

# GAME OF THRONES E A DESCENTRALIZAÇÃO DA PÓS- PRODUÇÃO SONORA NA FICÇÃO TELEVISIVA CONTEMPORÂNEA

GAME OF THRONES AND THE DECENTRALIZATION OF SOUND POST-  
PRODUCTION IN CONTEMPORARY TELEVISION FICTION

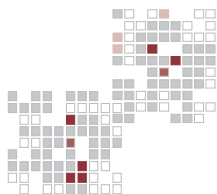
*GAME OF THRONES Y LA DESCENTRALIZACIÓN DE LA POST-PRO-  
DUCCIÓN SONORA EN LA FICCIÓN TELEVISIVA CONTEMPORÁNEA*

## Rodrigo Carreiro

■ Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Fez estágio pós-doutoral na Universidade Federal Fluminense (UFF). Tem Doutorado e Mestrado em Comunicação pela UFPE.

■ E-mail: rcarreiro@gmail.com.

258



## RESUMO

Este artigo tem como objetivo explicar as origens e analisar o funcionamento de um modelo de pós-produção sonora para audiovisual, com fluxo de trabalho descentralizado, que surgiu nos últimos anos, como consequência de estratégias de produção e consumo estabelecidas pela Netflix, a partir do momento em que a plataforma de *streaming* decidiu se tornar produtora de conteúdo. O seriado televisivo *Game of Thrones* (2011-2019) servirá como estudo de caso.

PALAVRAS-CHAVE: SOUND DESIGN; TELEVISÃO; PÓS-PRODUÇÃO SONORA; *GAME OF THRONES*.

## ABSTRACT

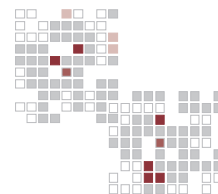
This essay aims to explain the origins and analyze the functioning of a contemporary audiovisual post-production model with a decentralized workflow that emerged in this decade as a consequence of production and consumption strategies established by Netflix, from the moment that the streaming platform decided became a content producer. We will use the TV series *Game of Thrones* (2011-2019) as a case study.

KEYWORDS: SOUND DESIGN; TELEVISION; SOUND POSTPRODUCTION; *GAME OF THRONES*.

## RESUMEN

Este ensayo objetivo a explicar los orígenes y analizar el funcionamiento de la post-producción sonora audiovisual contemporánea, con un flujo de trabajo descentralizado, que emergió en esta década a la consecuencia de la producción y el consumo establecidos por Netflix, a partir del momento en que lo servicio de *streaming* decidió convertirse en productora de contenido. Vamos utilizar la serie de televisión *Game of Thrones* (2011-2019) como estudio de caso.

KEYWORDS: DISEÑO DE SONIDO; TELEVISIÓN; POST-PRODUCCIÓN SONORA; *GAME OF THRONES*.



No dia 1º de fevereiro de 2013, a Netflix disponibilizou, de uma só vez, os 13 episódios da primeira temporada do seriado *House of cards*. Este foi primeiro seriado de ficção 100% concebido e financiado pela empresa, até então dedicada à distribuição de conteúdo audiovisual. A data demarca o ponto de partida de duas práticas que levariam as duas mais tradicionais mídias audiovisuais – cinema e televisão – a reestruturar processos de produção, circulação e consumo. As duas práticas consistem da produção de conteúdo próprio por empresas de *streaming*, antes especializadas apenas na distribuição de conteúdo – Amazon Prime e Hulu, entre outras, adotaram a estratégia nos anos seguintes –, e o hábito de disponibilizar aos espectadores, no mesmo dia, temporadas inteiras de séries de ficção.

As duas novidades constituíam uma sinalização de que os executivos do mais popular serviço de *streaming* audiovisual estavam conscientes de que começavam a se tornar uma ameaça para estúdios e produtoras de conteúdo de televisão tradicional, distribuída por *broadcasting*. O modelo de negócios adotado pela Netflix permitia, em tese, que os concorrentes montassem serviços próprios de distribuição via *streaming*, roubando-lhe o mercado que construía.

A empresa também estava ciente de que a prática de disponibilizar temporadas inteiras de seriados num mesmo dia havia se tornado hábito para boa parcela do público: *maratonar* séries de TV era uma prática que mídias físicas, como DVDs e Blu-Rays, já tinham tornado popular, nas duas décadas anteriores. O chefe da divisão de conteúdo da Netflix, Ted Sarandos, afirma que a estratégia de produzir séries e lançá-las de uma só vez foi pensada para ajudar a empresa a criar hábitos de consumo capazes de fidelizar os espectadores de uma maneira mais agressiva (SARANDOS, 2014, p. 137).

