



### Sinopsis

Cuando un chico se compra un nuevo portátil, descubre en él toda una serie de archivos escondidos y se los enseña a sus amigos en un chat on line, sumergiéndoles a todos involuntariamente en la "dark web", un lugar virtual oculto destinado a todo tipo de actividades criminales. Pronto descubren que alguien les observa y que es capaz de cualquier cosa con tal de proteger la "dark web" y el anonimato de todos sus usuarios.

## ELIMINADO: DARK WEB

### Unfriended: Dark Web

(V.O.S.E.)

#### Una entrevista con el director

**¿Cómo consiguió crear una película que parece desarrollarse íntegramente en la pantalla de un ordenador? ¿Cómo decidió la forma en que debían moverse los personajes?**

¡Con mucha ayuda! Tuve la inmensa suerte de contar con la muy valiosa colaboración de Nelson Greaves, el guionista y coproductor de la primera entrega de *Eliminado*, cuya gran experiencia con un tipo de narración tan especial fue de una enorme ayuda. Me hizo entender que, básicamente, se trataba de una película de animación con elementos de acción real, y que debía tener muy en cuenta este hecho a la hora de escribir el guion.

Asimismo, el montador Andrew Wesman (que también comontó el primer *Eliminado*) ha tenido que ver con la estética y sensación que desprende el resultado final. Ha colaborado en el desarrollo desde la primera película, lo que le permite jugar con gran flexibilidad en cualquier momento. Empezamos a trabajar a mediados de octubre de 2016 hasta el principio del verano pasado; no solo se ha encargado del montaje, también de los efectos visuales, de la animación ratón/ventanas y del montaje de sonido... e incluso fue el director durante un día que me sentó fatal algo que había comido. No existe el título de crédito que incluya todo lo que hizo durante el proceso creativo.

**¿Tuvo que enfrentarse a algún reto especialmente complicado?**

A muchos... Fue una experiencia increíble en la que aprendí mucho. Nunca había escrito el guion de un proyecto que transcurría en tiempo real y con la restricción añadida de no abandonar el punto de vista de la pantalla del portátil. Fue un reto (¡y un regalo!) descubrir que un medio tan familiar como el ordenador (el ratón, las ventanas, los navegadores y las aplicaciones) podía utilizarse para crear una experiencia narrativa de mucho dramatismo. Además, la mutabilidad del medio hizo que la posproducción fuera casi como el propio rodaje.

#### Ficha técnica

Director	.....	STEPHEN SUSCO
Guionista	.....	STEPHEN SUSCO
Productores	.....	TIMUR BEKMAMBETOV
	.....	JASON BLUM
Productores ejecutivos	.....	NELSON GREAVES
	.....	COUPER SAMUELSON
	.....	ADAM SIDMAN
Co-productores	.....	TODD BREAU
	.....	PHIL DAWE
	.....	RYAN TUREK
Fotografía	.....	KEVIN STEWART
Diseño de producción	.....	CHRIS DAVIS
Montaje	.....	ANDREW WESMAN
Vestuario	.....	CASSANDRA JENSEN
Casting	.....	JOHN McALARY

#### Ficha artística

Matias	.....	COLIN WOODSELL
Amaya	.....	STEPHANIE NOGUERAS
Nari	.....	BETTY GABRIEL
Serena	.....	REBECCA RITTENHOUSE
Damon	.....	ANDREW LEES
AJ	.....	CONNOR DEL RIO
Lexx	.....	SAVIRA WINDYANI

## Una entrevista con el director

Podíamos probar ideas nuevas en el mismo momento; desde un enfoque diferente hasta cambiar una secuencia, incluso crear secuencias nuevas sin tener que realizar un rodaje adicional. Reconozco que esto alargó mucho la posproducción, pero la absoluta carencia de limitaciones hizo que fueran meses llenos de entusiasmo, aventura y curiosidad como jamás había vivido antes.

### ¿Cuánto duró el rodaje?

El rodaje en sí duró ocho días a principios de octubre. Cuatro días para rodar los diálogos y cuatro días para el resto. El verano siguiente rodamos otros dos días completos y posteriormente se rodaron unos cuantos flecos. En algunos casos, los actores no estaban con nosotros, los rodamos a distancia. Uno incluso se encontraba en otro país.

### ¿Cómo ayudó a los actores a interpretar dentro de una pantalla de ordenador? ¿Fue algo natural?

La naturalidad era esencial para que las interpretaciones resultaran creíbles. Ensayamos durante cinco días, un día más de lo que nos llevó rodar los diálogos. Además, tuve la inmensa suerte de contar con un grupo de actores de mucho talento totalmente dispuestos a enfrentarse a las dificultades que representaba semejante rodaje. Encima, muchos recibieron el guion 24 horas antes de empezar los ensayos. Ensayamos como si se tratara de una obra de teatro, aprovechando para pulir los diálogos y las relaciones entre personajes, descubriendo momentos idóneos para la improvisación. El primer día de rodaje seguimos actuando como si fuera un ensayo, con la única diferencia de que lo filmamos. Disponíamos de tarjetas de tres horas para almacenar datos, y fue un placer ver y guiar a los intérpretes mientras empezaban a hacerse con muchos aspectos de sus "vidas" en la pantalla. Rodamos 47,5 páginas de guion el primer día, ¡tremendo!

