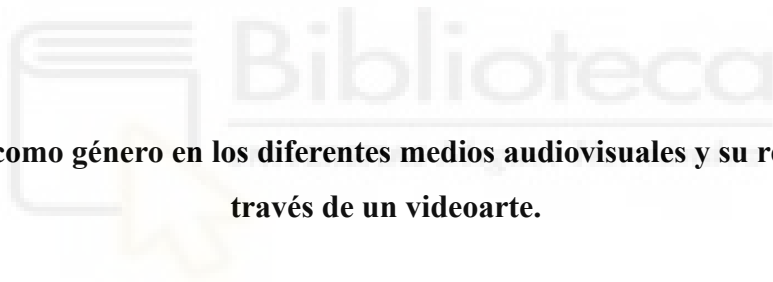


**UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ**  
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche.  
**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**



**UNIVERSITAS**  
*Miguel Hernández*



***Coming of age* como género en los diferentes medios audiovisuales y su representación a través de un videoarte.**

Trabajo Fin de Grado  
2023/2024

Autor: Manuel Rosser Casado

Tutor: Roberto Oliver Sanchez Garcia

Modalidad práctica y/o profesional

<https://drive.google.com/drive/folders/1nka6QtR9h1B-zfEKg6DX2KwsBXvDXHGQ?usp=s>  
[hare\\_link](#)

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
1.1 Motivaciones y justificación.....	3
1.2 Objetivos.....	4
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
2.1 Revisión del género.....	5
2.2 Coming of age, un género no solo para adolescentes.....	8
2.3 Clichés en el coming of age.....	9
<b>3. REALIZACIÓN DEL PROYECTO.....</b>	<b>10</b>
3.1 Preproducción.....	11
3.1.1 Idea, referencias y narrativa.....	11
3.1.2 Documentos de producción.....	17
3.2 Producción.....	18
3.2.1 Iluminación.....	18
3.2.2 Imagen.....	20
3.3 Postproducción.....	20
<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>22</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>24</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>25</b>

## RESUMEN

El coming of age es un género ampliamente utilizado en la industria audiovisual que cuenta historias de jóvenes adolescentes en plena transición a la adultez y todos los desafíos que esto conlleva. A partir de este trabajo se busca explorar y reflexionar sobre el alcance y la representación del género a través de los diferentes medios audiovisuales así como su impacto en la cultura popular. Como una interpretación creativa del género se ha realizado un videoarte que concentra la estética y la intención del género para lograr comprimir su esencia en una pieza.

## PALABRAS CLAVE

Coming of age; videoarte; adolescentes; adultez; crecimiento; género cinematográfico

## ABSTRACT

Coming of age is a genre widely used in the audiovisual industry that tells stories about young adolescents in full transition to adulthood and all the challenges that this entails. The aim of this work is to explore and reflect on the scope and representation of the genre through different audiovisual media as well as its impact on popular culture. As a creative interpretation of the genre, a video art has been made that concentrates the aesthetics and intention of the genre in order to compress its essence into a single piece.

## KEY WORDS

Coming of age; videoart; teenagers; adulthood; growth; cinematographic genre

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Motivaciones y justificación.

El coming of age ha sido un género muy recurrente en mi vida y poder explorar y profundizar en él fue una motivación para emprender a hacer este trabajo de fin de grado. Con él no solo busco adentrarme teóricamente en sus entrañas, busco poder entenderlo y expresarlo desde mi visión así como lograr transmitir mi pasión por él.

Cuando uno plantea su trabajo final de grado, en una carrera como comunicación audiovisual se plantea cuáles son sus cualidades y cómo las puede explotar de la mejor manera posible para lograr un trabajo memorable pero, para mí, va más allá de eso. El trabajo de fin de grado es el broche a un aprendizaje de ya casi más de 4 años sobre el sector audiovisual, sus dificultades y sus virtudes. Cuando uno llega a este punto muchas veces sigue sin saber cuál es su camino y profundizar en sus virtudes muchas veces no es una tarea sencilla ni clara. Por eso con este trabajo buscaba disfrutar investigando, explorando y sobre todo seguir aprendiendo a enfrentarme al medio audiovisual. Este trabajo por tanto no deja de ser un aprendizaje, una forma de ponerme en tesituras complicadas para poder sacar adelante un rodaje con medios reducidos y con las circunstancias muchas veces adversas.

Así como el coming of age es un género muy arraigado a la idea de crecer y evolucionar, para mí una motivación a la hora de realizar este trabajo era el poder darme cuenta de todo lo que me queda por aprender, conocer mis límites, mis cualidades y mis virtudes y hacerlo a través de un trabajo sobre un género y una disciplina que me inspira y me motiva.

El género coming of age no deja de ser un género altamente conocido pero del que muchas veces no somos conscientes de su profundidad, su trayectoria y su versatilidad para convivir con otros géneros. Para mí una de las mayores cualidades que tiene este género es la capacidad que ha tenido siempre de mantenerme entretenido que en definitiva es el punto de toda obra audiovisual. Muchas veces se tacha a este género por tener un gran número de obras “mediocres” o producidas de forma masiva para contentar a un público joven mayoritario pero en ocasiones lo único que uno busca es mantenerse entretenido ¿No es ese

el objetivo al fin y al cabo? Lograr entretener y mantener la atención de la audiencia es un bien muypreciado en estos días y la capacidad que tienen las producciones coming of age para hacerlo y mantenerse en boca de todos es admirable. Con esto no quiero decir que el género peque en exceso de producir obras “fastfood” pues tiene producciones memorables y muy trascendentes como lo pueden ser Euphoria o Skins en las cuales profundizaremos más adelante así como en muchas otras obras.

A través de profundizar en su historia, sus características, sus clichés y su interpretación en los diferentes medios audiovisuales busco concentrar y exponer qué es el coming of age, como se ha tratado y como se trata y cómo esa idea y esos valores que transmite el género son adaptados a otros medios más allá del cine o las series de formas diferentes y en ocasiones poco consideradas como formas de expresión audiovisual, propias de las generaciones más jóvenes.

Una vez conocido y explorado el género coming of age, en la segunda parte de la memoria, se profundiza más en estos aspectos recién mencionados, como me han inspirado y como son parte fundamental de la ejecución de este proyecto.

El videoarte en cuestión y todas sus fases de creación son detalladas y fragmentadas para conocer y entender cuál ha sido el proceso y las circunstancias que han llevado a la pieza final. Una pieza final que busca ser una interpretación personal del género, que sigue a un grupo de amigos, profundizando en cada una de sus historias individuales y de cómo la unión es una parte fundamental para la felicidad y el progreso.

Para terminar, unas conclusiones finales de lo que ha sido el proyecto, qué dificultades ha conllevado, cual ha sido el aprendizaje y sobre todo cuál ha sido el resultado de la pieza audiovisual creada.

## **1.2 Objetivos**

Por lo tanto el objetivo de este proyecto es a través de la elaboración de una pieza audiovisual estilo coming of age, explorar el género y ser capaz de producir de manera eficiente una obra audiovisual con todo lo que eso supone.

- Realizar un producto audiovisual desde cero con un resultado satisfactorio.

