

## A SÉRIE WANDAVISION, A EVOLUÇÃO DAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS E A SOCIEDADE: INFLUÊNCIAS MÚTUAS

Caio Deyvison Alves Santos (Universidade Cruzeiro do Sul)<sup>1</sup>

Jardel Lucas Garcia (UAb)<sup>2</sup>

### RESUMO

É fato que a televisão, o cinema, as produções audiovisuais de uma época refletem muito do contexto histórico nos quais foram produzidas e acabam por influenciar comportamentos e tendências. Da mesma forma, o inverso também é verdade: os momentos históricos e movimentos da sociedade também vão parar nas telas cada vez mais rápido, sobretudo nesta era digital permeada pelas redes sociais e serviços de *streaming*. Sobre esse último, as produções seriadas têm atraído cada vez mais a atenção do público, tornando-se objeto de análise nos mais diversos âmbitos. Dentro desse universo das séries, um gênero que esteve presente há décadas e que diz muito sobre as dinâmicas sociais são as comédias de situação, ou *sitcoms*, sempre retratando cotidianos e situações comuns e representativas. Nesse viés, o presente trabalho tem como objetivos compreender, a partir do estudo da série *WandaVision*, do serviço de *streaming Disney Plus* e da *Marvel Studios*, a evolução das séries de TV, especificamente do gênero *sitcom*, da década de 1950 a 2010, para compreender como cada contexto histórico influencia e é influenciado pelas produções audiovisuais de sua época. Para tais fins, foi realizada uma pesquisa acerca das origens das séries de televisão, do cinema, das *sitcoms* e dos serviços de *streaming* com o objetivo de perceber os anseios que levaram à sua criação e a sua presença e influência na sociedade. *WandaVision* foi escolhida como objeto de estudo pois, em cada episódio, traz uma homenagem a cada uma das décadas do período supracitado ao representar elementos das *sitcoms* de cada época, tanto em contexto narrativo quanto técnico. Além disso, a série se posiciona historicamente em uma transição de décadas e homenageia as anteriores ao mesmo tempo que inova em seu formato. Partindo de estudos como de Maíra Santos (2010) - no qual sintetiza aspectos históricos com base nas séries de *I Love Lucy* (1951) a *Lost* (2004) - e na produção de conteúdo de mídias especializadas - como Mikannn (2021) -, procedeu-se a uma análise, episódio a episódio, do objeto de estudo relacionando cada um deles aos contextos de cada década. Percebeu-se, com isso, que a série apresenta, ao mesmo tempo, uma síntese fiel à linha evolutiva das produções audiovisuais observadas bem como inaugura um novo formato revolucionário que permite refletir sobre as possíveis evoluções anunciadas a partir do ano de 2010 para a TV e o cinema com base nos padrões observados. Assim, considera-se as *sitcoms* como reflexos e, também, influenciadoras sociais, sendo *WandaVision* um objeto cultural de sua época.

**Palavras-chave:** WandaVision. Série. Sitcom. Evolução. Sociedade.

---

<sup>1</sup> Licenciatura em Artes Visuais, Universidade Cruzeiro do Sul.

<sup>2</sup> Mestrado em Pedagogia do eLearning, Universidade Aberta de Portugal (UAb).

## INTRODUÇÃO

As produções artísticas de um povo constituem registros históricos sobre a sociedade e o tempo em que vivem. Analisar a evolução desses registros possibilita a compreensão de como cada cultura se desenvolveu através dos tempos, entendendo seus costumes, modos, linguagens, etc. É o que diz Stateri (2017) ao diferenciar as obras reacionárias, isto é, aquelas que mantêm o status quo de uma sociedade, das obras revolucionárias, que não se encaixam nesses padrões e buscam superá-lo. Dessa forma, cinema e televisão sempre foram dois veículos que traduziram muito os contextos sociais, políticos, econômicos de onde e quando se faziam, mas também ajudaram a mudar paradigmas. O cinema, por exemplo, resultou numa mudança de paradigma para a sociedade uma vez que as pessoas puderam ver as imagens, produzidas antes somente pela fotografia, em movimento e, com sua evolução, acompanhadas de som, uma réplica do “mundo real”. Por sua vez, as representações cinematográficas, ao ganhar o gosto do público, tornam a influenciá-lo e criar tendências, sejam elas de natureza comportamental, visual, intelectual, artística ou tantas outras. Ou seja, uma influência mútua.

