

tf g

memoria

bellas artes

2018-2019

MENCIÓN: Artes visuales y diseño.

TÍTULO: *PAY*

ESTUDIANTE: Carolina María Castro Camejo

DIRECTOR/A: David Trujillo Ruiz

PALABRAS CLAVE: Dark web - Suspense - Narración cinematográfica - vídeos snuff

RESUMEN: El Trabajo de Fin de Grado consiste en la realización de un cortometraje de terror. *PAY*, es una pieza audiovisual que habla de la dark web y los vídeos snuff, dos temas en los que hay bastante desinformación y desconocimiento. Con el objetivo principal de poner en práctica todo el proceso de producción de un cortometraje, este TFG se inspira a algunos de los valores con los que se define el cine, como la cultura, el arte, el espectáculo, la técnica y los medios de comunicación. Además, quiere hacer visible una parte de internet que sin estar oculta del todo, es ignorada por la mayoría de sus usuarios. Para la realización de *PAY*, se aplicarán todas las etapas de una producción audiovisual - preproducción, producción, postproducción - con el objetivo de obtener un cortometraje de calidad profesional.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	3	-	4
2. Referentes	5	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	10
4. Proceso de Producción	11	-	13
5. Resultados	14	-	17
6. Bibliografía	18	-	19

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El proyecto consiste en la realización de un corto de terror, planificando su correspondiente preproducción, producción y postproducción. Se realizará desde el guión cinematográfico, pasando por guión literario, el guión técnico, el storyboard, hasta la edición final del corto.

El cortometraje de terror *PAY* tiene una duración de unos 6 minutos aproximadamente. Posee una narración lineal, pudiendo distinguir fácilmente el planteamiento, desarrollo, clímax y desenlace. El target va dirigido a un público adulto (+18) ya que aparecen imágenes de contenido violento y sensible.

La realización de este proyecto parte del interés personal al cine y a los cortos de terror, además de la experiencia que este género produce, sobretodo en los cortos, historias breves que causan impacto. El tema del corto, la dark web y compraventa de vídeos snuff, busca reflejar la naturaleza conectiva de internet, los creppypastas y la deepweb, leyendas modernas que se mueven dentro de un nuevo medio y que resultan muy efectivas a la hora de asustar y entretener.

La historia de los vídeos snuff es muy llamativa, porque siempre se tomaron por el público como una producción audiovisual, como una mentira generada para entretener y hacer ver al espectador los lugares a los que una mente perturbada “podría” llegar. Pero la realidad es otra, son reales, y están al alcance de más personas de lo que se cree. El vídeo snuff llegó mostrado al público como producto de consumo de grandes fortunas, que pervertidas por su poder disfrutaban viendo el sufrimiento de otros seres vivos. Pero no es así, acceder a la dark web es fácil y cualquier adolescente que ha nacido en la era digital sabría entrar, y con el auge de la criptomoneda y el anonimato que ofrecen motores de búsqueda como *Tor* bien podría entrar cualquier curioso. Pero ¿Una persona “normal” consumiría vídeos snuff? la respuesta es que sí, si tan solo con el buscador de google podemos alcanzar a ver el nivel de perversidad que se ha creado en algunas personas: páginas de archivo de asesinatos con fotografías explícitas, peleas callejeras con resultados funestos en youtube, stickers de WhatsApp con imágenes de genocidios afganos y un largo etcétera de perversiones al alcance de todos, y que si no tuvieran público no existirían.

- **Objetivo General:**

- Crear un cortometraje de suspense con los vídeos snuff como tema principal.

- **Objetivos específicos:**
 - Diseñar una estructura narrativa que parta de los conceptos básicos del cine de suspense y terror, adaptándolo a la propia historia.
 - Adaptar fielmente los planos del video al storyboard.
 - Realizar una miniatura para la presentación del corto en youtube y sus correspondientes títulos de créditos acorde con la temática del vídeo.
 - Realizar individualmente el trabajo de un equipo de producción, como el guión técnico, guión literario y montaje y edición del vídeo.



2. REFERENTES

En este apartado se analizan todas las películas, artistas y estilos que han ayudado a crear el cortometraje *PAY*. Los clasificados en referentes conceptuales, son aquellos que han ayudado en el desarrollo de la idea del cortometraje, ya sea porque tratan sobre el mismo tema o por tener características útiles para reforzar el guión de este TFG. Por otro lado, los referentes visuales, son los que han ayudado a crear la iluminación y a hacer el tratamiento de color en la postproducción.

- **Referentes Conceptuales :**

- ***Donde surgen las Sombras*** (2006) Novela policiaca y de Suspense.

- Novela escrita por David Lozano Garbala . Álex, un adolescente aficionado a los videojuegos, no parece tener ningún problema... hasta que un día desaparece sin dar explicaciones. Sus amigos inician una búsqueda a contrarreloj salpicada de dificultades y atroces asesinatos.