- Poner en práctica todas las nociones aprendidas en términos de preproducción siendo capaz de organizar una producción de manera eficiente y haciendo un buen uso de documentos tales como la escaleta, el plan de rodaje o los desgloses.
- Ser capaz de plantear una idea y llevarla a cabo de la forma más precisa posible cumpliendo con lo pactado en la fase de preproducción.
- Ser capaz de dirigir una producción audiovisual de la mejor manera posible con el fin de obtener los resultados deseados.
- Aprender sobre el género coming of age, analizarlo y ser capaz de transmitir sus bases en una pieza audiovisual teniendo en cuenta sus diferentes formas de representación en el medio audiovisual y de cómo estas influyen en la estética y la composición de las diferentes obras.
- Aplicar los conocimientos adquiridos durante todo el grado.
- Explorar y aprender durante la elaboración del proyecto en términos audiovisuales, cometiendo errores para ser capaz de subsanarlos y poder adquirir nuevos valores y enseñanzas para futuras producciones en términos de iluminación, fotografía, narrativa, edición y uso del material.
- Conseguir un producto audiovisual suficientemente atractivo y de calidad.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Revisión del género**

El cine, así como cualquier otra forma de representación audiovisual, como forma de arte y expresión cultural, ha sido durante mucho tiempo un espejo que refleja las complejidades y los matices de la experiencia humana. Entre los numerosos géneros cinematográficos que han surgido a lo largo de la historia del cine, el Coming of Age se destaca como uno que captura de manera vívida y evocadora la transición de la juventud a la adultez. Este género, con sus narrativas centradas en personajes jóvenes enfrentando los desafíos y las alegrías de crecer, ha cautivado a audiencias de todas las edades y ha dejado una marca significativa en la cultura cinematográfica.

La esencia del género Coming of Age reside en su capacidad para explorar los momentos cruciales de cambio y autodescubrimiento en la vida de los protagonistas adolescentes. Desde las luchas internas por la identidad y la pertenencia hasta los vínculos emocionales con

amigos y familiares, estas obras ofrecen experiencias universales de crecimiento y transformación. A través de una variedad de estilos narrativos, temáticos y visuales, el *Coming of Age* aborda temas fundamentales como el amor, la amistad, la pérdida de la inocencia y la búsqueda de la propia voz en un mundo en constante cambio.

Su origen se remonta hacia los años 50 con Hollywood explorando temas como el primer amor, la rebeldía y la búsqueda de identidad, con películas como "Rebelde sin causa" (1955). A esta le siguieron películas como *Los 400 golpes* (1959) o *El Graduado* de 1967 que en plena revolución sexual comenzó a explorar temas más tabú. En los años 80, el género se consolidó con películas icónicas como "El club de los cinco" (1985) y desde los 90, el género evolucionó explorando una mayor diversidad de experiencias y abordando temas más complejos desafiando las narrativas y convenciones de la época. "Boys Don't Cry" (1999) ejemplifica esta evolución al abordar temas como la identidad de género y la discriminación ofreciendo una mirada más auténtica y realista de la vida adolescente.

Ya entrados en los años 2000, encontramos obras de gran valor para el género. En 2003, *Elephant* en apenas 80 minutos cuenta una historia trágica y desgarradora.

Permanece un sustrato de espíritu puramente documental, que muestra las imágenes, los personajes y las situaciones con absoluta falta de énfasis, pero también otorgando al conjunto la viveza y el lirismo de una poesía trágica, de un documento sumamente estilizado bajo cuya apariencia de sencillez late uno de los filmes norteamericanos más bellos de las últimas décadas.

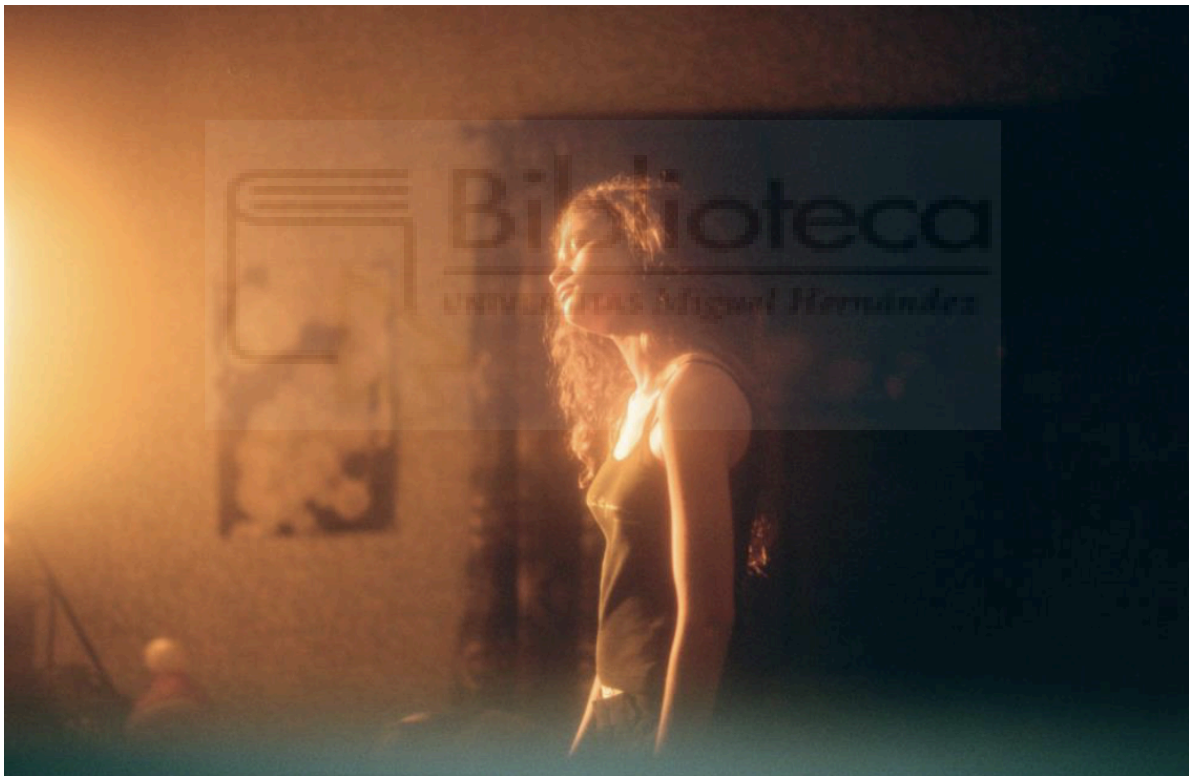
(Adrian Massant, 2011)

No deja de ser una historia narrada a través de los ojos adolescentes y de los ojos de la inocencia y que de alguna forma cuenta una historia de crecimiento o decrecimiento a lo más oscuro y que a fin de cuentas muestra una realidad, más presente de lo que debería, sobre todo en la cotidianidad escolar estadounidense.

En 2007 llegan dos de las obras más icónicas del género. Por un lado, *Supersalidos* se convierte en una comedia de referencia muy al estilo de *American Pie* en la que se explora la urgencia sexual de los protagonistas, centrándose también en la amistad y en el viaje emocional de los personajes (Univision, 2006). Por otro lado nació *Skins* una de las series más icónicas del género en la que se tratan temas más crudos como el abuso de drogas o los

problemas mentales, manteniendo un gran sentido de la realidad con un humor muy ingenioso.