Com a evolução das tecnologias audiovisuais e o avanço das indústrias, a televisão inaugurou outro cenário: a possibilidade dessas produções integrarem o cotidiano das pessoas dentro de suas casas. Assim, é consequência natural desse processo o aumento da influência mútua entre público e produtor(a). Um exemplo desse tipo de produção são as séries televisivas. Desde a sua concepção, buscavam retratar o cotidiano de famílias e situações cotidianas de modo a provocar uma identificação com o público, em oposição às produções clássicas que se baseavam mais em romances épicos, mitológicos, distantes da realidade do cidadão comum. Na década de 1950, séries que ganharam espaço foram *Sitcoms* (comédias de situação). Entre suas características destacam-se a representação de situações cotidianas de pessoas comuns, momentos cômicos e resoluções, em geral, felizes (MIKANN, 2021i).

Com o passar do tempo, as técnicas de filmagem, de atuação, de produção em geral dessas séries foram se modificando para que representassem, cada vez mais, os anseios e situações de suas épocas, o que também se refletiu no cinema. Assim, o objeto de estudo escolhido para o presente trabalho, a série *WandaVision* do serviço de *streaming Disney Plus* e da *Marvel Studios*, reflete ao longo de seus capítulos toda essa linha evolutiva das séries de TV e do cinema, especificamente com base nas *sitcoms*, de maneira clara e perceptível sob a ótica aqui abordada. Dessa forma, este trabalho tem como objetivos utilizar-se de tal objeto para estabelecer essa análise e reflexão críticas sobre como as mudanças na construção das séries influenciaram, influenciam e são influenciadas pelo contexto social do tempo e espaço nos quais são produzidos. Da mesma forma, buscou-se verificar se e em quais aspectos *WandaVision* pode ser ou não considerada uma obra reacionária ou revolucionária.

## DO CINETOSCÓPIO AO STREAMING DIGITAL

Desde a criação da fotografia, em 1839, havia tentativas de dominar a fotografia animada. Um exemplo disso foi a criação do cinetoscópio, em 1891, por Thomas Edison, mas o equipamento só podia ser utilizado por uma pessoa de cada vez. As imagens eram projetadas no interior de uma caixa e os filmes reproduzidos através dele eram produzidos em uma máquina de filmar também criada por Edison: o cinetógrafo Mais à frente, no dia 28 de dezembro de 1895, surgia o cinematógrafo criado por dois irmãos franceses chamados Auguste (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948). Por meio do novo equipamento, eles realizaram a primeira projeção pública de filmes para uma plateia de

espectadores. Esses primeiros registros eram curtos: tinham em média de um a dois minutos de duração, com histórias rápidas e objetivas. Em geral, exibiam cenas de família, ambiente de trabalho, de coisas cotidianas em movimento (VIEIRA, 2020).

Desse modo, o cinema já apresentava a sua primeira definição: um modo de captar a realidade em movimento. Os irmãos Lumière, ao filmarem cenas que representavam a realidade natural, acabaram, já naquele tempo, por iniciar um processo de documentação das sociedades e culturas, função essa que as tecnologias audiovisuais só conheceriam mais tarde. Assim, não tiveram consciência do que estavam criando à época, pois chegaram a dizer que o cinema era uma “invenção sem futuro” (VIEIRA, 2020).

Com o passar do tempo, novas técnicas foram sendo empregadas para aprimorar a experiência com aquilo que viria a ser o cinema conhecido hoje no século XXI. George Méliès, por exemplo, introduziu uma nova dimensão à arte produzida com os equipamentos utilizados pelos Lumière: os efeitos especiais. Mesmo tendo os “descoberto” por acidente, Méliès explorou-os de modo que possibilitaram a transformação da realidade, romperam com as possibilidades limitadas da captação do real e aguçaram a imaginação e a percepção do público (DUARTE, 2009). Já em 6 de outubro de 1927, com a exibição do filme *O cantor de jazz*, dirigido por Alan Crosland (1894-1936), houve o início de uma nova era para o cinema: o filme foi o primeiro a ter cenas faladas e cantadas e a usar um sistema sonoro eficaz conhecido como *Vitaphone* (VIEIRA, 2020).

Assim, assume-se que, com o tempo, o cinema enquanto arte audiovisual transformou-se com os movimentos da sociedade. Suas funções passaram do entretenimento para a arte, para a informação, para o documentário, para as funções pedagógicas (DUARTE, 2009), entre tantas outras. Como uma tecnologia sempre acaba implicando no desenvolvimento de outras – dadas essas inúmeras aplicabilidades – outras técnicas e equipamentos surgiram de maneira paralela ao cinema.