- Esta novela es de especial interés para este trabajo, pues fue una de las primeras en abordar el tema del mundo de la darknet y de los vídeos snuff. Al ser una novela adolescente trata estos temas de una manera muy velada, pero consigue explicarlos perfectamente. Lo que nos interesa del autor para el proyecto es que no necesita ser gráfico para hacer sentir horror al lector.

- ***Eliminado: Dark Web*** (2018) Película de misterio/suspense 1h 34 min

- Dirigida por Stephen Susco. Un veinteañero encuentra archivos escondidos en la memoria caché de su nuevo ordenador, lo que le lleva al fondo de la Dark Web.

- Esta película contiene aspectos muy interesantes para el proyecto. El primero sería el uso del metraje encontrado y la manera en la que es presentado al espectador, mediante la pantalla del ordenador. Lo segundo sería el tema, ya que es el mismo que el de este TFG: los vídeos snuff y la dark web. Y seguidamente también es muy interesante la narrativa de la misma, el uso del error informático, de la pantalla de carga para generar suspense en el espectador.

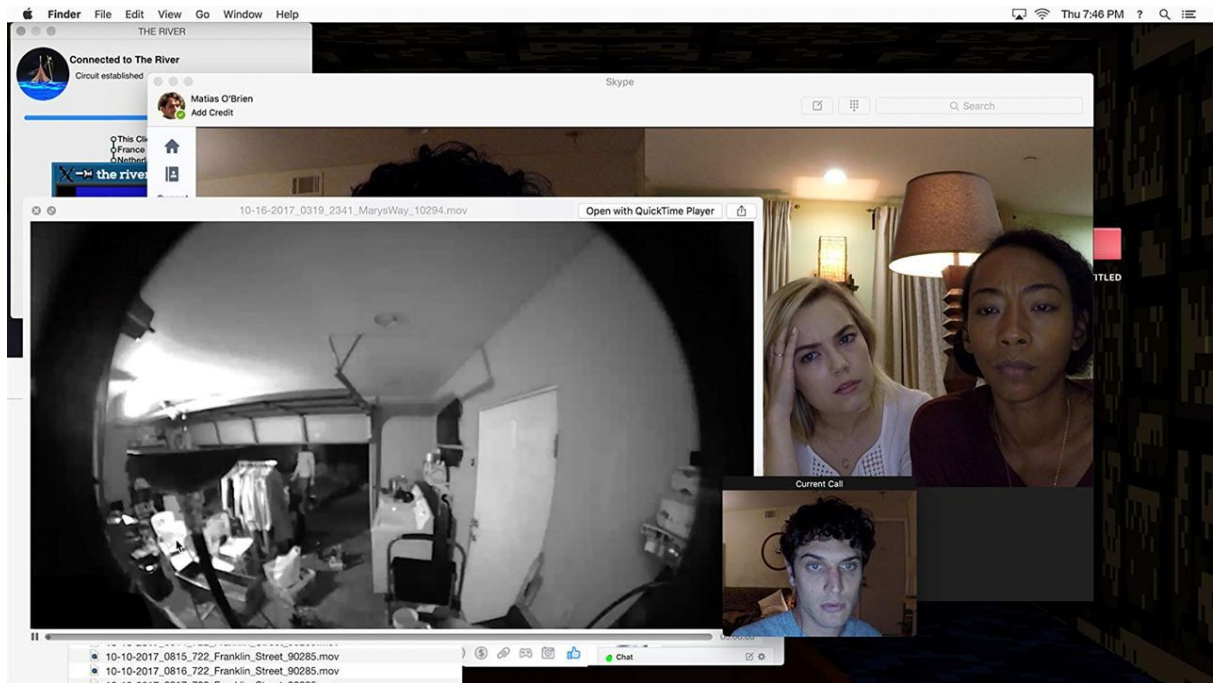


Fig.1. Stephen Susco: *Eliminado: Dark Web* (2018)1h 34'

- **Referentes Visuales:**

-2AM: The Smiling man (2015). Corto de terror. 3'30''

Corto dirigido por Michael Evans, donde nos invita a sentir terror por lo desconocido. Un hombre de aspecto inquietante parece acosar al protagonista de la historia, esto lo hace bailando y sonriendo.

Lo interesante de este corto para el trabajo es el uso de la mirada como medio narrativo, sitúa al espectador en la escena y lo mueve por el entorno y las emociones del protagonista mediante su mirada y su expresión facial, también interesa para nuestro proyecto el uso exagerado del sonido ambiente y el escaso diálogo por parte de los protagonistas. Es interesante lo llamativo y terrorífico que es este cortometraje con los pocos medios que han sido necesarios para su realización, es una muestra de esfuerzo y amor por el género por parte del director.



Fig.2. Michael Evans: *2AM: The Smiling man* (2015) 3'30"

-Alexia, de Andrés Borghi (2013). Corto de terror. 9'

Con una producción de poco presupuesto y un buen guión. Sin grandes despliegues técnicos pero muy bien narrado. *Alexia* nos adentra en internet y las redes sociales, pero con un carácter paranormal.