Más recientemente podemos hablar de series referentes en el género como lo pueden ser la mundialmente conocida Euphoria (2019) que es un claro acercamiento del género a un público no tan joven. A partir de sus elementos visuales invita a ver el mundo desde la mirada adolescente de una forma en la que a través de los colores, la estética y el vestuario consigue ser deseable para un público más adulto que busca un retorno al pasado idealizado donde el futuro parecía más atractivo. Levison, creador de la serie, afirma que el color está usado con una “misión visual” que atiende antes a una expresión emocional que a una racional y cuyos elementos muchas veces van dados con el fin de sentirse nostálgicos para un público más adulto. (Lana Coles, 2023).



**Figura 1.** Fotograma Serie Euphoria. Fuente: Hbo Max

Sex education (2019) por su parte es una serie muy importante y necesaria que trata temas de educación sexual de una forma muy cercana y abierta y que se ha ganado el respeto de la crítica por acercar una serie de conocimientos y de valores al público más joven de una forma muy acertada.



## 2.2 Coming of age, un género no solo para adolescentes

El género coming of age es un género cinematográfico que nace de la necesidad de contar historias de adolescentes no solo para adolescentes. Si bien muchas de las piezas cinematográficas que se encasillan en este género nacen para ser contadas por y para adolescentes muchas otras no. Es un género que trasciende las fronteras de la edad y tiene un atractivo universal con el que puede identificarse todo tipo de espectador sin importar su edad o contexto. Las películas coming of age exploran temas y experiencias universales que son relevantes en todas las etapas de la vida como lo pueden ser la búsqueda de la identidad, el autodescubrimiento y el enfrentamiento con las transiciones de la vida lo que da lugar a narrativas igualmente significativas para los espectadores de todas las edades. Son historias que invitan a la reflexión sobre la juventud y la nostalgia y por ende son una ventana al pasado, permitiéndoles revivir experiencias, emociones y dilemas similares a los que enfrentaron en la juventud.

Desde la perspectiva de Lawrence Grossberg que define la juventud como un proceso de cambio y transición, explica como esta muchas veces no puede ser representada de forma precisa, porque siempre parte de la definición de un adulto que, en cierta forma, lo utiliza para ubicarse en el mundo y que por lo tanto la representación de la juventud habla más de los valores y preocupaciones de la gente adulta de lo que lo hacen sobre la juventud.

Este fracaso persistente en el intento de definir la juventud es una necesidad cultural, una que permite a la juventud ser utilizada como una frontera entre la cultura de los adultos y lo que ellos piensan, el estado de ciertos valores fundamentales en un contexto concreto y la propia juventud. Como observaba John R. Sutton en *Stubborn Children: Controlling delinquency in the United States* en el contexto estadounidense de la representación del adolescente los estadounidenses han tratado a los jóvenes como una herramienta para ver el futuro y para por consecuencia controlarlo y poder a su vez esparcir el ya conocido sueño americano.

Si en algo ha influenciado a la cultura popular las obras coming of age estadounidenses es en la creación y la propagación de un ideal de la juventud estadounidense al resto del planeta muchas veces irreal, un sueño americano. Probablemente esta percepción del sueño americano este muy ligada al ideal de progreso y felicidad que durante décadas nos ha vendido la cultura estadounidense y su representación en el coming of age no es más que una

adaptación de ese sueño americano como un intento de idealización de su sociedad a las personas más jóvenes para que forjen ya desde pequeños una visión poco realista o, nuevamente, muy idealizada de la cultura estadounidense que en definitiva es de donde vienen la mayoría de producciones *mainstream*. (Rownea Harper,2008)

Los adolescentes son importantes por la forma en la que están a la vanguardia de los cambios sociales, incluso siendo productos de una cultura social creada por adultos que dan forma a su desarrollo. Esto es una relación fluida entre el individuo y la sociedad. (Kenneth Millard, 2007)

### **2.3 Clichés en el coming of age**

El cliché sin duda más explotado y sobre usado en referente a las historias coming of age es el del amor adolescente. Cada año salen un gran número de piezas que exploran el amor adolescente desde miles de perspectivas y situaciones sobreexplotando la falsa creencia de que el romance es todo lo que implica hacerse mayor creando una visión de la adultez completamente irreal.(Hope Ann, 2016) Ejemplo de esto son obras como.....

Es por eso que el coming of age está plagado de clichés que en ocasiones, le han otorgado una muy mala reputación por muchas veces tratar de sobre romantizar situaciones y circunstancias complejas que no deberían de ser representadas de cierta manera con el único objetivo de complacer a la audiencia más desatenta. (Morna Muzawazi, 2022)

A pesar de esto hay que destacar como, sobre todo en los últimos años, las películas y series coming of age han sido pioneras en la inclusión de forma natural de figuras, personajes y circunstancias poco narradas o narradas de forma errónea y que son parte importante también de la forma en la que se moldea el pensamiento general de las generaciones nuevas. Es importante sobre todo para ellos y una razón fundamental de porque es un género tan popular entre los jóvenes que por lo general buscan un personaje con el que identificarse. Esto ha llevado a la industria en general y al coming of age en particular a presentar personajes “outsiders” que no encajan en el modelo tradicional de su entorno social o escolar de forma más recurrente para ser modelo de representación de más personas y para explorar temas como la sexualidad, la identidad o el racismo entre otros.

En términos de clichés no podemos dejar de mencionar algunos tan comunes como las problemáticas familiares presentes en películas como *Beautiful boy*; La muerte de una figura importante para el protagonista y las consecuencias que esta tiene en la forma de ver el mundo es también un cliché en ocasiones muy sobreutilizado que hace parecer que la única fórmula para la evolución y el crecimiento de un personaje es un evento trágico. Por lo tanto es importante que si se incluyen estas circunstancias en una narrativa sea como parte de la historia y no como el punto central de la trama. Un giro dramático en los acontecimientos tal como la posesión de algo único, un secreto o un poder es un recurso muy recurrente en piezas coming of age que implican fantasía o ciencia ficción como puede ocurrir en la ya famosa saga de Percy Jackson la cual ha tenido una reciente adaptación en forma de serie. (Hope Ann, 2016)

En definitiva, aspectos como ser quien quieres ser o alcanzar tu ideal como persona son rasgos característicos del género así como la unión de grupo o el explorar nuevas circunstancias de la vida. Nos otorgan personajes que serán capaces de crecer y evolucionar más de lo que se esperaban, que maduraran y aprenderán con el transcurso de la historia pero que no lo harán repentinamente porque la adultez no viene dada de golpe, parte de hacerse adulto es darse cuenta de todo lo que uno no sabe y cuanto hay por aprender.

### **3. REALIZACIÓN DEL PROYECTO**

Este proyecto toma como punto de partida tratar de representar el género cinematográfico coming of age de la mejor forma posible. Como ya se ha mencionado previamente el género es muy diverso y por lo tanto una representación de este género puede ser todo lo concreta o abstracta como la imaginación lo permita dentro de unos límites. Esto permite explorar diferentes estilos visuales y narrativos dentro siempre de una serie de rasgos y características representativos que deben estar de cierta forma presentes y que no necesariamente tienen que seguir los estereotipos más comunes asociados al coming of age.

La intención con este proyecto era tratar de transmitir lo que para mi representa el coming of age, cuál es mi interpretación personal del género y como yo lo veo y lo identifiqué. En esta ocasión, por lo tanto, el medio audiovisual del videoarte me resultaba la mejor opción para

expresar libremente mi creatividad y poder representar sin la necesidad de unos medios desorbitados historias y situaciones propias del género.

