

Fórmulas de enquadramento cinematográficos na web-série “girls in the house”

Gabriela Stall dos Santos
Cinthia Namy Takei
Luannah Maria de Holanda Leite Marrocos
Rodolfo Stancki
Thayna Peres

Resumo

Este artigo tem como objetivo central realizar a análise da imagem do produto de web-série “Girls In The House”, que está disponível na plataforma Youtube. O produto é desenvolvido pelo carioca Raony Phillips, filmado e desenvolvido através do jogo de simulação de vida real “The Sims 4”, distribuído e desenvolvido pela Eletronic Arts (EA Games). “Girls In The House” foi lançado no final de 2014 e, em 2016, está em sua terceira temporada. A web-série tem ganhado destaque entre os adolescentes e jovens adultos, chegando a disputar audiência com grandes produtos televisivos e ganhando repercussão nas redes sociais, como Twitter e Facebook. Um dos diferenciais do programa online é o baixo custo de produção. Esta análise tem como foco realizar um comparativo das fórmulas de enquadramento cinematográficas usadas em séries e filmes norte americanos, com os enquadramentos usados em “Girls In The House”. Serão utilizados como comparativos duas séries hollywoodianas: “Pretty Little Liars” (série de mistério adolescente) e “Friends” (sitcom). Os dois produtos culturais foram escolhidos pela proximidade temática com “Girls In The House”. Para o trabalho, serão escolhidas duas cenas, uma da web-série e outra de uma das séries norte-americanas, que possuam semelhanças nos roteiros e no contexto, para que seja possível comparar os enquadramentos utilizados em cada uma delas. O artigo busca encontrar como resultado, a provável explicação para o sucesso da web-série “Girls In The House” entre os jovens, baseando-se na familiaridade do público com os enquadramentos utilizados nas cenas e características similares as séries de TV.

Palavras-chave: Análise da imagem; web-série; série; Jornalismo; enquadramento.