



iNINCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE LA COMUNICACIÓN

Almas en Pena **La primera serie *streaming* hecha en Venezuela**

Almas en Pena. The first streaming series made in Venezuela

Martin Hahn (Venezuela)
Universidad Central de Venezuela
martinhahn2002@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Almas en Pena La primera serie streaming hecha en Venezuela

Martín Hahn
Universidad Central de Venezuela



La productora de contenidos audiovisuales, RCTV Internacional, bajo la égida de José Simón Escalona, emprendió lo que se convertiría en la primera serie *streaming* venezolana: *Almas en Pena*. La concepción de la serie estuvo a cargo de mi persona (Martín Hahn) y José Simón Escalona, quienes partimos de la idea de Escalona de hacer una serie con los espantos de las leyendas latinoamericanas. El primer paso fue buscar una manera creativa y original de hacer la serie; después de semanas de trabajo, se concibió una estructura dramática que uniera todas las ideas en un solo producto. Se habló en su momento de un crimen irresuelto, de jóvenes *influencers*, de una casa en la mitad del bosque, de leyendas fantásticas con espantos que helaran la sangre. También se manejaron otras ideas como una mujer policía dura, un policía escéptico, aparecidos, espectros, portales, universos paralelos, pasado, presente y futuro. Había mucho material por mezclar para obtener de allí un contenido interesante y coherente para la demanda del público actual nacional e internacional. Es muy difícil concebir una serie en un mundo donde todos los días salen al mercado series hechas en países con mejores y mayores capacidades de producción. Pero esto no amilanó el deseo de hacer el proyecto y las ganas de llevarlo a cabo.

Después de varias semanas de trabajo se llegó a la propuesta final que se presentó a RCTV Internacional a finales de 2018. El proyecto siempre llevó por nombre *Almas en Pena*, estuvo pensado para tener una duración de 13 episodios de una hora y ser de bajo presupuesto. Había sido enmarcado en el género de thriller de terror, con un subgénero de realismo mágico. Era una miniserie que buscaba en los jóvenes espectadores de la generación digital la posibilidad de experimentar el miedo con los cuentos de la abuela. Se buscó que el producto se diferenciara de los demás de su tipo basando su concepción en la latinoamericanidad. Era una historia con tres niveles de narración: el primero estaba centrado en una investigación policial, el segundo cobraba más fuerza con la historia de diez jóvenes *influencers* que se enfrentaban a hechos sobrenaturales; y el tercer nivel, el más fuerte de todos y con más presencia, lo conformaban las doce leyendas populares latinoamericanas.

De esta manera, con la finalidad de presentar un producto atractivo, el *Logline* que describe a *Almas en Pena* fue: “Un grupo de jóvenes aficionados a las historias de terror se concentra en una apartada casa para ver una serie de espeluznantes videos que los llevarán hasta la muerte”; el *Tagline* que vende la serie decía: “Surgieron en el pasado, pero aterrizan en el presente”; el *Storyline* de la serie exponía: “Hay doce leyendas sobre muertos o entes sobrenaturales que sirven de partida para llamar la atención de diez jóvenes *influencers* que buscan desesperadamente aumentar sus seguidores”.

Cada historia narra una experiencia aterradora que sucede a gente común hoy en día. Sin embargo, la vivencia trasciende cobrando la vida de los *influencers* y dando pie a uno de los casos policiales más extraños.

Así, la historia central se presentó de la siguiente manera: “Un misterioso productor ha hecho una serie de videos aterradores con el propósito de colgarlos en las redes. Escogió doce leyendas latinoamericanas sobre almas que penan y convocó a varios *influencers* para colgar los videos en las redes. Una a una, cada historia es más espeluznante que la otra y como el miedo es libre, las leyendas harán que todo aquel que hurgue demasiado o invoque a los espantos, corra el riesgo de caer en shock y hasta de morir”. La segunda historia era: “En una casa apartada de la ciudad, diez jóvenes *influencers* se han dado cita para visualizar varios videos sobre historias aterradoras. Todos están entusiasmados con aumentar el número de seguidores, pero lo que no saben, es que han abierto un canal que permite sentir las incidencias de los espantos en carne propia. Una vez que ellos abren ese portal, no encuentran como cerrarlo y misteriosamente mueren siete de ellos al mismo tiempo y tres desaparecen sin dejar rastro”. La otra historia que complementó el proyecto era: “Un grupo de investigación policial se encuentra ante un caso insólito. Siete jóvenes han muerto al mismo tiempo y el asesino no ha dejado marcas de ningún tipo; nace entonces, una investigación para desentrañar el misterio que envuelve al múltiple asesinato. El detective jefe y su compañera comienzan a experimentar sucesos sobrenaturales que los llevan a comprender que el asesino no es convencional, sino que viene del más allá”.