Lo más interesante de este corto para el desarrollo de nuestro TFG es: la narración; el uso de pausas habituales en la web que ponen tensos a los internautas, como un reloj de carga, recursos cotidianos de la era moderna que bien tratados generan suspense y tensión. Su uso de captura de la pantalla, pudiendo ver lo que el protagonista está haciendo en su portátil en primera persona, lo que hace al espectador partícipe de la acción. Además el uso de la luz y la oscuridad, con un mayor foco de intensidad en los primeros planos de la toma y oscuridad en el fondo. Y finalmente, el uso de música y sonido ambiente, con golpes altos de música y momentos de total ausencia de esta.

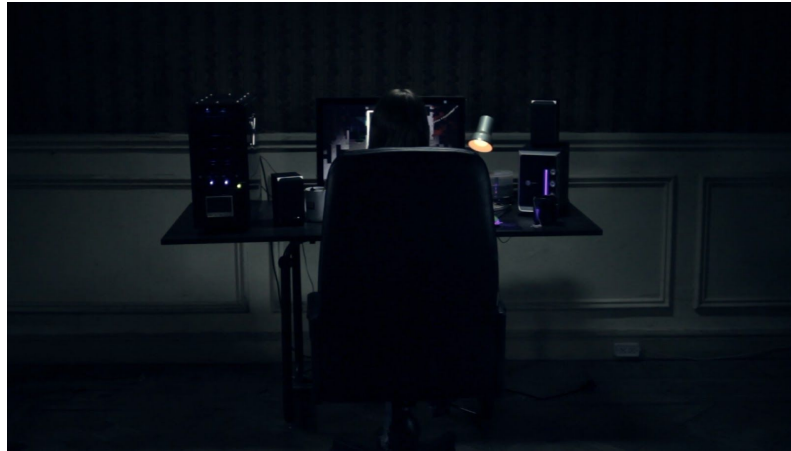


Fig.3.Andrés Borghi: *Alexia* (2013) 9'

-He dies at the end (2010). Corto de terror. 4'30''

Corto dirigido por Damian Mc Carthy (2010). Nos demuestra que no hace falta un gran presupuesto para que un corto funcione. Narra la historia de un trabajador de oficina que al realizar unos quiz se da cuenta de que no está solo.

En este corto es interesante para el proyecto su nulo uso del lenguaje verbal, y su narración mediante clicks. El protagonista se encuentra asustado y paranoico en su historia, así como la protagonista del TFG.



Fig.4.Damian Mc Carthy: *He dies at the end* (2010) 4'30''

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este Trabajo de Final de Grado trata el tema de los vídeos snuff y la dark web, y tiene como resultado un corto de terror que busca hacer sentir al espectador partícipe de la situación narrada. Para ello usa los nuevos medios de grabación, como la captura de pantalla, usado en la película *Eliminado*, ya que genera un aspecto de primera persona en el film. Además del uso del metraje encontrado como núcleo principal de la historia.

El tema escogido en la propuesta, cortometraje de terror, nace del interés propio por estos géneros, sobretodo los que tratan temas reales pero poco conocidos por el público. En este caso serían la dark web y los vídeos snuff.

La Dark web es la parte de internet que es de difícil acceso, una serie de contenidos a los que solo se puede acceder mediante Darks net, programas específicos de acceso a esta. Es una zona indexable por parte de los buscadores convencionales como por ejemplo : google, o Bing. Es una parte de internet intencionalmente oculta a los motores de búsqueda, con direcciones IP enmascaradas y accesibles sólo con navegadores especiales.

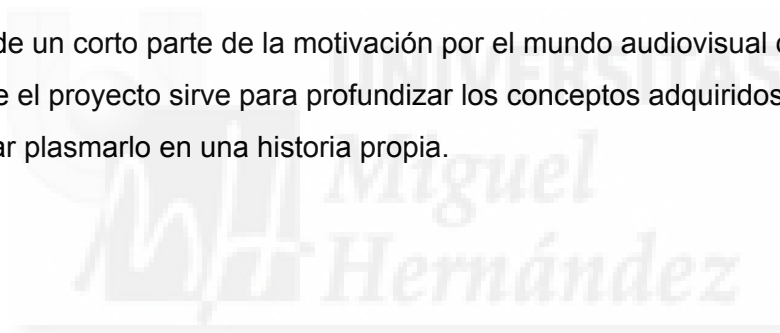
El anonimato y la dificultad para rastrear estas nets, que se encuentran escondidas en el amplio espacio de internet, permitiendo almacenar y compartir contenido sensible que en la clearweb (buscadores tradicionales como google) serían perseguidos y eliminados.