### ¿Cómo se le ocurrió el concepto de la película?

Había pasado gran parte del año anterior desarrollando un proyecto por el que pasé bastante tiempo con miembros de diversos servicios de Inteligencia, y aprendí mucho acerca de las tecnologías de vigilancia. Esto y mis dudas en cuanto a tirarnos de cabeza a la piscina de los medios sociales (de la que no divisábamos el fondo) fueron la base del concepto.

### ¿Se encontró con algo en la *dark web* que le dio una idea para la trama?

Una de las reglas que implanté desde el principio era que todo lo que ocurriera en la película debía basarse en algo que hubiera pasado en el mundo real... Y, en líneas generales, la película terminada respeta esta regla.

## Una entrevista con el productor

### ¿Puede hablarnos de la génesis de *ELIMINADO: DARK WEB*?

Empecé a pensar en un nuevo proyecto para Screenlife después del éxito de la primera entrega de *Eliminado*.

Mis compañeras de la oficina de Los Ángeles, Ana Liza Muravina y Maria Zatulovskaya montaron un taller creativo para jóvenes cineastas con el fin de ayudarles a desarrollar proyectos. Debe tratarse de historias que tengan lugar totalmente en las pantallas de dispositivos, como ocurría en *Eliminado*.

Fue maravilloso vivir esos meses durante los que varios equipos de profesionales con experiencia trabajaron en nuestras oficinas con cineastas en ciernes desarrollando *ELIMINADO: DARK WEB* y películas como *Searching*, *Profile*, *Liked* y el futuro estreno *Followed*.

Y ahora, un par de años después, gracias a Dossor, nuestro socio financiero, todas estas ideas se han convertido en *ELIMINADO: DARK WEB*.

En esa época también hablamos de una posible secuela con Jason Blum, la persona que hizo posible el enorme éxito de la película original. No recuerdo quién tuvo la idea de un joven que se encuentra un portátil y, de golpe, entra en el mundo del dueño anterior. Además, como soy un fan de la película *Tenent*, la propuesta me pareció genial.

## Una entrevista con el productor

Una vez que lo tuvimos claro, todo ocurrió muy deprisa. Mientras buscábamos un nuevo director, me sorprendió descubrir que la película original tenía muchos seguidores, no solo entre los jóvenes cineastas, sino entre directores y guionistas consolidados. Un par de días después, Jason Blum y Cooper Samuelson sugirieron como director a Stephen Susco. Dado que disfruté mucho con su adaptación del original japonés *Ju-on (El grito)*, no dudé un instante en aceptar.

## Acerca del director

**STEPHEN SUSCO** (Director y guionista) escribió y dirigió un cortometraje en 1993 galardonado con el Premio Universitario de Televisión (el equivalente al Emmy universitario). A los dos años de haber ingresado en el Programa de Producción Cinematográfica para posgraduados de la Universidad del Sur de California, produjo otro corto que ganó el Premio Estudiantil de la Academia (el equivalente al Oscar para estudiantes de Cine) y fue inmediatamente contratado por New Line Cinema para escribir un primer guion profesional, una adaptación de la primera novela de Anthony Bourdain, *Bone in The Throat*.

Han transcurrido 25 años desde entonces y ha escrito guiones para conocidos directores, como Mike Nichols (*El graduado*), Taylor Hackford (*Ray*), Quentin Tarantino (*Pulp Fiction*), Philip Noyce (*Calma total*), McG (*Terminator: Salvation*), Gore Verbinski (*Piratas del Caribe*); Michael Bay (*Transformers*) y Marvel Comics.

El primer guion suyo llevado a la gran pantalla fue *El grito*, producida por el legendario Sam Raimi. Con un presupuesto inferior a diez millones de dólares, recaudó casi doscientos millones en todo el mundo y sigue estando entre las películas de terror con mejor resultado financiero. En total, con las secuelas, ha generado aproximadamente quinientos millones de dólares de taquilla.

Cuatro guiones suyos, *El grito 1 y 2*, *The Possession: El origen del mal* y *La matanza de Texas 3D*, alcanzaron el primer puesto de la taquilla estadounidense, y otras dos, *Red/Debieron decir la verdad...*, con Brian Cox, y *High School*, con Adrien Brody y Michael Chiklis, se estrenaron en el Festival de Sundance. Asimismo, *Caza bajo el sol*, un thriller desarrollado y producido con Michael Douglas, se estrenó en el Festival de Toronto 2014.

Su debut como director, *ELIMINADO: DARK WEB*, producida por el rey del cine de terror Jason Blum (*Déjame salir*, *The Purge: La noche de las bestias*, *Múltiple*, *Paranormal Activity*), se ha estrenado este año en el Festival de Cine SXSW y ha sido incluida en la lista "Películas sobresalientes" del New York Times.

Otros guiones que ya se han rodado o se están rodando son *Hellfest*, producida por Gale Ann Hurd ("The Walking Dead", *Terminator*, *Aliens: El regreso*); una adaptación para televisión de una novela corta de Stephen King; *Bitter*, un guion original que acaba de empezar a rodarse en Irlanda, y otro guion basado en una historia real, que ha desarrollado con un antiguo miembro de la CIA, del que se ocupa el productor de *Spotlight* y *John Wick/Otro día para matar*.

## Datos de interés

Ficha nº	566
Duración	93 minutos
Nacionalidad	USA
Idioma	INGLÉS
Género	TERROR
Distribución	UNIVERSAL PICTURES
Fecha estreno	28.12.2018