Por su parte, la sinopsis que dio a conocer por primera vez el contenido de este proyecto decía: “Un *Youtuber* con mucho dinero ha grabado 12 videos con historias espeluznantes basadas en leyendas latinoamericanas. Cada historia es más aterradora que la anterior. Estos videos no son colgados en las redes hasta que no cumplen un propósito macabro. Historias como la de un ánima sola que vaga por las carreteras solitarias asustando a los hombres infieles, o el relato de una niña con los ojos de fuego que surge de un bosque para secuestrar niños, o una monja que camina por los pasillos de un hospital cazando moribundos, etc. son todas leyendas aterradoras que no se quedan en su época, sino que trascienden hasta el presente, para matar del susto a gente de hoy en día y en contextos comunes y corrientes. Cada historia tiene un alma en pena que para muchos es un mito y para otros una experiencia vívida. Como el debate se ha dado con éxito en la generación actual, este *youtuber* convoca a diez jóvenes *influencers* para mostrarles los videos y maravillarlos para que ellos los cuelguen en sus canales. En la medida en que estos muchachos se dejan encantar por cada historia, van abriendo una puerta hacia lo sobrenatural que permite la entrada de los espantos en sus vidas. Lo que era un juego inocente, muy parecido a agarrar un tablero de la *ouija*, hace que estos diez jóvenes se lancen a experimentar lo que hay más allá, cayendo en las garras de situaciones incontrolables. Al principio la mayoría son escépticos, pero con cada manifestación sobrenatural van cayendo en un territorio donde el miedo es la única emoción. Unos pueden huir, otros quedan atrapados en la casa y mueren todos al mismo tiempo en extrañas circunstancias. Nace allí, un caso policial extraordinario que pasa de lo tradicional a lo sobrenatural. La única pregunta es: ¿Qué tienen que ver cada una de las leyendas con la muerte de los jóvenes *influencers*? La respuesta se va develando en el transcurso de los 13 episodios que componen la primera temporada de *Almas en Pena*”.



Diez jóvenes
se lanzarán a
experimentar
lo que hay **más allá**,
cayendo en las **garras**
de **situaciones**
incontrolables

Todo el material anterior era lo que precisaba la empresa para evaluar la posibilidad de enrumbarse por un camino completamente diferente a lo que había venido haciendo. No fue fácil que RCTV Internacional accediera a hacer un cambio tan profundo en su línea de producción. Esa fue la primera gran barrera que había que superar, pero para eso se escribió el primer capítulo y se presentó como piloto. No solo fue evaluado como guion, sino que también se midió la factibilidad de la producción. El primer episodio trató sobre la leyenda venezolana de la Sayona. Como se había previsto, comenzó con un caso de 7 jóvenes muertos en extrañas circunstancias, reunidos alrededor de una fogata de cruces y en medio de la sala de una casa. Ahí se unieron los niveles narrativos, solo quedaba contar la historia del espanto. Y como se prometió, la Sayona apareció en la casa del bosque, salida del mismo video, espantando a los 10 jóvenes que habitaban el lugar. Nadie se explicaba cómo sucedían las cosas; estrategia usada por los creadores para despertar la intriga hasta el capítulo final.

Uno a uno se fue escribiendo cada episodio sin la certeza de que fueran a producirse. Sin embargo, después de analizar seis episodios y tener una proyección clara del costo de la serie, se aprobó su realización con un presupuesto muy ajustado y un cronograma de trabajo muy rígido. A la altura del capítulo siete, comenzaron las reuniones de producción. Se contrató el personal para la preproducción del proyecto. Directores, productores, directores de arte, director de fotografía, escenógrafos, vestuaristas, maquilladores especializados, y personal técnico en postproducción, etc. Toda una plantilla que fue leyendo los primeros episodios entre el encanto y el temor de hacer la primera serie *streaming* venezolana y, además, de terror. Cada uno comenzó a plantear las dificultades propias de su área. Los pasillos se llenaron de un personal especializado preguntándose cómo se materializarían esos guiones en un producto de calidad internacional. Lo más próximo que la empresa y su equipo humano habían hecho de ese estilo era *La Mujer de Judas*, en el año 2002 y habían pasado ya 17 años de esto. A pesar de la crisis país, los equipos técnicos se adquirieron de acuerdo a los estándares internacionales. Ahora, había que buscar a los técnicos que supieran operarlos.