Aquí es cuando entran en juego los vídeos Snuff, los cuales son videos cortos de contenido sensible (pedofilia, necrofilia, asesinato, tortura, entre otros crímenes reales) sin ser tratados con efectos especiales o trucos de maquillaje. Tienen la finalidad de ser distribuidos comercialmente para el entretenimiento de los más pudientes, pues no es un contenido de fácil acceso económico. Al ser un asunto tan aberrante y grotesco es ocultado a la sociedad, incluso cuando se ha hecho muestra de estos el público se muestra escéptico a creer que un ser humano sería capaz de realizar un acto de crueldad a otro con el fin de comercializarlo, o de que otro sería capaz de comprarlo. Aunque se crea que es un tema propio de la ficción, lamentablemente es muy real, pues la compraventa de seres humanos es algo arraigado a nuestra sociedad capitalista donde todo se vende y todo, hasta la vida humana, es producto de consumo. Un ejemplo de esto sería el famoso caso de “Daisy destructions”, una serie de videos de los que se lleva años oyendo hablar como si fuera una leyenda urbana de internet, tratándose de un caso tan terrible, inhumano e irreal, que la mayoría de los internautas pensó que sería fruto de una ficción (tortura, violación y

asesinato de menores); ficción que se tornó realidad cuando en 2015 fue arrestado Peter Scully, el creador de una red de pedófilos llamada “not limits fun” y productor del sitio web “Hurt 2 Core” donde se emitían vídeos en directo en modo *pay per view* de, efectivamente, tortura, violación y asesinato de menores.

Tras el esbozo de la idea principal del cortometraje se investigó sobre los temas antes tratados y se descubrió que es un mundo extenso y aterrador, que permite jugar y darle forma a la idea del corto. Dentro de esa investigación se encuentra la novela *Donde surgen las sombras*, que narra delicadamente las atrocidades que se realizan en la web profunda, así como abre una puerta a la investigación de lo que no podemos ver en una simple búsqueda. Los referentes visuales se aprecian en la narración, iluminación y tratamiento del sonido, como pueden ser el uso de la mirada como hilo conductor de la narración en los cortos *He dies at the end* y *2AM: The Smiling man*, además del uso del sonido ambiente y de la música, sin olvidar de la captura de pantalla para introducir al espectador en la acción.

La realización de un corto parte de la motivación por el mundo audiovisual de manera práctica, ya que el proyecto sirve para profundizar los conceptos adquiridos a lo largo del grado, e intentar plasmarlo en una historia propia.

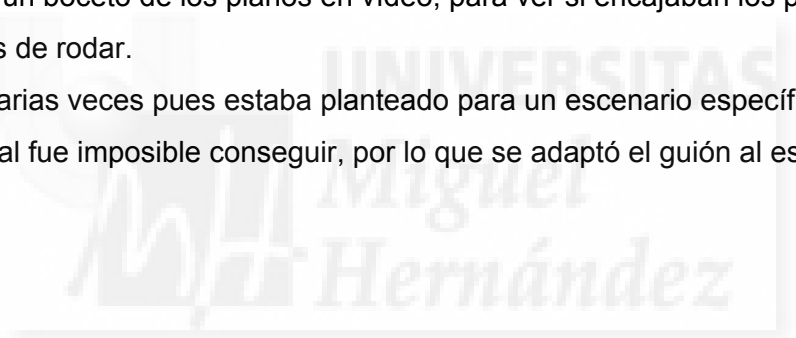


4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción audiovisual se divide en: pre-producción, producción y post-producción.

En la pre-producción se encuentra: la investigación realizada sobre el tema y los conceptos, la sinopsis de la idea elegida previamente, el análisis de los personajes y de los lugares que aparecen en nuestro corto. Además de un pequeño guión literario basado en la investigación realizada sobre los conceptos básicos del cine de suspense y terror, donde es tratada la trama y las escenas de manera narrativa. Con la historia clara se realiza el guión técnico que en el caso de este trabajo va acompañado del storyboard, en el cual se aprecian los planos de cada una de las secuencias, la iluminación, los sonidos que aparecerán, y un resumen de lo que sucede en cada plano de la escena. Para facilitar la producción se agrupan por color las escenas que se ruedan juntas. En este proyecto se realizó también un boceto de los planos en vídeo, para ver si encajaban los planos en secuencia antes de rodar.

El guión varió varias veces pues estaba planteado para un escenario específico, la biblioteca, el cual fue imposible conseguir, por lo que se adaptó el guión al escenario disponible.