Uma dessas tecnologias é a própria televisão. A primeira evidência que se tem sobre ela é, na verdade, nas descobertas de Jakob Berzelius, em 1817, ao observar o fenômeno da fotossensibilidade do selênio – elemento químico encontrado na terra, na água e em alguns alimentos. De acordo com Abreu e Silva (2011), o químico sueco descobriu que o selênio possuía a propriedade de transformar a energia luminosa em energia elétrica. Anos depois, o alemão Paul Nipkow, em 1884, foi o primeiro a transmitir uma imagem a distância, o que concedeu a ele o crédito de fundador da técnica de televisão mecânica. Ele partiu de um experimento produzindo um disco com pequenas perfurações em espiral na frente de um cristal de selênio, montado de forma que, ao gira-lo em alta velocidade, era projetada a grande distância a imagem de uma pequena cruz. Em 1920, John Logie Baird, tendo como base os experimentos e descobertas de Nipkow, realizou pequenas transmissões através de um sistema mecânico. Já em 1923, experimentos do russo Wladimir Kosma Zworykin utilizaram tubos de raios catódicos que substituíram o processo mecânico de Nipkow. Por sua vez, em 1925, Baird transmitiu, de sua própria casa, imagens a distância de um de seus vizinhos, sendo este o primeiro homem a ser transmitido ao vivo pela TV. Essa transmissão utilizava um padrão mecânico com uma definição de trinta linhas. Passos mais audaciosos foram dados por Baird em 1928, quando realizou uma transmissão transatlântica ligando a estação inglesa Coulsdon a de Hartsdale nos Estados Unidos (ABREU e SILVA, 2011).

Pode-se dizer que todo esse processo se popularizou pois, conforme abordado com a questão do cinema, a representação da realidade (e também do irreal) pelo audiovisual passou a constituir cada vez mais importância na sociedade. Conforme Squirra (1995) apud Abreu e Silva (2011), a televisão teve e tem papel de dinamizar culturas, formar opiniões, prover entretenimento e produzir

conhecimento, dentre outras funções, o que explica essa quantidade de esforços realizados na primeira metade do século XX para produzir e disseminar o conceito de televisão tal qual o conhecemos.

Desse modo, seguindo essa linha evolutiva, com o advento da internet e a virtualização das relações sociais, cada vez mais serviços têm se baseado neste veículo de transmissão de conteúdo. Assim, como parte dessa evolução natural, não demorou até que as tecnologias audiovisuais também migrassem para esse caminho. Então, utilizando-se o conceito de *streaming* – que é definido como o processo de transmissão de dados por internet (como áudio e vídeo) sem a necessidade de baixar esse conteúdo para o dispositivo cliente (GOGONI, 2019) – nesta terceira década do século XXI, assiste-se a uma convergência dos modos de produção e transmissão de áudio e vídeo para essas “novas” tecnologias. Essas aspas possuem um sentido, já que o conceito de *streaming* não é nada novo: já na década de 1920, empresas como a Magnetic Muzak já utilizava esse conceito em algumas das tecnologias de transmissão de músicas via rádio (DELGADO, 2018). Embora o conceito inicial não tenha se modificado com as novas tecnologias, já constituía as bases para o que se fez com o surgimento e aprimoramento da internet. Se hoje os famosos serviços de *streaming* como *Netflix*, *Amazon Prime Video*, *Spotify*, *Disney Plus*, *YouTube* dentre tantos outros dominam esse cenário – e alguns têm se tornado, inclusive, grandes estúdios de cinema – é graças a esses estudos anteriores de criação e distribuição de áudio e vídeo.

Nos dias atuais, um dos tipos de conteúdo que mais se transmite e se populariza nesse serviço de *streaming* digital são as séries – até então concebidas como séries televisivas ou narrativas seriais ficcionais. Contudo, embora essa popularização passe a sensação de que se trata de um novo formato, essas também surgiram no início do século passado. Conforme o estudo feito por Santos (2010), com o crescimento do cinema na década de 1910, começou-se a observar as condições com as quais os espectadores assistiam aos filmes nas antigas salas. Dentre essas condições, encontravam-se salas pequenas para o público crescente, com assentos sem encosto e desconfortáveis e, em contrapartida, filmes que tinham durações cada vez mais longas. A fim de não perder esse público por razões de infraestrutura, uma das alternativas que muitos produtores encontraram foi dividir o filme em partes menores exibidas em momentos e dias diferentes, com continuidade, criando as primeiras bases do que se tornariam as narrativas seriadas. Essa divisão em partes era estrategicamente feita criando *cliffhangers* (estruturas narrativas que criam curiosidade no espectador ao finalizar um capítulo/episódio com alguma cena que crie expectativa com a sua continuidade). Dessa forma, garantiam o retorno do público para os próximos episódios ao mesmo tempo que aumentavam o fluxo de pessoas assistindo às produções e reduzindo os problemas de infraestrutura e desconforto.