Ambas as práticas ajudaram a consolidar a Netflix entre as maiores empresas do ramo do entre-

tenimento contemporâneo. Desde então, a aposta nessas práticas tem crescido. No ano de 2018, a Netflix disponibilizou *online*, nos Estados Unidos, 1.500 horas de conteúdo próprio, sendo 66% desse total referente a narrativas seriadas, além de mais de 70 longas-metragens. O total de filmes originais realizados em língua inglesa supera a produção somada dos três mais lucrativos estúdios dos EUA no mesmo período (GENESTRETTI, 2019): Disney (10 filmes), Warner (34) e Universal (23). O lançamento das narrativas seriadas vem seguindo o mesmo caminho: os 139 milhões de assinantes da Netflix<sup>1</sup> têm acesso simultâneo a todos os episódios de séries como *Stranger things*, *O mundo sombrio de Sabrina* (Chilling adventures of Sabrina) e *Orange is the new black*.

Porém, não são apenas os hábitos de consumo que as produções da empresa têm ajudado a modificar. No mercado audiovisual, o padrão de convergência estilística entre produções de cinema e televisão, que pode ser percebido já há alguns anos (STEWART, 2014), tem sido intensificado – e a Netflix exerce um papel importante nessa tendência. A empresa de *streaming* é parcialmente responsável por não existir mais, como houve outrora, diferença significativa na apresentação sonora de um filme e de uma ficção televisiva. Na área do som, a convergência estilística tem ocorrido como uma das consequências de uma mudança no modelo de pós-produção sonora das narrativas seriadas. Essa mudança ocorreu como consequência das práticas introduzidas pela Netflix:

Para aqueles que trabalham na pós-produção sonora, o fluxo de trabalho mudou dramaticamente. Em vez de a equipe de produção realizar um episódio por vez, para o propósito da prática normal de exibição semanal, toda a série passou a ser tornada disponível na mesma data. [...]. Por isso, várias equipes trabalham na pós-produção de som simul-

1 O número se refere ao mês de abril de 2019.

taneamente. Assim, o *sound design*, embora controlado por um único supervisor de som, tem menor probabilidade de ser consistente. (AMENT, 2014, p. 28).

Este artigo tem como objetivo principal explicar a origem e analisar o funcionamento deste novo modelo de pós-produção sonora – um modelo que tem fluxo de trabalho descentralizado, no qual o trabalho de pós-produção de som é distribuído entre células independentes, que trabalham em paralelo e obedecem a um supervisor responsável por controlar prazo, orçamento e padrão estético. Esse modelo já tem sido adotado também pela indústria do cinema (KERINS, 2015, p. 138).

O artigo está dividido em três seções. Na primeira, revisaremos a história das mídias televisiva e cinematográfica, enfatizando os motivos pelos quais desenvolveram modelos de pós-produção sonora distintos. Explicaremos, ainda, porque esses modelos começaram a tomar um rumo convergente, a partir de meados dos anos 1990, gerando uma aproximação inicial das convenções estilísticas. Na segunda seção, discutiremos o fluxo da pós-produção sonora do seriado *Game of Thrones* (2011-2019), produção da HBO que sofreu uma modificação entre a segunda e a terceira temporadas (não por acaso, uma mudança efetivada em 2012-2013, mesmo período em que a Netflix começou a produzir conteúdo próprio) para adaptar orçamento e cronograma ao padrão de estilo e aos hábitos de consumo estabelecidos pela empresa de *streaming*. A terceira seção afirma, a título de conclusão, a descentralização da pós-produção sonora como tendência convergente para o futuro de toda a indústria do audiovisual.

## 1. A pós-produção de som na história das mídias

Embora cinema e televisão sejam mídias que veiculam produções ficcionais através de imagens em movimento com som sincronizado, e

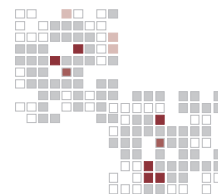
compartilhem um conjunto amplo de convenções estilísticas semelhantes (por exemplo, o uso da música como sinalizador afetivo da narrativa), a história de ambas mostra diferenças significativas na produção, na circulação e no consumo.

É possível perceber essas diferenças, com maior clareza, nas duas últimas etapas. Produções cinematográficas circulam prioritariamente através de exhibições em salas escuras, tratadas acusticamente, nas quais o espectador ingressa mediante o pagamento de uma entrada, e consome uma narrativa ficcional com aproximadamente duas horas de duração; a exibição procura vedar interações com o mundo exterior, direcionando toda a atenção da plateia à ficção. Já a televisão veicula conteúdo principalmente através de narrativas seriadas, consumidas nas casas dos espectadores, com condição técnica inferior à reprodução cinematográfica, e menor nível de imersão diegética.