### **3.1 Preproducción.**

La preproducción es la parte fundamental de cualquier proyecto y su correcta ejecución simplificará las labores tanto de la parte de producción como la de postproducción. Es por lo tanto fundamental en esta fase del proyecto planificar y preparar al detalle todo lo necesario para conseguir un resultado final óptimo y un flujo de trabajo efectivo y eficiente.

#### **3.1.1 Idea, referencias y narrativa.**

En este caso lo primordial nada más empezar era encontrar la idea y la forma en la que representarla. A diferencia de como puede ocurrir en la producción de un videoclip en el que partes de una base musical para poder comenzar a construir los cimientos del proyecto, en una disciplina como la del videoarte se parte de la nada, de la unión de ideas y conceptos y de una serie de referencias visuales que ayudan a construir la idea y la estética de lo que se quiere representar.

En mi caso, gran parte de la inspiración del proyecto viene de una combinación de la mezcla de la estética de videoclips, videos de youtube y videos de contenido vertical producido para redes sociales. La idea era encontrar ese punto de unión entre la forma de representar el género de cada una de las disciplinas y conseguir un concepto propio de representación coming of age bajo mi criterio y mis gustos.

Los videoclips podríamos decir que aportan la estética más formal y correcta, más cercano a lo cinematográfico, así como el ritmo de montaje y de estructura. Kids are growing up (part 1) de The Kid Laroi fue de alguna forma el punto de partida de la idea. Aunque el resultado final diste mucho de lo representado tanto visual como musicalmente en el videoclip mencionado, fue de alguna forma el interruptor de la bombilla para que naciese este proyecto.

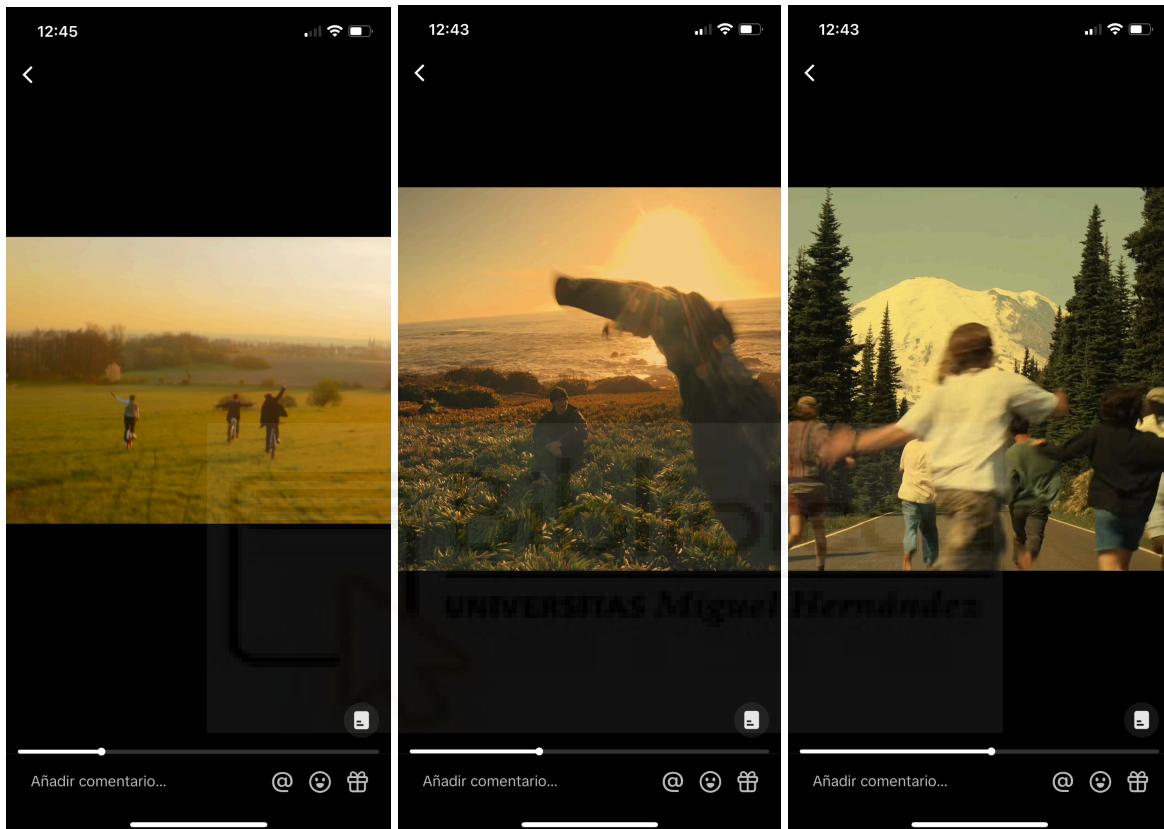


**Figura 2.** Fotograma videoclip Kids are growing up (part 1). Fuente: Youtube

Otras referencias de la misma índole fueron videoclips como Castle on the hills de Ed Sheeran que representa ese lado más humano y compartido de la adolescencia, con una narrativa tanto visual como sonora excepcional y que transmite a la perfección la idea de crecimiento personal propia de una buena pieza coming of age. Dream girl de Baby Queen por su parte nos acerca más a un ambiente festivo que nos relata la complejidad del amor adolescente. Estas, junto a otras muchas referencias, ayudaron a conceptualizar la idea que comenzó a coger más forma cuando entraron en juego otro tipo de referencias que podríamos entender de alguna forma como más caseras y que en mi forma de ver y entender el género eran fundamentales.

Esta interpretación del género más natural y espontánea propia de las redes sociales y muy representativa de mi generación, así como de las más jóvenes, consigue transmitir esa estética más nostálgica y de vivir el momento que consigue ser de alguna forma más cercana con el consumidor y mucho más inmediata gracias a las plataformas en las que se comparten y consumen más propias de la inmediatez y del consumo instantáneo. En estas piezas ya no se valoran tanto los medios sino la intención y el cómo se cuenta, la apreciación de los recursos a mano, de la espontaneidad y del placer visual.

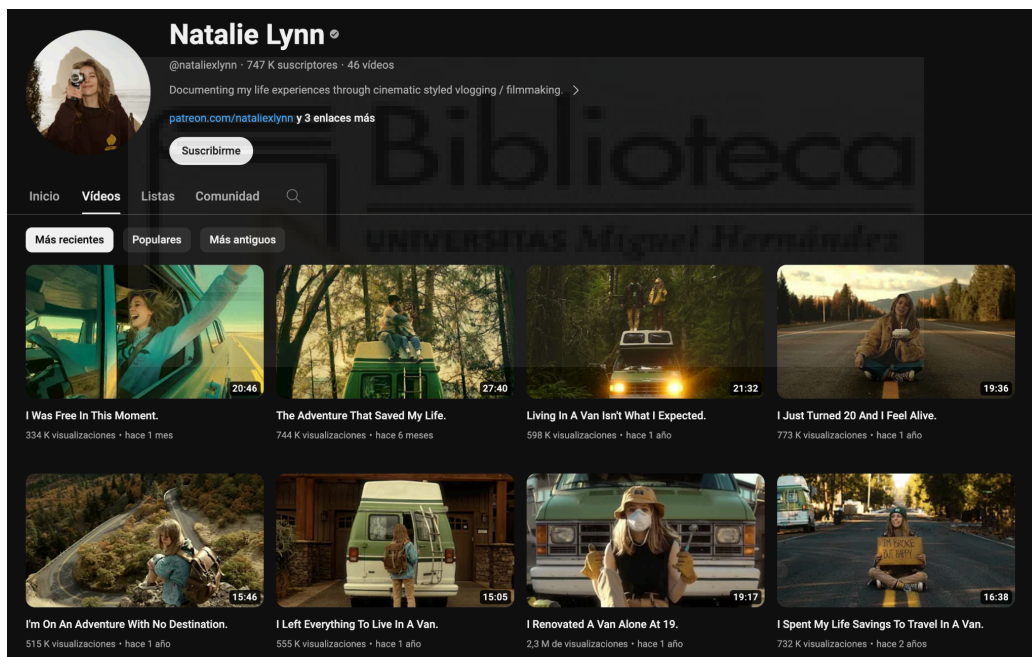
Estas dinámicas son muy propias de plataformas como tik tok donde existen creadores que comparten videos cortos con un alto ritmo de montaje, y con un tratamiento del color y de las narrativas que acercan al espectador a esta visión del coming of age más cercana. Se caracterizan sobre todo por mostrar escenarios de naturaleza con tintes paradisíacos, lugares exóticos, realidades cotidianas y en definitiva todo lo que una buena narrativa coming of age exige.