Além dessa abordagem de narrativas seriadas, Santos (2010) também lembra das radionovelas, populares por volta de 1930. Essas utilizavam-se dos mesmos mecanismos para atrair a atenção e curiosidade do público. Contudo, tinham outro formato: as pessoas consumiam esse conteúdo em suas próprias casas através de aparelhos de rádio. Outra forma de captar (e também de rastrear) os interesses do público era posicionar outros conteúdos paralelamente às produções – como comerciais e propagandas. Isso se refletiu nas produções audiovisuais destinadas à televisão e continuam sendo utilizadas – agora com mecanismos de inteligência artificial, mineração de dados, algoritmos – na internet.

Então, com base nesses pressupostos, e através de um estudo exploratório da série *WandaVision* - do serviço de streaming *Disney Plus* - e outras que ela referencia - como filmes da

mesma produtora (Marvel Studios) - , da mídia especializada (canais especializados em séries e cinema) e demais estudos publicados nessa área, construiu-se uma análise de cada um dos nove episódios da série, conceituando os elementos evolutivos observados e relacionando-os ao contexto histórico representado, assim como analisando as técnicas empregadas em sua construção e sua relação com cada época retratada. Tal estudo permite sintetizar uma linha evolutiva das séries de TV, especificamente, das *sitcoms* (bem como do próprio audiovisual) ao longo de setenta anos de produção, fomentando questões e novas discussões sobre o que, possivelmente, virá nas décadas seguintes.

## CONTEXTO DE INVESTIGAÇÃO

Com base no objeto de estudo do presente trabalho, a série *WandaVision*, foram analisadas algumas das produções televisivas seriadas entre as décadas de 1950 a 2010. Como consequência, tal análise implicou também num panorama geral das produções audiovisuais dessas épocas. Há de se considerar que tais épocas encontram-se na efervescência do século XX, período marcado por intensas transformações sociais decorrentes de guerras mundiais, tensões políticas, revoluções industriais e tecnológicas que ocasionaram diversas mudanças de concepções nas relações sociais. Da mesma forma que filmes e séries possuem origens entrelaçadas, conforme demonstrado anteriormente, percebeu-se que ocorrem influências mútuas entre as produções audiovisuais e o contexto de sua época. Assim, uma série produzida na década de 1950 refletia os anseios e circunstâncias daquela época - por exemplo, o que era ou não considerado uma família tradicional. Já em 1990, esses conceitos, socialmente, são outros e representados de outras formas. O que é visto na televisão pode acabar sendo reproduzido no meio social, enquanto aquilo que existe no meio social acaba sendo reproduzido nas produções cinematográficas e televisivas, ou seja, uma influência sempre mútua. Assim, com base em cada episódio de *WandaVision*, pôde-se entender tanto conceitos técnicos do audiovisual de cada época bem como um pouco de seu contexto histórico representado. Além do mais, a série foi construída sob uma perspectiva de metalinguagem, uma “série dentro de uma série”, o que será analisado quanto à época em que foi feita e quanto ao aspecto inovador que isso representa.

Além disso, uma questão-problema também permeou a análise que se fez aqui: a arte pertence a locais específicos? Tal questão foi levantada com base na discussão sobre as tecnologias de *streaming* e os questionamentos que têm levantado na indústria do cinema. Um bom exemplo foi a afirmação do conceituado diretor e roteirista franco-canadense Denis Villeneuve sobre o lançamento da sua mais nova grande produção, o filme *Duna* - adaptação do romance homônimo de Frank Herbert (1965). Em uma entrevista, o diretor afirmou que não pretendia que o filme fosse lançado nas plataformas de *streaming* pois isso iria “matar a franquia *Duna*” e que “colocar *Duna* em uma TV seria como dirigir uma lancha em uma banheira” (CENA ABERTA, 2021). Tais afirmações têm repercutido na mídia e suscitado discussões sobre como as produções audiovisuais se comportarão frente à popularização cada vez maior do *streaming*.

## WANDA VISION E AS SITCOMS: QUAL A RELAÇÃO?

Sitcom é um termo que vem do inglês que é uma junção de *situation* (situação) e *comedy* (comédia), significando, então, comédia situacional ou comédia de situação. É um tipo de comédia centrada em personagens fixos que levam a história para frente dentro de cenários que também são fixos. O nome veio porque, inicialmente, os episódios exibiam algum ou alguns desses personagens

passando por alguma situação cotidiana (MIKANN, 2021i). A popularidade da sitcom aconteceu porque era fácil gravar nesse formato, pois as câmeras ficavam fixas, o que facilitava bastante as questões técnicas. Outra característica das sitcoms é que elas eram gravadas com plateias ao vivo ou então havia uma trilha sonora de risos imitando a plateia. No começo contavam sempre histórias de família com mais ou menos 30 minutos, contando com o tempo dos comerciais (SANTOS, 2010).