Já as diferenças na fase da produção são menos perceptíveis ao público leigo, embora tenham sido expressivas durante muitas décadas. Na área do som, essas diferenças geraram dois fluxos de produção distintos e independentes. Entre as décadas de 1950 e 1990, os profissionais que trabalhavam na cadeia produtiva do som em televisão formavam um grupo, enquanto aqueles dedicados ao som cinematográfico constituíam outro. Ambos trabalhavam com equipamentos e técnicas diferentes (ROSE, 2008, p. 180), a partir de modelos de produção bastante distintos.

A rigor, entre os anos 1950 e 1970, a ficção televisiva era composta de seriados gravados ao vivo (ou em tempo real, para exibição posterior), em estúdio, utilizando múltiplas câmeras e um sistema combinado de microfones escondidos e *booms*<sup>2</sup>. A mixagem dos vários microfones era

2 O *boom* é uma vara de fibra de carbono, com um microfone direcional plugado na ponta, manuseada por um especialista que segue os atores pelo *set*, mantendo o microfone acima dos rostos para captar as vozes com o máximo de clareza possível, sem que o microfone apareça na imagem.



feita na hora da gravação, em tempo real, por um técnico de mixagem. *I love Lucy* (1951-1957), o seriado mais visto na década de 1950, foi um dos pioneiros na criação dessa técnica, usada por dezenas de outras séries de TV (ELRICK, 2003). Algumas séries eram gravadas diante de uma plateia, outras não; algumas eram exibidas em tempo real, no momento da gravação, e outras eram registradas ao vivo, mas exibidas horas ou dias depois.

Nesse último caso, o sistema permitia que fosse feita a inclusão de música pré-gravada e de alguns efeitos sonoros, além de pequenos ajustes na edição de diálogos e na mixagem. De modo geral, havia pouca ou nenhuma pós-produção de áudio. Um ou dois editores de som cuidavam de toda a pós-produção sonora. Enquanto isso, no cinema, o som era, desde meados dos anos 1930, recriado praticamente por inteiro na fase de pós-produção (CARREIRO, 2018, p. 54), pois exigia o trabalho de editores de som (que manipulavam e regravavam partes extensas do diálogo, além de incluírem efeitos e ambientes sonoros), artistas de *foley*<sup>3</sup> e mixadores. Havia, como ainda há, um trabalho detalhado de pós-produção sonora (BUHLER et al, 2010, p. 310).

A diferença na pós-produção de som para cinema e TV ficou ainda maior entre as décadas de 1980-1990, quando dispositivos de gravação, tecnologias de edição e mixagem e sistemas de reprodução se tornaram completamente distintos. No cinema, a introdução da tecnologia Dolby Stereo, a partir de 1975, permitiu que os filmes passassem a ser finalizados em até quatro canais sonoros (três dianteiros e um *surround*<sup>4</sup>). Gravadores portáteis deram à gravação de som direto maior qualidade, registrando os sons em um suporte separado da imagem. O aumento do

3 A prática do *foley*, no Brasil chamada de *ruído de sala*, consiste em uma espécie de dublagem dos ruídos oriundos da interação entre corpos e ambientes, tais como passos, bater de portas e farfalar de roupas.

4 Canais *surround* são aqueles que ocupam os campos sonoros laterais e traseiros da sala de exibição.

número de canais disponíveis para reproduzir sons simultâneos, aliado à maior fidelidade acústica, provocou a micro-especialização dos profissionais, com equipes diferentes responsáveis por editar diálogos, gravar *foley*, compor música, criar efeitos sonoros, e mixar filmes em quatro canais (CARREIRO, 2018, p. 77).

As ficções televisivas, por sua vez, abandonaram aos poucos a cultura das transmissões ao vivo, utilizadas por *soap operas* e *sitcoms*<sup>5</sup>, e passaram a adotar diferentes formatos de *videotape*<sup>6</sup> como suporte material de gravação. Formadas por um pequeno grupo de editores de som e/ou mixadores (normalmente, de um a quatro profissionais cuidavam dessa etapa), as equipes de pós-produção sonora lidavam com fitas magnéticas. Enquanto os profissionais do cinema tinham em média seis semanas para trabalhar em um filme (KERINS, 2015, p. 140), na televisão os editores tinham que finalizar a banda sonora – formada em sua maior parte pelo som direto gravado em estúdio – em até cinco dias, se limitando a equalizar as fitas, adicionar música e efeitos sonoros pré-gravados (ROSE, 2008, p. 177), e mixar em apenas um canal sonoro.