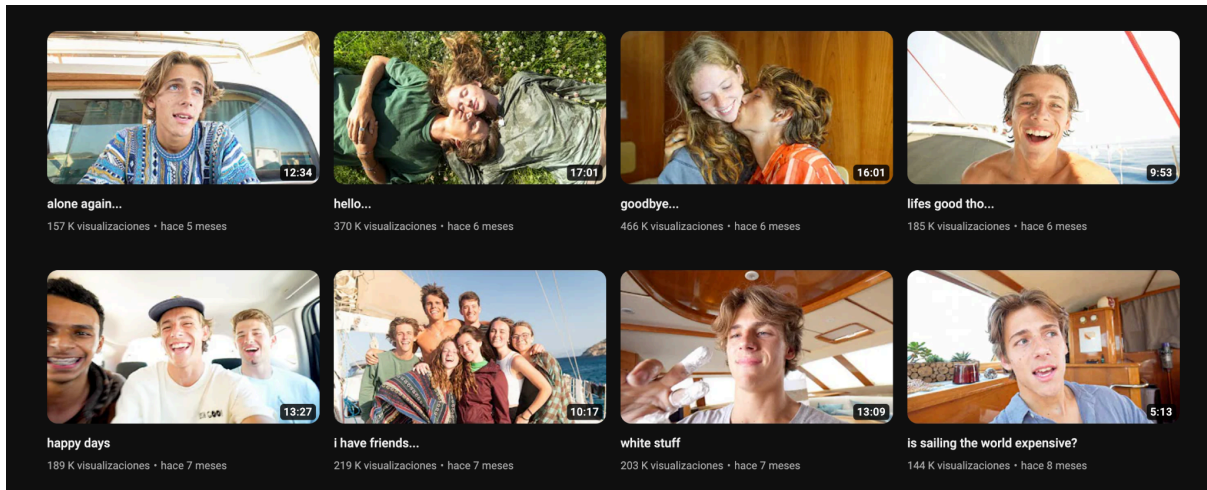
**Figuras 3.** Capturas de pantalla. Fuente: TikTok

Además han aparecido una gran variedad de creadores de contenido en internet sobre todo en la plataforma youtube que narran sus historias y sus vivencias personales, así como su evolución a lo largo del tiempo, normalmente en formato videoblog, creando un nicho de contenido que se puede catalogar por la estética visual que comparten y la intención narrativa de los videos como una nueva forma de expresar el coming of age. Este tipo de contenido muchas veces no se limita a contar historias cotidianas, muchas veces busca abrir la mente del espectador a través de mensajes inspiracionales, de progreso, evolución y del valor del esfuerzo con el objetivo de conseguir un impacto positivo en las generaciones más jóvenes.

Algunos ejemplos de este tipo de contenido son creadores como Natalie Lynn que a través de un estilo visualmente exquisito narra su historia viajando en una furgoneta por todo Estados Unidos reivindicando el poder de la libertad y el de sentirnos vivos compartiendo y explorando el mundo. Otro ejemplo de este tipo de contenido es Max Resigner que deja a un lado esa estética tan cinematográfica y espectacular y busca contar historias cotidianas sobre hacerse mayor muchas veces desde el confort de su habitación destacando muchas veces por su buen gusto narrativo y su buena ejecución en términos de edición. Por último para cerrar este apartado de creadores destacar historias como la del creador Finn Whitaker un joven de apenas 17 años que se dedica junto a su familia a recorrer el mundo en barco y que cuenta desde una perspectiva diferente las dificultades de crecer y de ser joven alejado de lo cotidiano y muchas veces del mundo, dejando atrás familia, amigos y creciendo bajo un espectro de vivencias y creatividad como recurso de aprendizaje y evolución.



**Figura 4.** Captura de pantalla del canal Natalie Lynn. Fuente: Youtube



**Figura 5.** Captura de pantalla del canal Finn Withaker. Fuente: Youtube

No obstante la inspiración de la pieza creada no se ha limitado únicamente a lo ya mencionado. Evidentemente hay también un gran bagaje de referencias e inspiración propias del cine y las series que a fin de cuentas son el punto de partida de todo este tipo de narrativas más cotidianas. Series como Euphoria o Skins ya mencionadas previamente, han aportado mucho a la proyección mental del género y a la inspiración para producir esta pieza.

Por lo tanto una vez nutrido nuestro imaginario del género coming of age era momento de darle forma a la pieza. La elección del formato del videoarte tiene mucho que ver con la capacidad de poder contar historias con más libertad creativa y narrativa sin necesidad de estar tan encasillado en un formato concreto y de esta forma poder explorar diferentes áreas y situaciones típicas de una pieza coming of age sin atarme. La intención inicial de la pieza era contar la historia de un grupo de amigos que juntos buscaban escapar de sus realidades inmersas en situaciones lamentablemente tan cotidianas en la adolescencia como la adicción, las inseguridades o los problemas familiares así como el amor romántico de la juventud. Por lo tanto se concluyó que la forma más correcta de aproximarse a esta realidad era tratando de sumergir al espectador lo máximo posible en esta dinámica del grupo a través de la utilización de recursos como la cámara en mano o la videocámara retro como parte de la dinámica de los actores.

El hilo conductor de la historia busca a través de la unión del grupo y de la consecución de escenas cotidianas en la vida de un adolescente, profundizar paulatinamente de forma individualizada en las vidas de cada uno de los miembros del grupo para poder entender y