Ainda de acordo com Santos (2010), apesar das sitcoms serem bem parecidas em geral, elas tiveram uma evolução muito significativa no decorrer dessas décadas. As primeiras sitcoms eram filmadas apenas com uma câmera e ela ficava fixa, mas isso mudou em 1951 com a sitcom *I Love Lucy*, até hoje celebrada como uma das sitcoms mais importantes. *I Love Lucy* foi a primeira sitcom a ter três câmeras de filmagem de ângulos diferentes e também uma iluminação mais eficaz, pois, como agora havia diferentes ângulos, a iluminação tinha que ser igual em todas as cenas. Contudo, as câmeras ainda ficavam fixas, pois seria difícil ficar movimentando-as devido à presença da plateia ao vivo.

Por sua vez, WandaVision é uma série dos Estúdios Marvel que homenageia a era de ouro das sitcoms. Cada episódio aborda uma década diferente, conforme a contextualização supracitada, e deixa a estética e a estrutura narrativa bem parecidas com as das séries que homenageia. Tudo isso são referências e homenagens feitas em cada episódio para as séries descritas aqui neste trabalho desde *I Love Lucy*.

No que diz respeito à sua caracterização, WandaVision é uma série que mistura o universo cinematográfico da Marvel e as sitcoms clássicas de TV. No decorrer da história os protagonistas, Wanda e Visão (super heróis criados na década de 1960 por Stan Lee nos quadrinhos Marvel e adaptados para o cinema pelo estúdio homônimo por volta do início da década de 2010) que tentam viver uma vida normal no subúrbio americano apesar de serem dois conhecidos heróis. Os dois são um casal (cuja história anterior foi narrada na sequência de filmes que antecede a série) e passam por várias cenas cômicas e dramáticas durante a série, tentando esconder os poderes dos amigos de trabalho e dos vizinhos, mas a história não gira só em torno disso. Desde o início percebe-se que há algo de errado acontecendo (algo que não deveria ser daquela forma) e isso faz com que o telespectador fique sempre apreensivo e prestando atenção em cada detalhe que é exibido (CARDOSO, 2021).

Com base nesses pressupostos, a seguir, será apresentada uma reflexão em torno da evolução das sitcoms, fazendo sempre uma relação com os contextos apresentados em WandaVision. A análise disposta a seguir foi realizada com base, principalmente, nos trabalhos de Mikann (2021) e Santos (2010).

## **WANDAVISION E UM PASSEIO PELA LINHA DO TEMPO DAS SITCOMS**

Iniciando a série, percebe-se já que o formato de tela é quadrado (4:3), comum à primeira época representada, a década de 1950. Além disso, o primeiro episódio é filmado em preto e branco. A principal referência é, como já dito, a sitcom *I Love Lucy* (1951-1957), uma consagrada sitcom que ajudou a popularizar todas as suas sucessoras. A série foi tão popular em sua época justamente por questionar alguns paradigmas: até então, as sitcoms retratavam a típica família americana (a mulher dona de casa, concentrada apenas nesse universo doméstico, e o marido trabalhador e provedor do sustento). Contudo, *I Love Lucy* mostrava sinais de mudanças, com a protagonista Lucy almejando uma vida que ia além disso, um sentimento em potencial efervescência em uma sociedade pós Segunda Guerra Mundial ao mesmo tempo com boas perspectivas econômicas e dominada pelo medo

(EGGE, 2015). Quanto ao episódio em si, é perceptível a sua produção hoje considerada “antiquada”, trazendo elementos da época como: a gravação com uma plateia ao vivo no estúdio para que se pudesse captar os sons das palmas e gargalhadas, os efeitos especiais bem simples baseados em cortes secos – por exemplo, Wanda faz surgir objetos instantaneamente, e é possível perceber esses cortes na cena para que o objeto subitamente aparecesse, um recurso bem antigo. Além disso, ao longo do episódio alguns artefatos comuns dos ambientes retratados na época aparecem, como letreiros, a animação da abertura e a música característica (MIKANNN, 2021b). Ainda, a protagonista, Wanda, encarna bem o estilo dona de casa supracitado, enquanto o marido, Visão, vive o característico “homem da casa” da época.

Já o segundo episódio representa uma transição da década de 1950 para 1960. As cores preto e branco continuam, assim como a curta duração do episódio (30 minutos), mas são introduzidos elementos novos: a animação - tanto na abertura quanto em momentos diversos ao longo do episódio, elemento comum à época com o surgimento de sitcoms animadas como *Os Flintstones* (1960) - e a maior presença de cenários abertos (fugindo da predominância doméstica). Além disso, é nesse episódio que as cores são introduzidas - representando a “Era de ouro da TV”, quando as cores se estabeleceram de vez nos programas. Percebe-se, também, que a protagonista começa a utilizar roupas já um pouco além da época retratada, o que é notado pelas demais personagens no enredo, dando pistas dessa linha evolutiva e do que virá a seguir.