Um dos principais motivos dessa lacuna entre a pós-produção de som para cinema e televisão residia na expressiva diferença existente na reprodução sonora das duas mídias. Até meados dos anos 1990, ficções televisivas eram ouvidas através de aparelhos de TV analógicos, monofônicos, com caixas acústicas embutidas incapazes de emitir sons com boa fidelidade. Graves abaixo de 300 Hz e agudos acima de 8.000 Hz simplesmente não eram reproduzidos. Já as salas de cinema eram equipadas com processadores de áudio

5 *Soap opera* é um formato de ficção narrativa televisiva dramática composta por capítulos transmitidos em intervalos regulares. Uma *sitcom* utiliza o mesmo formato, mas traz um grupo fixo de personagens que interagem em torno de peripécias cômicas.

6 Os formatos de *videotape* analógico, como Betamax, utilizavam fitas magnéticas de espessura e densidade diversas para armazenar sons e imagens.

em condição de emitir sons em todo o espectro de frequências audíveis pelo homem (20 Hz a 20.000 Hz), e distribuíam esses sons em até quatro canais. O resultado é que a banda sonora das obras televisivas costumava ser uma versão muito simplificada do som cinematográfico. Tudo isso determinou a consolidação de um sistema de produção que ainda obedece a uma regra básica: seriados televisivos são realizados com orçamentos menores e cronogramas mais apertados do que longas-metragens (GUIMARÃES, 2007; BUHLER et al, 2010).

Desde o final dos anos 1990, contudo, essa situação passou a sofrer mudanças progressivas e, para usar o termo de Mark Kerins (2010, p. 135), “dramáticas”. Kerins afirma que a digitalização de todos os elos da cadeia sonora, ocorrida entre o final dos anos 1990 e o início da década seguinte, provocou alterações profundas nos modelos de produção das duas mídias, iniciando um processo de convergência. Além disso, os modos de consumo audiovisual também se multiplicaram. Atualmente, o consumo doméstico de audiovisual pode acontecer em uma grande variedade de dispositivos: *tablets*, *smartphones*, *home theaters* de vários níveis de sofisticação, computadores e TVs digitais com reprodução multicanal, entre outros.

A introdução das tecnologias digitais fez com que, nos anos 2000, os dispositivos e plataformas de gravação, edição e mixagem passassem a ser os mesmos para as duas mídias. Gravadores portáteis digitais de oito canais passaram a ser usados indistintamente nas duas indústrias. O *software* Pro Tools ganhou a hegemonia nas fases de edição e mixagem, tanto para cinema quanto para TV. A convergência tecnológica fez com que os mesmos profissionais passassem a trabalhar nas duas mídias:

Esta foi uma mudança radical, tornada possível pelos sistemas e *softwares* contemporâneos. Passei décadas editando e mixando em fitas magnéticas para TV, e tenho amigos

que mixavam diálogos para cinema há muito tempo. Eram trabalhos diferentes. Ao longo dos últimos cinco anos, ou menos, todos começamos a usar as mesmas ferramentas e técnicas (ROSE, 2008, p. 180).

Essa característica, aliada ao avanço tecnológico dos sistemas de reprodução sonora do mercado doméstico, teve como consequência a convergência estilística do som de produções feitas para cinema e televisão, embora os orçamentos e cronogramas desta última mídia tivessem continuado menores. Atualmente, a distância estilística entre a banda sonora de um filme de longa-metragem e de um episódio de seriado televisivo consiste, essencialmente, de um conjunto de pequenas diferenças técnicas, que um espectador leigo nem sempre consegue perceber: produções mixadas para consumo doméstico possuem menor dinâmica sonora (a distância entre sons delicados e os ruidosos é menor), voz mais alta, *foley* mais proeminente, e efeitos sonoros simplificados, mixados com uma espacialidade mais fechada.

O som dos produtos televisivos usa as convenções estilísticas do cinema como parâmetro. Para alcançar resultado estilístico semelhante, as ficções seriadas passaram a adotar, desde o início dos anos 2000, um modelo de produção semelhante àquele estabelecido na indústria do cinema. Débora Opolski (2018, p. 185) menciona que a pós-produção de áudio é liderada por um supervisor (*supervising sound editor*), ou *sound designer*. Este chefia núcleos de edição de som direto, dublagem, efeitos sonoros, *foley* e ambientes (BGs, ou *backgrounds*). O material produzido e editado por esses núcleos é, posteriormente, mixado e finalizado. Na mixagem, os múltiplos eventos sonoros são equalizados e especializados, tendo regulados os níveis de intensidade entre as dezenas – às vezes, centenas – de faixas sonoras sobrepostas. Na TV, esse sistema tende a ser simplificado, mas o fluxo é semelhante.