El capital humano de RCTV Internacional tiene un *Know How* en la producción de telenovelas, pero este producto era ajeno cien por ciento a ese conocimiento. Los guiones describían más imágenes que diálogos. La estructura narrativa no tradicional sacó de sus parámetros a empleados con más de 25 años en la planta. “Eso no se puede hacer” era la frase más pronunciada en los estudios de la casa productora. Los más antiguos empleados fueron lo que mayor resistencia pusieron. Se hizo mucho trabajo de mesa donde los creadores de la serie explicaban, junto al productor, cómo estaba concebida la obra, qué tipo de actuaciones necesitaba, qué tipo de fotografía, qué tipo de lenguaje cinematográfico, qué tipo de efectos especiales, etc. Era todo nuevo, era un camino escarpado para una productora que se había destacado por más de 50 años en la producción de telenovelas.

En la medida que surgían las propuestas de las distintas áreas, éstas iban materializándose en problemas más que en soluciones. Cada propuesta comenzaba diciendo lo que se quería hacer y ellos mismos daban el veredicto de que eso era muy difícil de llevar a cabo. Además, no conforme con la actitud derrotista, las propuestas estaban alejadas de la concepción original de la serie. Así, se experimentó con una suerte de *teaser* y fue insuficiente, distante al concepto concebido en todos los sentidos: las actuaciones eran teatrales, la fotografía era plana, los movimientos de cámara eran poco atractivos; lo cierto es que el producto final era tan deficiente que atrajo la preocupación de los ejecutivos. Sin embargo, la plantilla de trabajadores se comprometió a hacerlo mejor y el entusiasmo comenzó a crecer con fuerza. Se hicieron más trabajos de mesa con cada área y pruebas de cámara de cada elemento que jugaría en la serie. Nadie quería desistir. El reto fue de todos.

El conocimiento empírico, unido a la investigación sobre otras series del mismo corte, fue un paso fundamental para el arranque de la serie. Por supuesto, cada especialista tenía su propia manera de hacer las cosas, aunque las mismas fueran en discordancia con la de los otros especialistas. Las mesas de trabajo se subdividieron por especialidades antes de comenzar las grabaciones. Los creadores de la serie eran los que mayor conocimiento tenían del producto. Se entendió que el camino se haría más lento porque se estaba aprendiendo en la medida en que se hacía la serie. Si para una telenovela, el escritor estaba en la capacidad de hacer guiones de una hora en un día, para la serie se llevaba tres semanas por episodio. Si el director de fotografía iluminaba un set de telenovela en media hora, en la serie se tomaba hasta tres horas. No había instructores, ni expertos que vinieran a orientar el proceso; pero había un equipo humano que investigaba y venía día a día con ideas y soluciones. Los directores analizaron todas las series de Netflix que les fue posible.

Había miedo, pero también capacidad de riesgo. Todas las áreas partieron de su experiencia haciendo telenovelas, pero con la consciencia de que la serie era diferente.

En un principio, como escritor de los capítulos, también me costó encajar en el concepto de la serie. Los primeros guiones eran de telenovelas, su estructura dramática, la concepción de los personajes, los diálogos y la diagramación eran propios de un melodrama novelado y no de una serie como las que transmiten las plataformas digitales. Los mismos personajes estaban concebidos como seres impolutos, incapaces de transgredir porque tenían que ser políticamente correctos. De allí partió el primer germen: la construcción de los personajes tenía que romper con los parámetros de las telenovelas. Ya la chica hermosa de 25 años no era la protagonista; ahora se trataba de una mujer policía de 35, ojerosa, con el cabello agarrado con una liga, de pantalones y camisas que se pueden tildar como masculinas, parca al hablar y sin sonrisas. El galán pasó a ser un policía, bien vestido, pero escéptico y sarcástico que trabajaba sin descanso y no tenía interés en vivir un romance con la mujer policía, eran simples compañeros que se agradaban y listo. Ya no se hablaba solo de sentimientos, también había un caso policial que resolver y pistas que seguir y evidencias que evaluar. El guion tenía que plagarse de terminología criminalística, de procedimientos policiales, pero también del argot de los brujos, espiritistas y seguidores de la teoría de las dimensiones paralelas. Así que el trabajo del escritor tenía que basarse en una amplia investigación para cada episodio. No era solamente leer sobre leyendas latinoamericanas, sino saberlas contar de otra manera, consiguiendo una perspectiva diferente a como se pudieron contar antes o a cómo ya estaban contadas en Internet.