Por sua vez, o terceiro episódio homenageia a década de 1970, sendo *The Brandy Bunch* (1969-1974) a principal sitcom de referência. Conforme mencionado, aqui já se percebe a primeira diferença fundamental em relação aos dois primeiros episódios: as cores estabelecidas no final do anterior. Os personagens também mostram uma mudança no estilo de roupa, nos penteados e nas decorações das casas. Os efeitos especiais também evoluíram em relação aos primeiros episódios: um efeito usado, por exemplo, o *rewind* (efeito que simula o rebobinar de uma fita cassete) e também a técnica de *glitch*, simulando uma espécie de disco arranhado, dois efeitos comuns à época (MIKANNN, 2021c). Contudo, no final deste episódio acontece a primeira “quebra” de contexto: a protagonista, em uma ação final, utiliza “poderes” que são construídos por efeitos especiais modernos (muito além da década de 1970), a primeira pista dada ao espectador de que há ali uma metalinguagem no roteiro.

Por essa razão, o quarto episódio não faz homenagem a nenhuma das épocas ou sitcoms, pois é o primeiro episódio que começa, de fato, a discutir o porquê da presença das homenagens a sitcoms na série. É uma quebra na narrativa para mostrar tanto ao espectador o porquê da problematização em torno das situações então demonstradas quanto aos próprios personagens coadjuvantes sobre a existência da sitcom simulada (CARDOSO, 2021; MIKANNN, 2021d). Além disso, esse episódio que acontece “fora das sitcoms” é filmado com todas as características comuns da época de produção e lançamento da série (2020/2021) e é intitulado, curiosamente, como “Interrompemos essa programação”.

Contudo, o quinto episódio retorna às sitcoms. A primeira curiosidade notada é o seu título: *A very special episode* (Um episódio muito especial). Desde os anos 1980, sempre que uma série queria abordar um tema considerado tabu, considerado mais “pesado”, socialmente crítico (como uso de drogas, doenças, morte), geralmente o episódio possuía esse nome, tinha uma carga dramática maior e mais séria (SANTOS, 2010). No caso de *WandaVision*, o quinto episódio traz assuntos ligados à morte, perda e depressão, por isso o uso do recurso. Também é possível verificar a estética bem característica dos anos 1980, explorando, inclusive, cenários externos ao cenário principal - a

casa dos protagonistas. Esse episódio também difere dos anteriores ao ter uma duração maior: como a série vai contando a história de décadas em décadas, a duração dos capítulos também vai aumentando. São identificadas como as principais homenagens desse as séries *Três é demais* (1987-1995) e *Tudo em Família* (1985-1992), retratadas inclusive na abertura. Neste ponto, as sitcoms também começam expandir o seu núcleo principal, antes composto apenas por uma pequena família, agora integrando mais membros, amigos, entre outros, enquanto o mundo também apresentava sinais de abertura e início de um processo de globalização (MIKANNN, 2021e).

Chegando ao sexto episódio, são retratados os anos 1990 e início dos anos 2000. A referência mais utilizada nesse episódio é *Malcolm in The Middle* (2000-2006), sendo possível notar essa passagem de década no comercial que foi exibido no capítulo: um tipo de comercial chamado de *claymation*, que é uma animação do tipo *stop motion*, feita com massinha de modelar e fotografias de cada movimentação, um recurso comum nessa época, como o utilizado no filme *A fuga das galinhas* (2000) e outros que vieram depois do seu sucesso (MIKANNN, 2021f). Somado a isso, o episódio é ambientado em meio a uma celebração de *Halloween*, outra representação muito característica de sitcoms da época.

O sétimo episódio marca o fim das homenagens às séries e chega-se, finalmente, à década de 2010, na qual se popularizou, por exemplo, a quebra da quarta parede – recurso audiovisual no qual os personagens interagem com o público, olhando para a câmera (SANTOS, 2010). O nome que se dá para esse tipo de sitcom retratada é *mockumentary* (documentário falso), sendo as séries que popularizaram esse tipo de proposta *The Office* (2005-2013) e *Modern Family* (2009-2020). No decorrer do episódio são feitas pequenas entrevistas como uma espécie de depoimento, bem característico de *mockumentaries* e, além disso, outra grande referência da década que está sendo retratada é que este capítulo é o primeiro que exhibe uma cena pós-créditos, recurso intensamente popularizado justamente nesse início da década de 2010 e extensivamente utilizado pelas produções da Marvel, tornando-se uma tendência a partir de então tanto no cinema quanto na TV (MIKANNN, 2021g). Embora a Marvel não tenha sido a primeira a utilizar esse recurso - já que existem filmes como *The Muppet Movie*, de 1979, que já exibiam cenas pós-créditos na época -, foi a partir das produções do estúdio que esse recurso passou a incorporar a narrativa e servir de *cliffhanger* para um novo filme, isto é, dando a sensação de narrativa seriada.