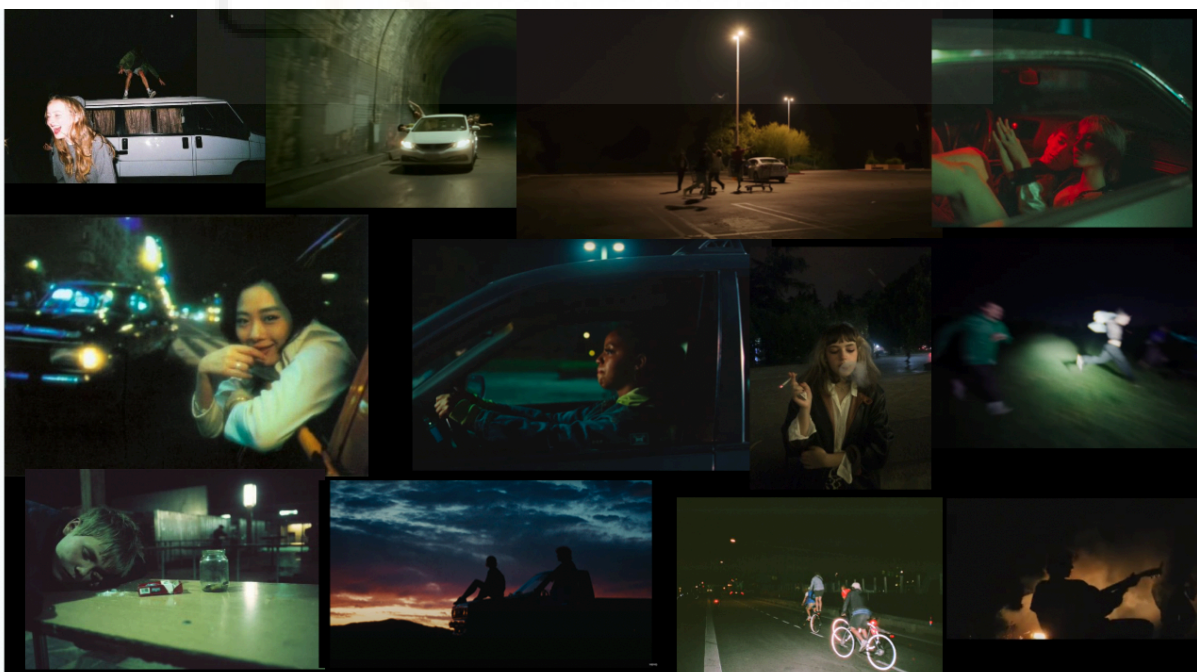


adentrarnos en sus vidas personales. El coche es de alguna forma el hilo conductor de la pieza y en el momento en el que Mateo, uno de los chicos del grupo, recibe la llamada de sus amigos y se une a ellos, comenzamos a seguir la trayectoria de este grupo en diferentes contextos.

Para crear el concepto creativo fue muy importante recurrir a numerosas fotografías, videos y referencias ya mencionadas para poder encontrar la estética adecuada. Una vez que el concepto del videoarte estaba más o menos claro confeccione una serie de tableros estéticos por localizaciones para tener claro cuál era la inspiración de la que partimos sobre todo en cuanto a situaciones, encuadres y colores.

Algo muy particular de esta creación es que el concepto daba lugar a cierta improvisación. Al querer buscar la cotidianidad de un grupo de amigos, para poder sumergirnos en él era clave dejar lugar a cierta libertad para lograr nutrir de forma positiva y natural a la pieza. Esto no quita que hubiese un control minucioso en cuanto a que se grababa y como se hacía.

Por circunstancias, el rodaje principal se terminó confeccionando para ser grabado en dos únicos días, uno dedicado a interiores y otro a exteriores dejando únicamente algunos aspectos menores para otras fechas.



**Figura 6.** Tablero estético 1. Fuente: Elaboración propia



**Figura 7.** Tablero estético 2. Fuente: Elaboración propia

### 3.1.2 Documentos de producción.

Para facilitar y asegurar un buen flujo de trabajo durante el rodaje se elaboraron una serie de documentos tales como un guión técnico o shotlist, órdenes de rodaje y desgloses.

Una vez que la idea ya estaba consolidada era momento de darle forma. Dado el formato y el estilo del videoarte y la naturaleza del video que se buscaba crear, realizar un guión literario era algo excesivo y extenso que no iba a resultar suficientemente relevante como para elaborarlo. En sustitución opté por construir el hilo narrativo a partir de una escalera suficientemente detallada como parte fundamental para establecer las bases del videoarte. En ella se especificaba cuál era la trama central sobre la que giraba el proyecto y qué condiciones tenía cada personaje en su vida privada.

Una vez que el hilo conductor del video estaba elaborado era momento de darle forma a partir de un guión técnico. Este es un documento esencial para poner en imagen todo aquello que quieres representar. En él se especifican el tipo de planos, se describe la acción, se marcan

localizaciones y se detallan aspectos relevantes en relación con la escena, el sonido o cualquier otra necesidad.

A partir de este guión técnico, para agilizar el flujo de la grabación se elabora un orden de rodaje en función de localizaciones, material, personal y acciones para que el flujo de trabajo sea el más eficiente y acertado. En mi caso, por circunstancias, la grabación se terminó concentrando en dos únicos días a excepción de algunos aspectos menores que se dejaron para otras fechas. El primero de los dos días se dedicó íntegramente a todo lo que se grababa en interiores. Para facilitar el flujo de trabajo se determinó que todo fuese grabado en la misma localización aprovechando cada espacio de la casa para poder contar la historia de la mejor manera. Los preparativos para el rodaje comenzaron pronto por la mañana y la grabación tuvo una duración aproximada de 8 horas. El segundo día de rodaje se dedicó por tanto a todo lo que debía ser grabado en exteriores. De la misma manera, para facilitar el ritmo de rodaje se seleccionaron localizaciones muy próximas entre sí que permitían el rápido desplazamiento de todo el equipo entre los diferentes espacios. El rodaje de todas las secuencias de exteriores así como las de coche se tardaron en grabar aproximadamente poco más de 4 horas.

### **3.2 Producción**

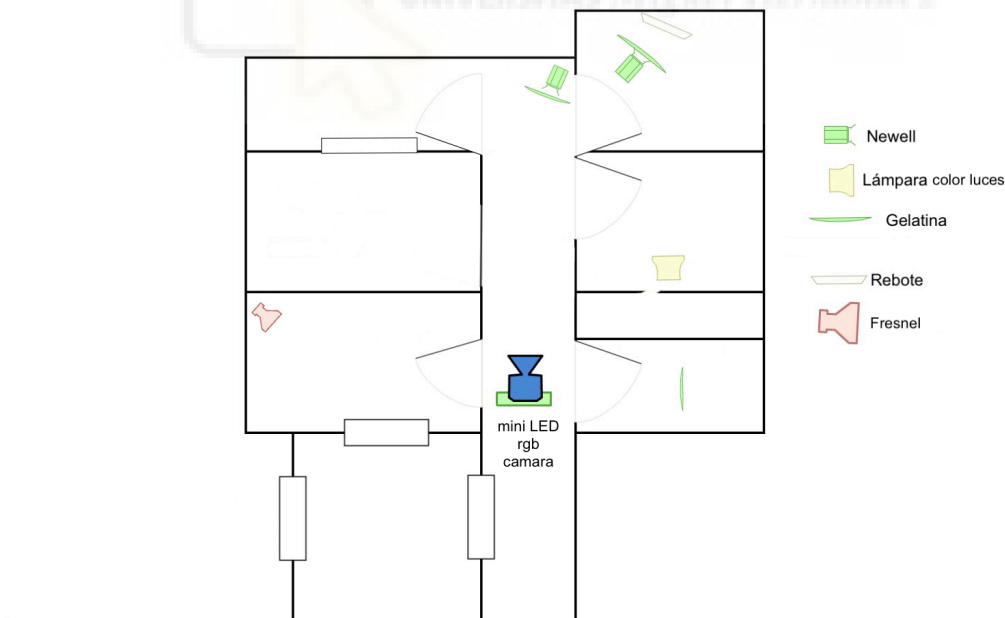
Una vez que todos los documentos estaban en orden y confeccionados de forma correcta era momento de pasar a la fase de producción, al rodaje. Es la fase en la que se da vida a lo planteado en la fase de preproducción y la correcta ejecución del mismo es clave para la obtención de unos resultados satisfactorios y próximos a lo planteado. Cabe destacar que en esta fase del proyecto la colaboración y la delegación de ciertas responsabilidades a otras personas era necesaria para el desempeño de todas las funciones. Esta colaboración viene dada principalmente en ciertos aspectos de la producción y de la dirección de fotografía sin dejar de lado al resto de personas que colaboraron en temas de iluminación y arte.