1- PP, pantalla enfocada. Aparece mano, enfoque a reloj, desenfoca pantalla.	2- PM, mira reloj y mira la pantalla aburrida, suspira.	3- PG, situamos al prota en el entorno.	4- PM, acción de aburrimiento, gira en la silla. Al dar la vuelta mira hacia la derecha, algo llama su atención.		
5- PJ, ella mira el pen mientras es enfocada. Se enfoca la memoria y ella se desenfoca.	6- PM, mira su entorno por si la ven.	7- PG, el entorno siguiendo la dirección de su mirada.	8- PM, sigue mirando su entorno.	9- PG, su entorno siguiendo su mirada.	
10- PM, vuelve a mirar el pen.	11- PD, recoge el pendrive.	12- PP, mira el pen curiosamente.	13- PD, inserta el pendrive en la torre.	14- PP, se abre la carpeta del pen en el ordenador.	15- PP, mueve el mouse hacia la carpeta.
16- PP, mueve el mouse a la carpeta y en esta vemos que hay otra que al abrirla nos muestra un video, se acerca despacio al mismo para reproducirlo	17- PP, mira curiosa la pantalla, suena un ruido fuerte y se asusta, mira en dirección del ruido.	18- PC, las jóvenes que emitieron el ruido.	19- PP, suspira mirando en su dirección y vuelve a mirar la pantalla--->		

Fig.5. Carolina Castro, storyboard parte 1 PAY (2019)

se coloca los cascos.	20- PP, abre lentamente el video en la pantalla, empieza a reproducirse.	21- PP, ella se acerca curiosa a ver la pantalla	22- PG, una joven atada, aparece un joven que enseña un mensaje en pantalla.			
23- PP, la joven se acerca más a la pantalla a observar.	24- PG, el joven en pantalla sale de plano y aparece con un arma y apunta	25- PD, de la cara de la joven (no este, de frente)	26- PG, dispara a la joven	27- PP, prota se asusta y mira hacia atrás.	28- PE, se aprecia otro cartel que enseña el chico	
29- PP, vuelve a mirar a la pantalla.	30- PP, abre chrome	31- PP, mueve el mouse.	32-PP, escribe la dirección con el	33- escribe la dirección.	34- PP, se abre.	

Fig.6. Carolina Castro, storyboard parte 2 PAY (2019)

El cortometraje trata la deep web y los vídeos snuff, y para incluir estos conceptos se realizó un falso vídeo snuff y una página web, inspirados en los referentes *Eliminado* y *Alexia*. Para el vídeo snuff se siguieron los mismos pasos de preproducción que con el vídeo principal. La página web se creó mediante los programas gratuitos: Hostinger, Freenom y Wordpress, además del complemento para páginas web, Elementor. La página web está diseñada como

una web redroom alojada en la deep web, por lo tanto es de aspecto minimalista, en ella podemos ver imágenes de las víctimas que podemos comprar.

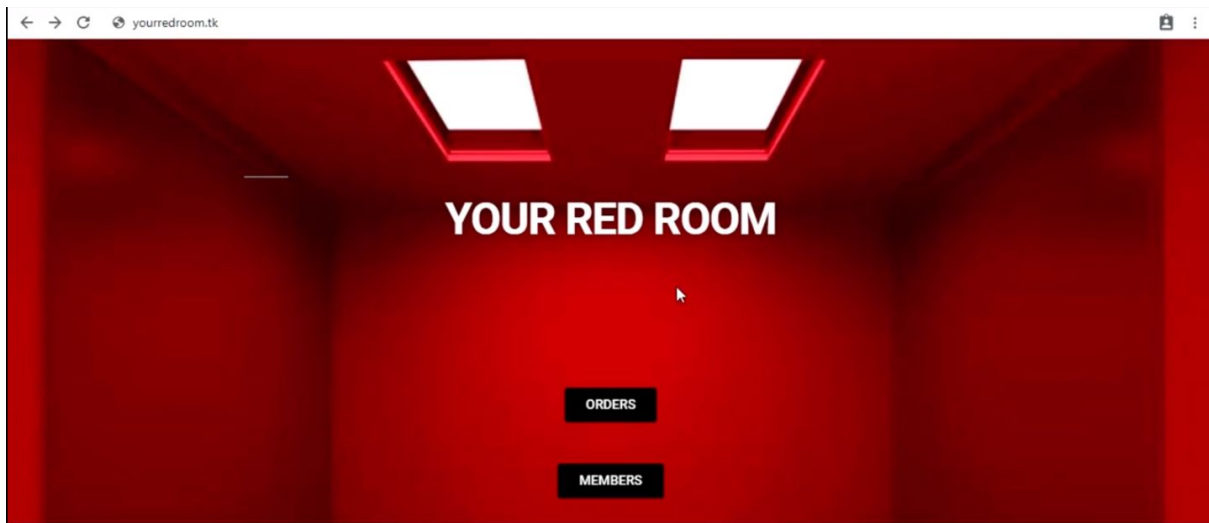


Fig.7. Carolina Castro, imagen página web para PAY (2019)

La siguiente parte es la producción, donde encontramos: el rodaje, para el cual se usaron los materiales cedidos por la universidad (la grabadora de voz y la cámara Panasonic). Además el aula que aparece en el film pertenece a la UMH en la facultad de Altea. Para los planos de ordenador se usó la captura de pantalla, esto gracias al programa gratuito FonePaw. Los planos se desarrollaron de acuerdo al story board, ya que era uno de los objetivos a alcanzar.