El guion tenía una primera línea narrativa, conformada por el policial, que ocurría en el presente; una segunda línea narrativa, conformada por los 10 jóvenes, que se reflejaba en un flashback que cruzaba toda la historia. Este enorme flashback tenía la atenuante de que no estaba contado en orden cronológico y se alternaba con el presente sin previo aviso al espectador y un tercer nivel narrativo referente a las leyendas. Generalmente, este nivel se mezclaba con los otros dos, pero nunca de la misma manera en los 13 episodios. La armonía de compaginar las tres líneas narrativas era un desafío en cada capítulo. Esta concepción del guion descalabró a muchos que aseguraban que de esta manera la historia no se entendería, pero después, ellos mismos esperaban ansiosos la salida de un nuevo episodio, porque estaban enganchados con la trama.

Los **espantos** y **aparecidos** **latinoamericanos** serán los protagonistas en estas historias **sobrenaturales**



Los personajes ya no eran acartonados, a pesar de las excentricidades de algunos; los personajes -ahora- eran realistas. Los 10 jóvenes eran muy dispares, desde la niña hermosa, hasta la chica “poco agraciada”, pasada de peso y simplona. Los personajes eran un abanico de diferentes razas. Estereotipos como el del galán acuerpado quedaron en el pasado, dando paso a un chico delgado y desgarbado, que no se afeitaba todos los días ni se peinaba con frecuencia. Se buscaba el realismo, “gente común”; se crearon personajes vestidos como se ve a los jóvenes en la calle. Los personajes satélites tenían distintas construcciones, había brujas con patas de palo, pero también espectros demoníacos, seres etéreos o asesinos de carne y hueso. La mezcla de los

distintos personajes era una constante en todos los episodios. La interacción de un personaje realista con uno no realista tenía que ser natural y verosímil dentro de la historia. Cada guion tenía su propia alma en pena o espanto o demonio. En la interrelación de los distintos tipos de personajes era donde estaban las claves para el esclarecimiento del caso policial. Mientras más personajes extraños aparecían, más se complicaba la investigación. La tridimensionalidad de los personajes estaba salpicada por la actitud que tuvieran ante las manifestaciones sobrenaturales.

La historia policial tenía un carácter distintivo porque la trama hablaba de “investigaciones de casos no convencionales”; esto hizo que no se viera una oficina de policía abarrotada de gente que camina de un lado para el otro en un mar de escritorios. Era una oficina con menos personas y más tecnología. Esto llevó a la creación de decorados más acordes al proyecto. La historia exigía realismo a pesar de que el ingrediente de lo fantástico pululaba en todos los capítulos. Al principio se construyeron sets propios de una telenovela donde todo era perfectamente armónico como si fuera una vitrina decorada de una tienda por departamentos. Lo que antes eran decorados maravillosos, ahora eran obsoletos y demasiado falsos. Se replantearon los diseños, se cambió la paleta de colores, se buscaron muebles roídos, alfombras gastadas y mucha utilería aporreada. Las ollas estaban maltrechas, la vajilla incompleta, los vasos plásticos y los cubiertos se tiraban en el medio del mesón. Todo era completamente distante a la telenovela. La búsqueda del realismo en la vida cotidiana marcó la dirección de arte, la fotografía, la dirección de actores y los movimientos de cámara.

Finalmente, después de tanto andar, la producción tomó la decisión de que cada episodio tenía que asumirse como un medimetraje. Se trabajaría con dos cámaras en un decorado de 360 grados. Esto permitiría a los directores grabar con mayor libertad y desde los diversos puntos de vista que ofrecía el decorado. Era cine, no televisión. Las pautas fueron de menos escenas, los recursos técnicos más acordes a lo exigido. Ahora, desde la producción, se concientizó que el producto ganaba mucho más al ser asumido como 13 películas concatenadas. El resultado fue maravilloso, cada episodio fue dirigido por un director diferente que le dio su propio punto de vista. Fue realmente loable hacer la serie, fue un acto heroico. Se hizo con talento nacional, pero sobre todo con la valentía de un equipo de gente que puso más de lo que debía para llegar a la meta: producir la primera serie *streaming* venezolana.

Martín Hahn: Licenciado en Artes, mención Cine y Magister en Teatro Latinoamericano Contemporáneo de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Profesor de pregrado y postgrado de la misma Universidad. Además, se desempeña como escritor y dramaturgo de importantes obras. Sus primeros pasos como escritor fueron escribiendo películas para TV en Radio Caracas Televisión (RCTV). Allí escribió el largometraje *Incriminada*, el cual recibió el premio Meridiano de Oro. Luego pasaría a escribir telenovelas con la misma casa productora, convirtiéndose en un escritor con sello personal, éxitos como *Angélica Pecado* y *Estrambótica Anastasia* le valieron el premio Dos de Oro como mejor escritor. Asimismo, sus telenovelas *La Mujer de Judas*, *Nadie me dirá como quererte*, *La Viuda Joven*, entre otras tantas, han sido merecedoras de muchos premios y aclamadas por el público.