Quando a década de 2010 começou, os mesmos editores e mixadores trabalhavam – de fato, ainda trabalham – indistintamente em filmes e seriados de TV, só que, no segundo caso, com orçamentos menores e cronogramas mais apertados. Embora a riqueza de detalhes no som para televisão seja menor, narrativas ficcionais cinematográficas e televisivas compartilhavam convenções estilísticas na pós-produção sonora. O surgimento da Netflix como produtora de conteúdo, e a tática de disponibilizar todos os episódios de um seriado na mesma data, foram fatores que impulsionaram uma nova rodada de mudanças. Essas mudanças se alastraram por toda a produção televisiva e atingiram o modo de produção do cinema. Na próxima seção, vamos analisá-las, usando o seriado *Game of Thrones* como estudo de caso.

## 2. Um novo paradigma

A escolha de *Game of Thrones* como estudo de caso não é aleatória, visto que se trata de uma das séries mais premiadas da TV contemporânea, e boa parte desses prêmios destaca a qualidade da banda sonora. As oito temporadas, que somam 73 episódios, venceram 58 prêmios Emmy, o mais prestigiado da indústria televisiva. Oito desses prêmios foram ganhos pela equipe de pós-produção sonora, que levou cinco troféus de mixagem (2012, 2015, 2016, 2018 e 2019) e três de edição de som (2012, 2015 e 2019). A série ainda ganhou dois troféus pela música (2018 e 2019).

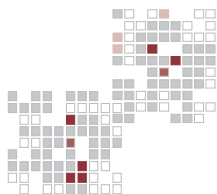
*Game of Thrones* começou a ser exibida em abril de 2011, nos Estados Unidos, pela HBO, que também produz o seriado. O enredo, baseado em uma série de livros escritos pelo romancista George R. R. Martin, focaliza as complicadas intrigas políticas que permeiam o cotidiano das principais dinastias reais de dois continentes, localizados em um universo ficcional que lembra a Europa da Idade Média, devidamente incrementada com elementos sobrenaturais. Entre guerras, assassinatos políticos, incestos, casamentos

arranjados, alianças de conveniência, traições, bruxaria, dragões, ressurreições e mortos-vivos, mais de 300 personagens (EMMYS, 2012) conduzem uma teia de histórias cruzadas.

Por causa da expressiva quantidade de personagens e tramas paralelas, é natural que a produção de *Game of Thrones* represente um pesadelo logístico para os *showrunners* David Benioff e D. B. Weiss. Para se ter uma ideia, as locações de uma temporada regular do seriado estão situadas em oito países: Irlanda do Norte, Islândia, Malta, Croácia, Marrocos, Espanha, Escócia e Estados Unidos, em cronogramas que duram de 20 a 25 semanas por ano. Esses números são compatíveis como uma produção cinematográfica de grande porte. O produto final assinala uma diferença significativa: se um longa-metragem dura duas horas em média, uma temporada do seriado tem duração total de oito a dez horas (ou seja, entre quatro e cinco vezes mais conteúdo do que um filme de longa-metragem). Para efeito de comparação, a tripla superprodução *O senhor dos anéis* (2001-2003) teve um cronograma de produção de 63 semanas (THOMPSON, 2007, p. 36) para dez horas de produto final. Esse cronograma seria suficiente para registrar três temporadas de *Game of Thrones*.

Desde a temporada de estreia, em 2011, a necessidade de dividir o time de pós-produção sonora em múltiplas células já era patente. Durante as duas primeiras temporadas (2011-2012), porém, a equipe era dividida em apenas dois grandes núcleos. Em Londres, acontecia a fase da edição de som, a cargo de Stefan Henrix, que cuidava também da regravação de diálogos em estúdio<sup>7</sup>; em Burbank (EUA), acontecia a mixagem, sob os cuidados de Onnalee Blank (diálogos, música) e Mathew Waters (efeitos sonoros). De um

<sup>7</sup> A dublagem, conhecida como *Automated Dialogue Replacement* (ADR), é etapa fundamental em uma série como *Game of Thrones*, em que a presença de animais, máquinas de produzir neve e vestimentas cheias de peças de metal geram um som direto muito ruidoso, frequentemente impossível de utilizar.



ponto de vista estilístico, essa forma convencional de trabalhar funcionou bem, já que dois dos seis troféus Emmy que a equipe de som do seriado venceu premiaram a segunda temporada. Do ponto de vista logístico, contudo, havia atrasos e estouros de orçamento.