Para la post-producción se usaron los programas de Adobe: Premiere y Audition. Donde se montaron los planos y se editó el sonido y la imagen de los mismos. La edición de sonido constó de la sincronización con la imagen y la posterior adición de clips gratuitos, con el fin de generar un ambiente tenso. La edición de imagen se llevó a cabo en la saturación y contraste del vídeo.

En la post-producción también incluimos los elementos de diseño que acompañarán al proyecto, tal y como se refleja en uno de los objetivos específicos: La miniatura del vídeo y los créditos finales inspirados en la estética del corto. Para los créditos se usó el diseño de la web, creando más páginas dentro de la web con los mismos.

La miniatura del vídeo se realizó mediante Adobe Photoshop.

Como este proyecto se subirá a la red y se presentará a concursos, se le pidió a los actores que firmaran una cesión de derechos de imagen.

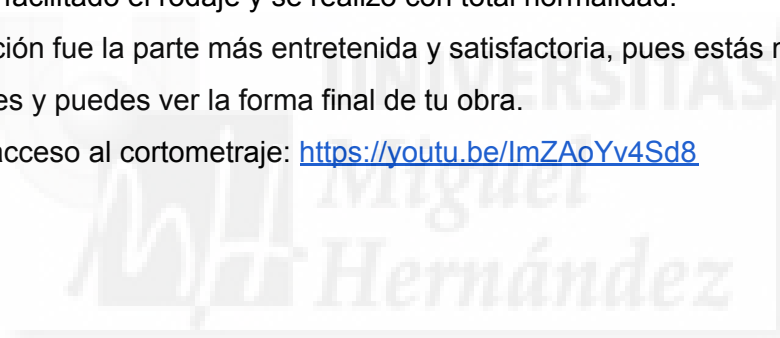
5. RESULTADOS

Creemos que el corto Pay, presentado para el Trabajo de Final de Grado, alcanza los objetivos marcados, tanto el principal como los específicos. Ha sido un trabajo duro pero muy satisfactorio. Recoge mucho de lo aprendido a lo largo del grado durante los cuatro años de este y abre una puerta a continuar por este camino audiovisual.

La investigación realizada para desarrollar el trabajo fue muy interesante y reveladora, lo que abre puertas que son interesantes a la par que aterradoras; pero nos invita a la reflexión y a la autoevaluación moral individual. La preproducción fue el proceso más tedioso, pues es la parte más larga del trabajo, pero a su vez es fundamental para poder realizar una producción fluida. La producción fue enriquecedora y un poco complicada pues se realizó con una cámara de muy buena calidad pero, muy grande para el espacio de grabación. Al tener muy clara la preproducción y un storyboard preciso de los planos y acciones se vio facilitado el rodaje y se realizó con total normalidad.

La post-producción fue la parte más entretenida y satisfactoria, pues estás más cerca de los resultados finales y puedes ver la forma final de tu obra.