#### **3.2.1 Iluminación**

En términos de iluminación y dirección de fotografía, para conseguir la estética visual planteada teníamos a nuestra disposición dos focos LED Neewer, un fresnel 1000W, un LED portátil RGB, un reflector de luz y algunas gelatinas de colores así como luces prácticas tales como lámparas, proyectores o luces de navidad.

Se plantearon para la primera parte de la grabación en interiores un aproximado de 6 planos de iluminación, uno por cada estancia de la casa en la que se filmó. Tres habitaciones, una cocina, un baño y un salón. El fresnel dada su potencia, fue utilizado principalmente en las escenas que requerían simular la luz del sol en la cocina y en una de las habitaciones. Una de las escenas fue iluminada únicamente con la luz residual del sol por la mañana por lo que contábamos con con el tiempo justo para grabar esa escena antes de que las circunstancias lumínicas cambiaran.

Para la segunda parte de la grabación en interior correspondiente a las escenas de fiesta se plantearon nuevamente unos 6 esquemas de iluminación diferentes a destacar dos concretamente. El primero el que corresponde a la escena de la pareja en la fiesta para la que se tuvo que colocar una luz de forma cenital sobre sus cabezas para destacarlos sobre el resto del ambiente y el segundo por su complejidad, el plano secuencia que supuso la iluminación de varias estancias al mismo tiempo con el hándicap de que ninguna de estas saliese en plano. Para esta secuencia fue clave el uso de diferentes gelatinas de colores para lograr separar los diferentes escenarios y dar a la escena un ambiente festivo apropiado en la que los colores generasen un ambiente visualmente atractivo.



**Figura 8.** Esquema de luz plano secuencia fiesta. Fuente: Elaboración propia

Destacar el uso de la máquina de humo en las secuencias de interiores para darle una estética más sucia y sobre todo para conseguir destacar la iluminación a través de las partículas del humo.

En cuanto al rodaje de exteriores la iluminación artificial fue bastante escasa. El rodaje se planteó para que la propia luz del sol favoreciese en todo momento la dinámica del rodaje a pesar de que en algunas ocasiones resultó algo tedioso trabajar con ella por su gran presencia ese día y por la falta de filtros que opacaran algunos ambientes o escenas que se quedaban más quemados.

### **3.2.2 Imagen**

En un principio el proyecto estaba pensado para ser grabado con una Blackmagic Pocket cinema 6K pero tras un contratiempo me vi obligado a utilizar como alternativa a la cámara principal una Canon 70D, una cámara Canon secundaria y una videocámara para los recursos grabados por los actores. Es cierto que la black magic hubiese aportado mayor calidad en términos de fidelidad con el color y el rango dinámico entre otras cosas pero la opción utilizada sigue siendo una gran alternativa sobre todo teniendo en cuenta la modalidad del proyecto.

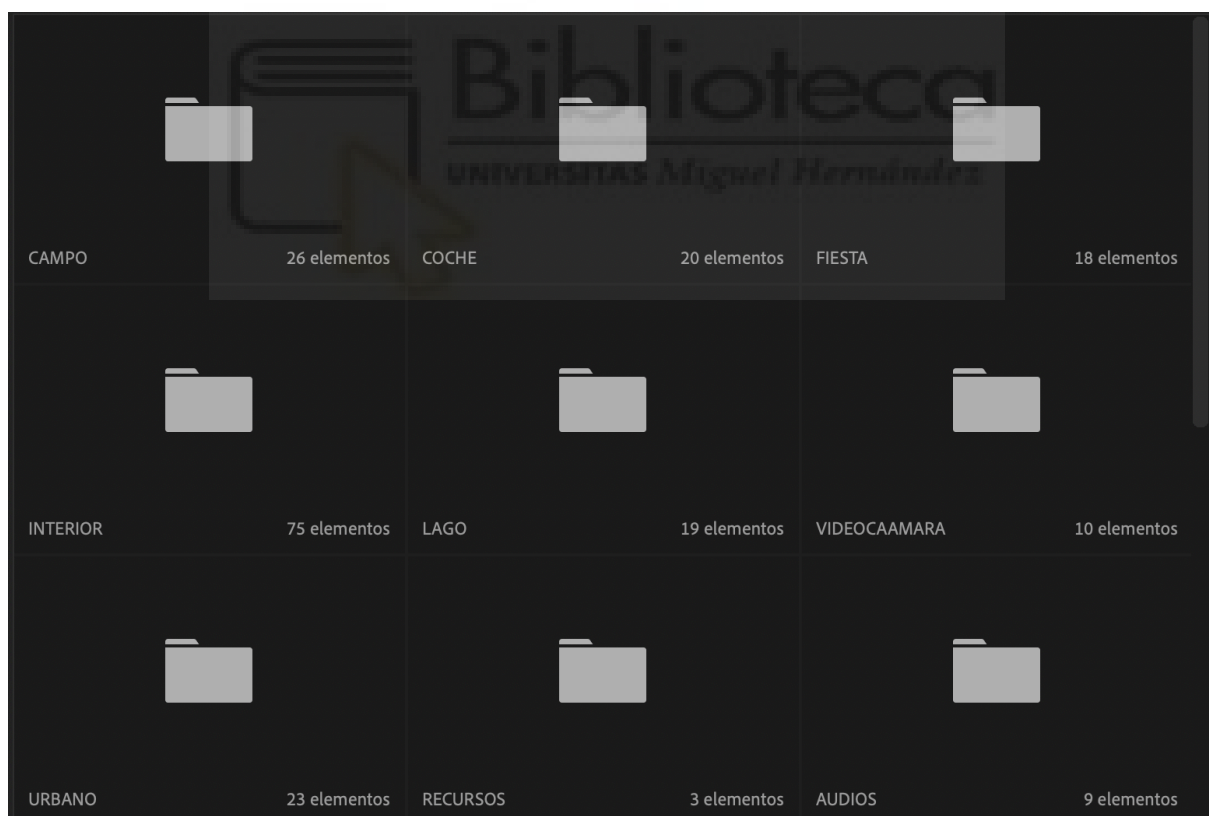
En cuanto a objetivos se utilizó un tokina AF-X 12 - 28mm F4 Pro DX que permitio, al cambiarlo en circunstancias especiales a la segunda cámara, obtener un efecto de ojo de pez que favorece la narrativa del proyecto y que hacía un gran aporte estético.

### **3.3 Postproducción**

Una vez finalizado el rodaje da comienzo la etapa de postproducción en la que se selecciona y se organiza todo el material grabado para darle forma y construir la pieza final. Dada la naturaleza del video, al ser un videoarte, me tomé la libertad de no cerrar el orden ni la forma en la que se iba a montar y estructurar el video final para poder así trabajar en la edición según conveniencia. Obviamente cerré ciertas pautas y cierto orden pero al existir un amplio material fruto de la improvisación y del devenir de la grabación tanto por parte de la cámara principal como de la videocámara en manos de los actores, era preciso dejar cierto margen de creatividad en la fase de edición y montaje. La secuencia de inicio así como la del final, al igual que las de la vida privada de cada uno de los personajes, como las de la fiesta estaban pautadas y con una aproximación de en qué punto del montaje iban a estar.