Embora o oitavo episódio não faça referência a nenhuma sitcom - isto é, as homenagens a elas terminam no sétimo episódio, bem como ambientação dos personagens em “uma série dentro da série” - ele é importante para explicar a metalinguagem utilizada. No episódio, Wanda é levada a confrontar-se com o seu passado e com os acontecimentos que a levaram a “criar” aquele “mundo das sitcoms” - sendo que há uma explicação que corrobora com a construção da personagem, com a sua história, sentimentos e lembranças (MIKANNN, 2021h). Essa questão é particularmente importante pois demonstra uma inovação: a série não se utiliza da metalinguagem apenas como recurso técnico, não somente pela linguagem, mas incorpora isso no seu roteiro de modo que faça sentido com enredo da personagem. Diversas produções audiovisuais já fizeram uso da metalinguagem, porém não foi identificada, no contexto deste estudo, nenhuma que o faça do modo como WandaVision fez e usando as sitcoms como referências. E, apenas concluindo, o nono episódio faz o encerramento da série, concluindo o enredo sem fazer menção às sitcoms.



## CONCLUSÃO

A série WandaVision, conforme demonstrado, conta sua história homenageando e trazendo referências desde a década de 1950 até os anos 2010, mostrando de uma forma bem específica as características de cada época e a evolução que as séries tiveram através das décadas – seja estética ou narrativamente. Tanto as séries como a própria televisão (e também o cinema) foram influenciadas umas pelas outras. Em determinados pontos as histórias se cruzam de modo que contribuem mutuamente, por exemplo, nos avanços com iluminação, câmera, duração, perspectiva, entre outros. Sabe-se que as influências vão continuar seguindo, porque os avanços vão continuar.

Isso é bem claro na série WandaVision. Além de ser a primeira série a realizar esse tipo de homenagem às sitcoms, ela o fez de maneira inovadora e revolucionária, não deixando a metalinguagem apenas como um recurso técnico, mas narrativo. Além disso, a série se liga por inteiro em um mundo ficcional já existente no cinema. Não seria coincidência, então, tendo todos esses pressupostos em mente, que WandaVision tenha sido produzida e lançada no início da década de 2020. Neste ponto da história, percebe-se uma tensão muito grande na indústria do cinema quanto à presença cada vez maior das tecnologias de *streaming* - conforme o caso citado anteriormente sobre a afirmação preconceituosa de Denis Villeneuve. Outro caso recente e famoso foi o processo da atriz Scarlet Johansson contra os estúdios Disney, que previram em seu contrato apenas o lançamento do filme Viúva Negra (2021), do qual é protagonista, nos cinemas e não nas plataformas de *streaming*, porém fizeram o contrário. Por que uma quebra tão clara de contrato geraria tanta discussão? Isso demonstra, assim como a época em que WandaVision foi feita, que há muito ainda que se discutir sobre os *streamings* e a nova realidade digital para a qual as mídias estão convergindo. Esta década, 2020, começa justamente com essa questão em seu clímax, e WandaVision é a representação disso.

Embora não seja possível discutir cinema e audiovisual somente pelo viés da arte, retornemos à questão problema proposta no início deste trabalho: a arte pertence a lugares específicos? Tomando WandaVision como referência e as discussões supracitadas, a resposta seria “não”, porém não se espera aqui esgotar este assunto. Fato é que as tecnologias de *streaming* agora facilitam que os conteúdos cheguem com mais rapidez aos telespectadores e de maneira mais acessível. Além disso, são a própria revolução em si: a própria Academia do Óscar vem, com o tempo, considerando mais essas tecnologias em detrimento do tradicionalismo do cinema. Isto é, conforme afirma Stateri (2017), onde o acesso é democrático, desmistificam-se as formas como se aprecia a arte e, quando uma nova tecnologia é lançada nesse âmbito, é preciso rever a forma como a compreendemos.