Aquí el link de acceso al cortometraje: <https://youtu.be/lmZAoYv4Sd8>



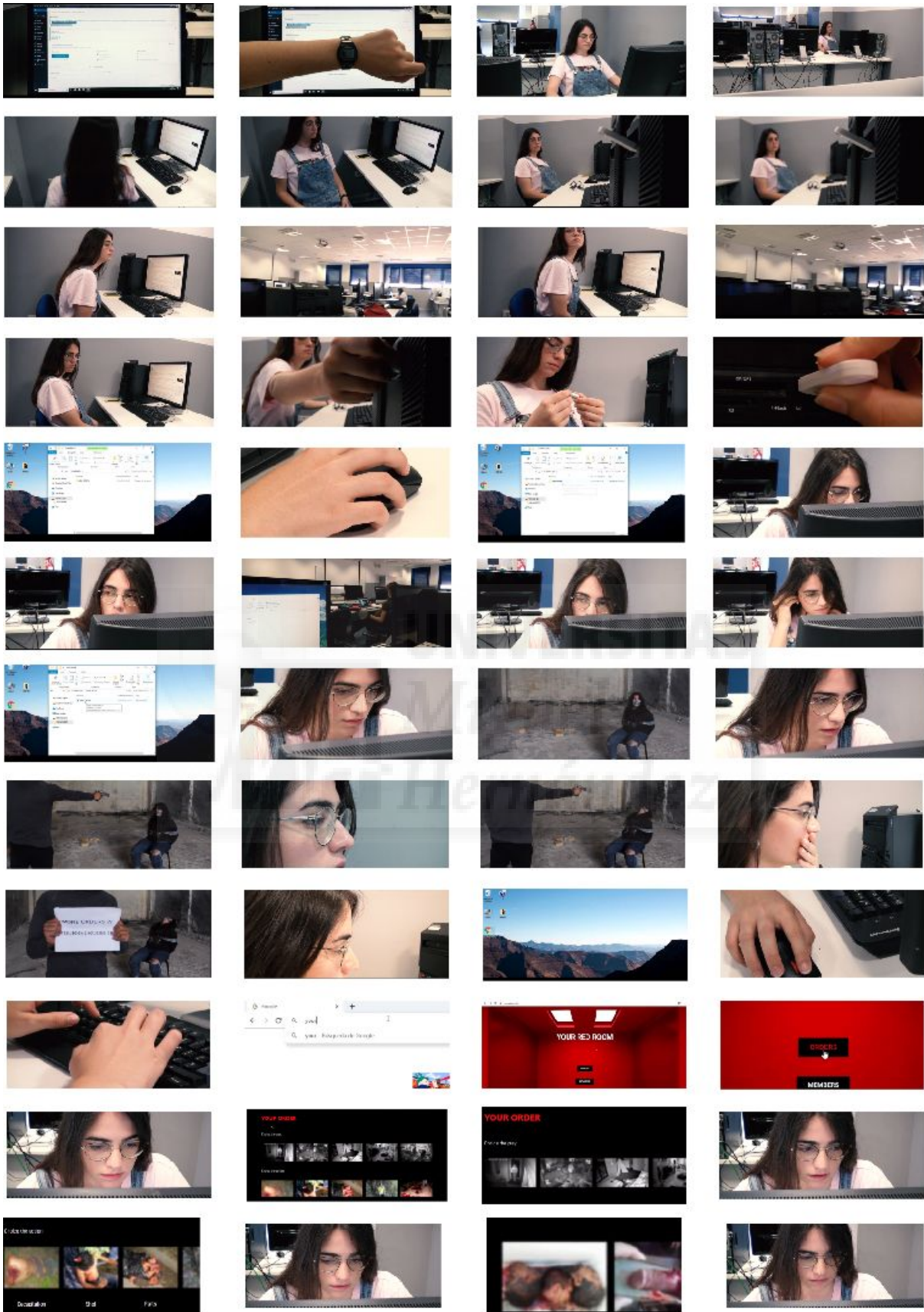


Fig.8.Carolina Castro, fotogramas *PAY* (2019)

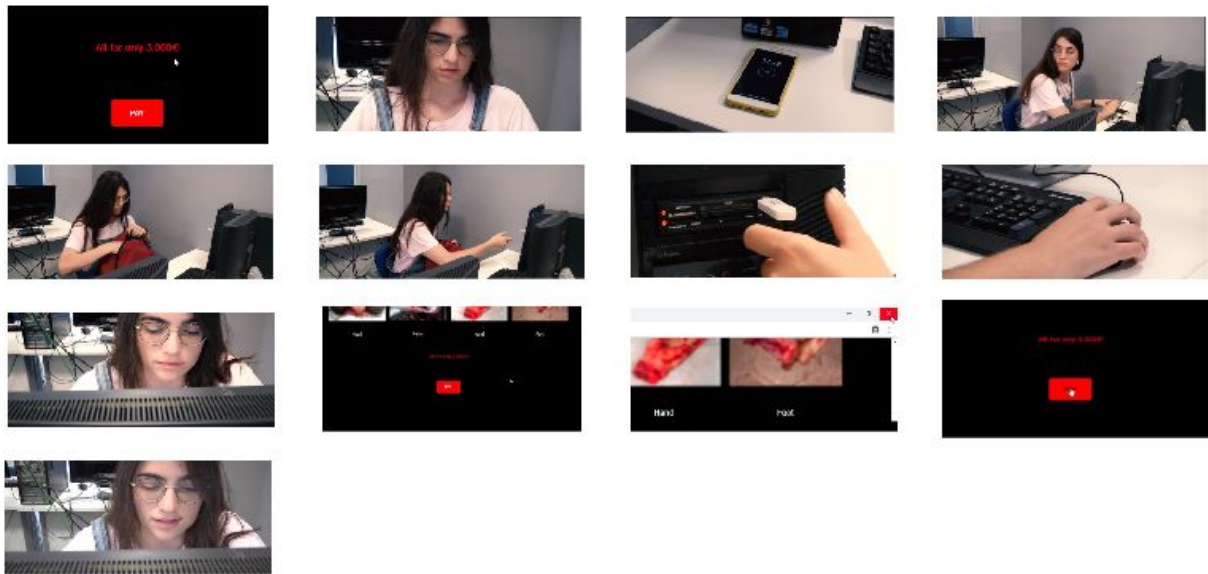


Fig.9.Carolina Castro, fotogramas *PAY* (2019)