Àquela altura, em 2012, a Netflix já produzia as temporadas iniciais de *House of cards* e *Orange is the new black*. Como indica Vanessa Theme Ament (2014, p. 28), o modelo utilizado pela empresa era muito mais descentralizado. Um profissional, contratado como supervisor geral de pós-produção sonora (*supervising sound editor*), ganhou a função específica de terceirizar todas as células de trabalho, fragmentando-as entre múltiplas empresas especializadas, que trabalhavam em paralelo e de forma sincronizada. Esse profissional organiza o fluxo de trabalho e o trânsito de arquivos sonoros e sessões de Pro Tools, controla o orçamento e o cronograma de trabalho, para que tudo fique pronto na data estipulada, a um custo que caiba no orçamento (ANDERSEN, 2014). *Game of Thrones* foi um dos primeiros seriados ficcionais da HBO a adotar o modelo de produção surgido na Netflix. E funcionou: não houve mais estouros de prazo ou orçamento. Nos anos que se seguiram, o modelo se tornaria dominante na ficção televisiva, e passaria a ser adotado em produções cinematográficas.

A partir de 2013, o profissional que supervisionou a complexa logística da pós-produção sonora de *Game of Thrones* passou a ser Tim Kimmel, funcionário da Formosa Group (Burbank, EUA), uma grande produtora independente, que possui quatro estúdios de edição e mixagem de som na região da Grande Los Angeles. Desde que foi contratado, Kimmel reuniu e manteve os mesmos colaboradores criativos. Nenhum dos chefes de equipe foi substituído entre a terceira e a oitava temporadas, o que fez de *Game of Thrones* uma raridade no universo da televisão, em que profissionais vem e vão, ao sabor de flutuações orçamentárias.

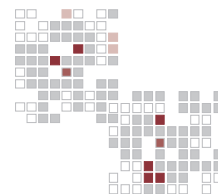
O primeiro chefe de equipe era o técnico de som direto<sup>8</sup> irlandês Ronan Hill, que supervisionava até seis equipes de gravação (HILL in JACKSON, 2011). Para garantir a homogeneidade estilística da série, todas as equipes utilizaram os mesmos equipamentos (gravadores de oito canais Sound Devices 744T, *mixers* portáteis Cooper 208D, microfones Sennheiser modelos MKH 60 ou 70 para cenas externas, Sennheiser modelo MKH 50 para cenas internas, e microfones de lapela sem fio Audio Ltd. 2040), além de ganharem informações detalhadas sobre quais determinados efeitos sonoros deviam ser gravados (relinchar de cavalos, gritos de multidões, ambiências de cenários naturais etc.), a fim de que fosse construída uma enorme biblioteca de sons.

A empresa Eargasm Inc. (Malibu, EUA), da *sound designer* Paula Fairfield, estava encarregada de criar os sons de criaturas sobrenaturais (dragões, gigantes, lobos monstruosos, os mortos-vivos conhecidos como Caminhantes Brancos). A Post Sound (Londres, Inglaterra), do editor de dublagem Tim Hands, conduzia as regravações das vozes dos atores e edita esse material. O *foley* era produzido e editado na empresa Happy Feet Foley, de Brett Voss, em Westlake Village (EUA). A música era responsabilidade do compositor Ramin Djawadi (Alemanha) desde a temporada inicial. A edição de música era feita por David Klotz, nos EUA.

Na empresa Formosa Group, trabalhando diretamente com Tim Kimmel, estavam os editores Paul Bercovitch (diálogos) e Bradley C. Katona (efeitos sonoros<sup>9</sup>) e os mixadores Onnalee Blank

8 Chefe da equipe que grava os sons em locação, principalmente diálogos, mas também sons ambientes (paisagens sonoras de todos os cenários) e parte dos efeitos sonoros (cavalgadas, passos, sons de batalhas, multidões e animais).

9 A diferença entre efeitos sonoros e *foley* é que, no primeiro caso, os efeitos sonoros são gravados em locação ou criados no Pro Tools, através da mistura e da manipulação de sons pré-existentes, enquanto o *foley* consiste na gravação em estúdio dos ruídos produzidos pelo contato entre os corpo e o ambiente.





e Mathew Waters, que trabalharam na série desde o primeiro episódio. Estes eram os chefes de equipe responsáveis pelo som de *Game of Thrones*. Embora trabalhassem em empresas, cidades e até países diferentes, todos obedeciam a um organograma rígido controlado por Kimmel. O líder da equipe enfatizou que a homogeneidade estilística partia de um conceito simples: encarar cada temporada de *Game of Thrones* não como um conjunto de episódios distintos, mas como um “filme gigante de 10 horas de duração” (WALDEN, 2013).