Conclui-se então, que a série WandaVision trouxe uma grande reflexão sobre os avanços ocorridos no decorrer de cada década, desde as primeiras sitcoms até os dias atuais, tanto do ponto de vista estético/visual quanto narrativo. Sabe-se que os avanços não param por aí e que esta nova década com certeza terá influências de WandaVision, não somente nas tecnologias, que certamente evoluirão, mas na cultura de produção e apreciação das produções audiovisuais. WandaVision pode ser considerada, então, reacionária nos resgates e homenagens que faz e revolucionária na linguagem, formato e roteiro, um produto cultural característico de seu tempo.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Karen Cristina Kraemer; SILVA, Rodolfo Sgorla da. História e tecnologias da televisão. **Artigo Científico, Universidade Federal de Santa Maria**, Campus de Westphalen, RS, 2011.
- CARDOSO, Carlos. **WandaVision: Brilhante e controversa** (resenha com spoilers). Tecnoblog. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/433996/resenha-com-spoilers-wandavision-brilhante-e-controversa/>. Acesso em: 15 set. 2021.
- CENA ABERTA: Cinema: que horas ele volta? [Locução de:] Max Valarezo, Mikannn e PH Santos. [S.l.]: Globoplay, 3 set. 2021 Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/53RcJHCRFNxISCCBMV94DI>. Acesso em: 25 set. 2021.
- DELGADO, David López. **Estudio de las plataformas de streaming**. Sevilla, 2018. 47 p Trabalho de Conclusão de Curso (Grado en Marketing e Investigación de Mercados) - Universidad de Sevilla. Departamento de Economía Aplicada i, Sevilla, 2018. Disponível em: <https://idus.us.es/handle/11441/87550>. Acesso em: 16 set. 2021.
- DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- EGGE, Sara. **"I Love Lucy" Confronts the 1950s American Housewife Ideal**. Norton Center for the Arts. 2015. Disponível em: <https://nortoncenter.com/2015/02/02/i-love-lucy-confronts-the-1950s-american-housewife-ideal/>. Acesso em: 16 set. 2021.
- GOGONI, Ronaldo. **O que é streaming?:** Netflix, Spotify, mais o quê?. Tecnoblog. 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 16 set. 2021.
- MIKANNN. Quem são Wanda e Visão?: O casal de WandaVision. YouTube: Mikannn, 2021a. Vídeo (14min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jdg9KJOTdhY&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=1>. Acesso em: 8 set. 2021.
- MIKANNN. Tem algo estranho com esse casal: WandaVision S01E01 e S01E02 review. YouTube: Mikannn, 2021b. Vídeo (21min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6-wlIgAjbFU&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=2>. Acesso em: 9 set. 2021.
- MIKANNN. Qual é a desses bebês?: WandaVision S01E03 review. YouTube: Mikannn, 2021c. Vídeo (23min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0ODVvfXU2f4&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=4>. Acesso em: 9 set. 2021.
- MIKANNN. Tudo faz sentido: WandaVision S01E04 review. YouTube: Mikannn, 2021d. Vídeo (25min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XOtzwa77z7c&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=6>. Acesso em: 10 set. 2021.
- MIKANNN. Visitas inesperadas: WandaVision S01E05 review. YouTube: Mikannn, 2021e. Vídeo (38min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TWbhIrlMJsZA&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=8>. Acesso em: 10 set. 2021.
- MIKANNN. Armaram o circo!: WandaVision S01E06 review. YouTube: Mikannn, 2021f. Vídeo (31min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=mt7hJlorfnU&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=10>. Acesso em: 11 set. 2021.

MIKANNN. Foi ela o tempo todo: WandaVision S01E07 review. YouTube: Mikannn, 2021g. Vídeo (35min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=oOqTKwiWLQU&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=12>. Acesso em: 11 set. 2021.

MIKANNN. Pode entrar, Feiticeira Escarlarte!: WandaVision S01E08 review. YouTube: Mikannn, 2021h. Vídeo (42min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N3h9cvV-tbM&list=PLkQ1HWydujXZgsDQGJ2D-YmZMtkuzcpUh&index=14>. Acesso em: 12 set. 2021.

MIKANNN. O que é Sitcom: Origem do termo e significado! | FICCIONÁRIO #13. YouTube: Mikannn, 2021i. Vídeo (24min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=721BD8yc5Rg>. Acesso em: 13 set. 2021.

SANTOS, Máira Bianchini dos. De I Love Lucy à Lost: Aspectos Históricos, Estruturais e de Conteúdo das Narrativas Seriais Televisivas Norte-Americanas. In: XI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL - INTERCOM, n. 11. 2010. Anais [...]

Novo Hamburgo: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2010. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2010/resumos/R20-0719-1.pdf>. Acesso em: 15 set. 2021.

STATERI, Julia. **Videogames e arte**: Discussões sobre paradigmas e complexidades possíveis. 1 ed. Indaiatuba (SP): Oficina Lúdica, 2017.