El primer paso de este proceso es organizar y revisar todo el material para identificar y marcar los planos que valen y los que no. En el caso de esta producción esta es una fase muy importante pues al no tener todos los planos cerrados y un orden claro de cómo va a estar construido el video es fundamental revisar todo al milímetro e identificar qué material es susceptible de ser usado. Lo primero era marcar las tomas buenas de los planos más elaborados, los que sí estaban estipulados en el guión técnico, para poder dar posteriormente pasó a los planos más “improvisados”. Con esto ya realizado era momento de revisar el material fruto de la improvisación, un proceso más tardado y tedioso que el anterior.

Una vez que estaba ya todo seleccionado era momento de organizarlo en carpetas según localización. Una vez hecho todo este proceso es momento de importar todo el material seleccionado al programa de edición en el que se va a trabajar, en mi caso Adobe premiere pro.



**Figura 9.** Organización brutos en Adobe premiere pro. Fuente: Elaboración propia

Con todo el material importado es el momento de montarlo y darle forma. Tome la decisión de seleccionar una canción que funcionase como base musical para la pieza que estuviese bien relacionada con la estética coming of age y otra que funcionase como ambiente para las escenas de fiesta.

Una vez se crea la secuencia con las proporciones deseadas se comienza a montar la pieza en la línea del tiempo. En el caso de este proyecto era fundamental ir probando diferentes tipos de plano para encontrar cual era el que mejor encajaba en el ritmo para que el producto final fuese lo más cercano a la idea preestablecida. A pesar de que un aspecto que se buscaba en este video era la naturalidad y la espontaneidad de los tiros de cámara en mano fue preciso en ciertas ocasiones aplicarles una estabilización digital para corregir ciertos movimientos no deseados y poco atractivos. De la misma forma fue preciso hacer uso de máscaras y correcciones para corregir ciertos detalles no deseados.

El video tiene tres fases muy diferenciadas y conseguir su correcta unión de forma natural fue un proceso complicado. La secuencia de la fiesta funciona un poco como interludio de la dinámica del vídeo aportando otra ramificación muy presente en el género coming of age y que no podía ser dejada de lado.

Una vez el hilo del video estaba completado era momento de corregir el color y conseguir una estética concreta común. Además, como parte fundamental para conseguir esa estética era necesario enfatizar en la diferencia de los planos tomados con la cámara digital y para ellos se agregaron ciertos elementos visuales que reforzaban la narrativa de la espontaneidad dada por la videocámara.

#### **4. CONCLUSIONES**

En definitiva como recapitulación para este proyecto podemos decir que el género coming of age es y seguirá siendo un género que estará siempre a la orden del día contándonos historias de superación, crecimiento y aprendizaje en la voz de adolescentes, para adolescentes y no tan jóvenes. Los adultos toman un papel fundamental en la producción de la percepción y la ejecución del género en cada época y siempre que sus intenciones vayan de la mano con crear historias de jóvenes de forma precisa y verosímil con la realidad del momento obtendrán buenos resultados. No hay nada peor que una serie adolescente poco verosímil en la que su

público objetivo no se siente identificado sobre todo si tenemos en cuenta que esta es una de las bases del género, crear y difundir perfiles y vivencias con las que el público se pueda sentir representado para poder inspirarlos y nutrirlos de valores y perspectivas positivas en su aprendizaje y evolución.

Por lo tanto como conclusión a este proyecto destacar sobre todo el aprendizaje obtenido. Realizar una producción audiovisual desde cero, con medios reducidos y prácticamente solo es una tarea complicada cuando lo piensas y mucho más cuando la ejecutas. Desde mi punto de vista siempre hay cosas que perfeccionar y un trabajo nunca será perfecto. Esto es parte del proceso pero las obras tienen que concluir sino podríamos pasarnos toda la vida cambiando y arreglando cosas.

Puedo destacar que he aprendido y descubierto muchas obras, piezas y creadores maravillosos en el proceso de documentación de este trabajo que me han ayudado a inspirarme y guiarme en el proceso de creación de este trabajo. Además he tenido que enfrentarme a circunstancias en todas las fases del proceso de producción que me han servido para mejorar y perfeccionar mis conocimientos sobre el campo audiovisual y que sin duda agradeceré en la ejecución de futuros proyectos.





## 5. BIBLIOGRAFÍA

Coles, L. (2023) *The contemporary aesthetic of adolescence: How Euphoria uses style to spectacularize representation of modern youth in the articulation of a teenage gaze*. University of Calgary. Recuperado 9 de febrero 2024,

<https://journalhosting.ucalgary.ca/index.php/muj/article/view/76165/56526>

Hardcastle, A. Morosini, R. y Tarte, K. y contribuciones (2009) *Coming of age on film: Stories of Transformation in World Cinema*

Harper, R. (2008) *Frontier Mythology in the American Teen Film*  
[Frontier Mythology in the American Teen Film](https://digital.library.adelaide.edu.au/bitstream) University of  
Adelaide [https://digital.library.adelaide.edu.au › bitstream](https://digital.library.adelaide.edu.au/bitstream)

Massanet, A. (2011) *'Elephant', conquistando el futuro del cine*. Espinof  
<https://www.espinof.com/criticas/elephant-conquistando-el-futuro-del-cine>

Millard, K. (2007) *Coming of age in Contemporary American Fiction*

Muzawazi, M. (2022) *Are coming of age films too cliché?*. Quench Magazine, Issue 189,  
Cardiff Student Media [https://issuu.com/gairrhydd/docs/issue\\_189\\_issu/s/17153659](https://issuu.com/gairrhydd/docs/issue_189_issu/s/17153659)

Univision (2016) *Superbad, la comedia adolescente que marcó a una generación*.  
Recuperado 2 de febrero 2024,  
<https://www.univision.com/entretenimiento/cine-y-series/superbad-la-comedia-adolescente-que-marco-a-una-generacion>

Zielfa Maslin, P. (2018) *Contemporary British Coming-of-Age Films (1979 to the Present)*

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Fotograma Serie Euphoria. Fuente: Hbo Max.....	7
<b>Figura 2.</b> Fotograma videoclip Kids are growing up (part 1). Fuente: Youtube.....	12
<b>Figuras 3.</b> Capturas de pantalla. Fuente: TikTok.....	13
<b>Figura 4.</b> Captura de pantalla del canal Natalie Lynn. Fuente: Youtube.....	14
<b>Figura 5.</b> Captura de pantalla del canal Finn Withaker. Fuente: Youtube.....	15
<b>Figura 6.</b> Tablero estético 1. Fuente: Elaboración propia.....	16
<b>Figura 7.</b> Tablero estético 2. Fuente: Elaboración propia.....	17
<b>Figura 8.</b> Esquema de luz plano secuencia fiesta. Fuente: Elaboración propia.....	19
<b>Figura 9.</b> Organización brutos en Adobe premiere pro. Fuente: Elaboración propia.....	21

## ANEXO

### Videoarte:

[https://drive.google.com/drive/folders/1nka6QtR9h1B-zfEKg6DX2KwsBXvDXHGQ?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1nka6QtR9h1B-zfEKg6DX2KwsBXvDXHGQ?usp=share_link)