Para que o modelo de produção funcionasse, era fundamental que todos os demais departamentos envolvidos na pós-produção (montagem, correção de cores, efeitos especiais) obedecessem ao cronograma geral da série. Essa estrita obediência aos prazos permitia que a equipe responsável pelo som recebesse, no início da pós-produção de cada temporada, uma cópia completa (sem efeitos visuais e correção de cores, mas já com a montagem definitiva) de todos os episódios. Historicamente, isso é raro na história da ficção seriada, nas quais todas as equipes de pós-produção costumam trabalhar em um mesmo episódio, sem conhecer os subsequentes. A abordagem trazia a vantagem de permitir que diferentes trabalhos em diferentes trechos do seriado fossem realizados simultaneamente, algo inusitado tanto na indústria da televisão quanto no cinema. Em entrevista a Jennifer Walden (2013), o supervisor de pós-produção sonora explicou como a estratégia permite que os prazos sejam otimizados:

Enquanto estamos mixando o som do episódio 1, outra equipe pode estar criando os efeitos sonoros de uma criatura que aparece no episódio 7, e uma terceira equipe realiza a dublagem de atores para o episódio 5, e um quarto time corrige um problema qualquer no episódio 9 (WALDEN, 2013).

Em termos de evolução narrativa e estilística, talvez o melhor exemplo da eficácia desse modo de produção venha de exemplo mencionado pela *sound designer* Paula Fairfield sobre a criação dos sons dos três dragões pertencentes a Daenerys Targaryan (Emilia Clarke). No cinema, como se sabe, as assinaturas acústicas emitidas por criaturas fantásticas sempre surgem da mistura de sons emitidos por animais reais. Fairfield seguiu esse paradigma, usando rugidos de leões, ursos, leões marinhos e rinocerontes brancos, além de cantos de pássaros, para construir acusticamente os dragões da série. À medida em que as criaturas cresciam, a cada temporada, ela ia alterando a mistura, tornando-os mais agressivos e ariscos.

Graças à oportunidade de assistir a todos os episódios de uma temporada antes de criar os sons para ela, a *sound designer* compreendeu que a relação afetiva entre Daenerys e Drogo (o maior dos dragões) era especial, englobando um elemento quase sexual. Sabendo que o bicho ganhou uma variação do nome do marido falecido da rainha, interpretado pelo ator Jason Momoa, Fairfield passou a incluir entre os sons emitidos pelo animal ruídos de tartarugas fazendo sexo, gemidos e vocalizações gravadas por Momoa. A intenção era sugerir que a relação entre Daenerys e Drogo tinha uma natureza íntima, mais forte do que a afeição que ela mantém pelos outros animais. Esse tópico era constantemente comentado por fãs em redes sociais<sup>10</sup>.

Por fim, Tim Kimmel também procurou estabelecer como norma a automação das tarefas mais técnicas e menos criativas de todos os editores e mixadores. A criação de *presets* de plugins do Pro Tools<sup>11</sup>, para equalização e reverberação das diferentes locações da série, bem como o uso

10 Para confirmar, veja a *hashtag* #drogon no Twitter.

11 Os *presets* são parâmetros acústicos pré-definidos, que um editor de som pode aplicar a qualquer arquivo sonoro simplesmente apertando um botão. Esta tarefa economiza tempo, pois o profissional não precisa analisar individualmente as características sonoras de cada arquivo que receber.

da extensa biblioteca de sons construída ao longo das oito temporadas, com gravações feitas nas locações, são exemplos. A economia de tempo proporcionada por essa diretriz permitia aos profissionais concentrarem mais esforço criativo em cenas exigentes (como as sequências com ponto de escuta subjetivo<sup>12</sup> de Jon Snow no nono episódio da sexta temporada, “Batalha dos Bastardos”, que faturou um Emmy de melhor mixagem).

### 3. Considerações finais

A exposição descritiva do fluxo da pós-produção sonora de *Game of Thrones* permite chegar à conclusão de que a produção de um seriado televisivo contemporâneo demanda, atualmente, a construção de uma ampla rede descentralizada e terceirizada de profissionais, unificados através um comando criativo único, que gerencia prazos e preza pela uniformidade estética. Esse modo de trabalho, influenciado pelas estratégias de produção e distribuição de conteúdo lançadas pela Netflix, tem sido adotado pelas redes de TV norte-americanas e por estúdios de Hollywood (KERINS, 2015).

---

12 O ponto de escuta subjetivo (CHION, 2008, p. 74) simula a perspectiva sonora exata de um personagem da narrativa.

A fragmentação da pós-produção sonora em múltiplas células independentes vem se tornando realidade comum na indústria do audiovisual por um motivo específico: reduz orçamentos e prazos de execução. O risco de perda da unidade estética existe, mas é minimizado pela ampliação do lado gerencial do trabalho do supervisor de pós-produção sonora. O cargo não é uma invenção da Netflix; a novidade está na ênfase sobre o aspecto gerencial da função, mais concentrada na organização do fluxo de arquivos e na coordenação das agendas dos profissionais envolvidos.

