en la elaboración del presente artículo, no se han utilizado herramientas de inteligencia artificial.