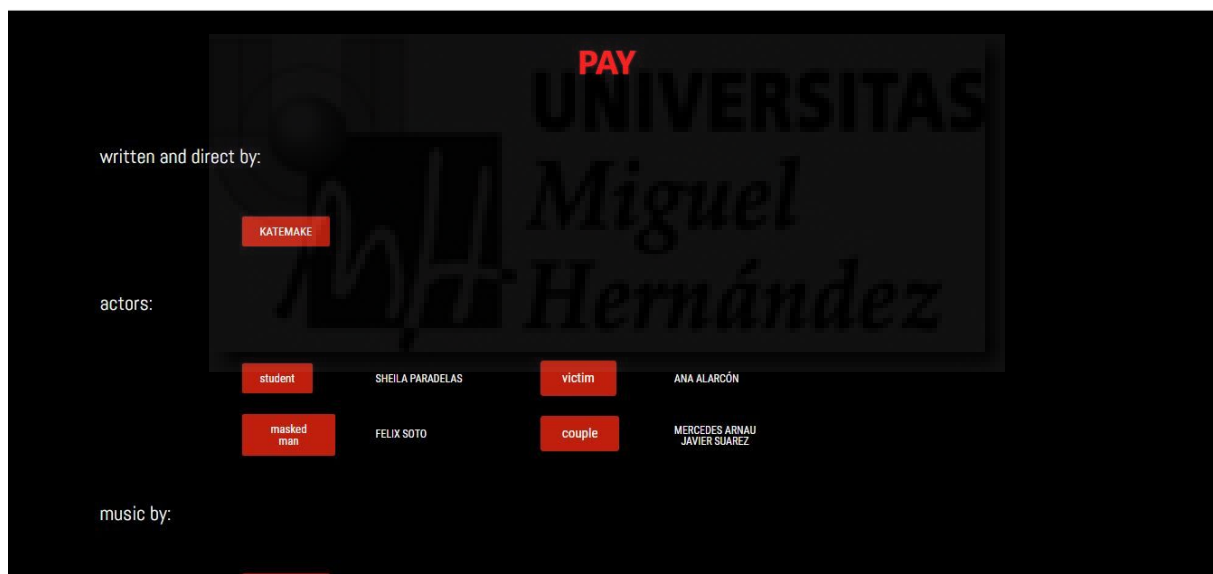


Fig.10.Carolina Castro, títulos de crédito *PAY* (2019)

Los créditos finales parten del diseño de la página web y en un principio tendrían movimiento pero tras varios intentos se descartó por no quedar natural y verse muy automatizado. La miniatura está inspirada en las miniaturas habituales que se encuentran en los cortos de terror alojados en Youtube.



Fig.11.Carolina Castro, miniatura para Youtube *PAY* (2019)



6. BIBLIOGRAFÍA

- Lozano Garbala, D. (2006) *Donde surgen las Sombras*. Madrid: Gran Angular

6.1 Webgrafía

- Borghi, A. (2015). *Alexia* [VIDEO WEB en línea], Argentina. 8' 54", URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sV8UnfFmD-Y&t=59s> [última consulta: 12/06/2019]
- Evans, M. (2013). *2AM: The Smiling Man* [VIDEO WEB en línea], 4' 08", URL: https://www.youtube.com/watch?v=_u6Tt3PqIfQ [última consulta: 12/06/2019]
- France-Presse, A. para *The Guardian*. (2015). "Australian man Peter Scully pleads not guilty to child rape in Philippines" [en línea], URL: <https://www.theguardian.com/world/2015/jun/16/australian-man-peter-scully-pleads-not-guilty-to-child-in-philippines> [última consulta: 12/06/2019]
- FW INC. (2019). "Vídeo snuff" [en línea], URL: https://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo_snuff [última consulta: 12/06/2019]
- Lichauco de Leon, S. para *The Guardian*. (2015). "Australian man charged with murder of 12-year-old girl in Philippines." [en línea], URL: <https://www.theguardian.com/australia-news/2015/mar/07/australian-man-charged-with-of-12-year-old-girl-in-philippines> [última consulta: 12/06/2019]
- Mc Carthy, D. (2008). *He Dies At The End* [VIDEO WEB en línea], 4' 29". URL: https://www.youtube.com/watch?v=4jOU3m_tHtQ&t=197s [última consulta: 12/06/2019]
- Mc Nab, H. For *DAILY MAIL AUSTRALIA*. (2015). "More arrests expected in horrific paedophile ring case which has snared Australian businessman and shocked the Philippines" [en línea], URL:

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2989773/More-arrests-expected-horrific-paedophile-ring-case-snared-Australian-businessman-shocked-Philippines.html> [última consulta: [12/06/2019]

- Requeijo, A. (2016). "Así contribuyó la Policía española a detener Peter Scully, el pederasta más despiadado de la historia" [en línea], URL: https://www.elespanol.com/espana/politica/20160902/152485614_0.html [última consulta: 12/06/2019]
- Sanx, J. (2019). "La verdad sobre el vídeo "Daisys Destruction" [en línea], URL: <https://www.laescenadelcrimen.com/crimen/la-verdad-sobre-video-daisys-destruccion-revelado/> [última consulta: 12/06/2019]
- Susco, S. (2018). *Unfriended: Dark Web* [DVD], USA: OTL. 88min
- Yúbal, M. (2019). "Qué es la Dark Web, en qué se diferencia de la Deep Web y cómo puedes navegar por ella" [en línea], URL: <https://www.xataka.com/basics/que-es-la-dark-web-en-que-se-diferencia-de-la-deep-web-y-como-puedes-navegar-por-ella> [última consulta: 12/06/2019]

Hernández