Assim, podemos afirmar que, atualmente, o modelo de pós-produção sonora de uma ficção televisiva possui diferenças circunstanciais, em relação a um produto cinematográfico. Se na televisão os prazos e cronogramas têm sido otimizados através de estratégias gerenciais e uso maciço da tecnologia, na indústria do cinema o modelo de pós-produção também tem reduzido prazos e cronogramas de pós-produção, com descentralização de funções e adoção de tecnologias automatizadas de edição e mixagem sonoras (KERINS, 2015, p. 138). Tudo isso aponta sugere uma tendência de que a convergência entre cinema e televisão aumente ainda mais em um futuro próximo, da perspectiva sonora.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail*. 2ª ed. Waltham: Focal Press, 2014.

ANDERSEN, Asbjørn. This is how the fantastical sound in *Game of Thrones* is made, 6 ago. 2014. Disponível em <<https://www.asoundeffect.com/creating-the-fantastical-sound-of-game-of-thrones/>>. Acesso em: 13 abr. 2019.

BUHLER, James et al. *Hearing the movies: music and sound in film history*. New York: Oxford University Press, 2010.

CARREIRO, Rodrigo. A história do som dos filmes. In: \_\_\_\_\_ (ed.). *O som do filme: uma introdução*. Curitiba: Editora da UFPR, 2018. p. 35-86.

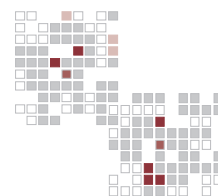
CHION, Michel. *A audiovisualização*. Lisboa: Letras & Grafia, 2008.

ELRICK, Ted. I Love Lucy, 1 jul. 2003. Disponível em <https://www.dga.org/craft/dgaq/all-articles/0307-july-2003/i-love-lucy.aspx>. Acesso em: 29 abr. 2019.

EMMYS: Ronan Hill on Game of Thrones, 30 Jul. 2012. Disponível em <<https://soundandpicture.com/2012/07/emmys-ronan-hill-on-game-of-thrones/>>. Acesso em: 13 abr. 2019.

GAME of Thrones. Direção e produção: David Benioff, D.B. Weiss. Intérpretes: Emilia Clarke, Kit Harrington, Peter Dinklage e outros. Los Angeles: HBO, 2011-2019.

GENESTRETI, Guilherme. Com 1.500 horas de conteúdo original,



Netflix supera estúdios e ameaça TV. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 27 fev. 2019. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/02/com-1500-horas-de-conteudo-original-netflix-supera-estudios-e-ameaca-tv.shtml>>. Acesso em: 28 abr. 2019.

GUIMARÃES, Lyana Peck. Mixagem para cinema: pressão e cuidado na última fase do som no cinema, 1 out. 2007. Disponível em: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?c=2560>>. Acesso em: 14 abr. 2019.

JACKSON, Blair. *Game of Thrones*: production sound for HBO fantasy series, 1 abr. 2011. Disponível em <<https://www.mixonline.com/sfp/game-thrones-369282>>. Acesso em: 13 abr. 2019.

KERINS, Mark. *Beyond Dolby (Stereo)*: cinema in the digital sound age. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

\_\_\_\_\_. The modern entertainment marketplace: 2000-present. In: KALINAK, Kathryn (ed.). *Sound: dialogue, music, and effects*. New Jersey: Rutgers University Press, 2015, p. 133-155.

OPOLSKI, Débora. A prática de edição e mixagem de som no audiovisual. In: CARREIRO, Rodrigo (ed.). *O som do filme: uma introdução*. Curitiba: Editora da UFPR, 2018, p. 181-220.

O SENHOR dos Anéis (The Lord of the Rings). Produção: Peter Jackson, Barrie Osborne. Direção: Peter Jackson. Roteiro: Peter Jackson, Fran Walsh, Phillipa Boyens. Intérpretes: Viggo Mortensen, Elijah Wood, Ian McKellen e outros. Wellington: New Line Cinema, 2001-2003.

SARANDOS, Ted. Interview. In: CURTIN, Michael et al (eds.) *Distribution revolution: conversations about the digital future of film and television*. Oakland: University of California Press, 2014, p. 132-145.

STEWART, Tom. Wide-screen television and home movies: towards and archeology of television and cinema convergence before digitalization. *Journal of European Television*, v. 3, n. 6, 2014, p. 58-68.

THOMPSON, Kristin, *The Frodo franchise: The lord of the rings and modern Hollywood*. Berkeley: University of California Press, 2007.

WALDEN, Jennifer. Audio for TV series. 1 abr. 2013. Disponível em <<http://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2013/April-1-2013/Audio-for-TV-Series.aspx>>. Acesso em: 28 abr. 2019.

WRIGHT, Benjamin. *Sound from start to finish: professional style and practice in modern Hollywood sound production*. 457f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Carleton University, Ottawa, 2011.

