

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
CURSO DE TRADUÇÃO**

ANDREZA DOS SANTOS PEREIRA

**UMA PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE LEGENDA PARA SURDOS E
ENSURDECIDOS EM PORTUGUÊS BRASILEIRO DO FILME SPIRIT
– O CORCEL INDOMÁVEL**



Uberlândia/MG

2019

ANDREZA DOS SANTOS PEREIRA

**UMA PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE LEGENDA PARA SURDOS E
ENSURDECIDOS EM PORTUGUÊS BRASILEIRO DO FILME SPIRIT
– O CORCEL INDOMÁVEL**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução. Orientador: Professor Me. Arthur de Melo Sá.

Uberlândia/MG

2019

ANDREZA DOS SANTOS PEREIRA

**UMA PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE LEGENDA PARA SURDOS E
ENSURDECIDOS EM PORTUGUÊS BRASILEIRO DO FILME SPIRIT
– O CORCEL INDOMÁVEL**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Banca de Avaliação:

Prof. Me. Arthur de Melo Sá – UFU
Orientador

Profª. Dra. Cynthia Beatrice Costa – UFU
Membro

Profª. Dra. Francine de Assis Silveira – UFU
Membro

Uberlândia (MG), 08 de julho de 2019

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, acima de tudo, que sempre me amou, protegeu e confiou em minha capacidade mais do que qualquer um.

Aos meus amigos do curso de Tradução, por compartilharem essa trajetória comigo e por me apoiarem no que foi necessário.

Ao meu grande companheiro e amado, que participou de toda a minha vida pessoal e acadêmica, me apoiando da melhor forma possível com muita paciência.

Aos meus queridos filhos felinos, que me proporcionaram calma e carinho nos momentos de tensão.

Ao meu orientador pelo auxílio e pela paciência.

Aos docentes do curso de Tradução, por cada ensinamento, inspiração e incentivo durante a graduação.

RESUMO

Visando à acessibilidade ao público surdo e ensurdecido, esta pesquisa, em um primeiro momento, apresenta uma proposta de elaboração de LSE em português brasileiro do filme *Spirit – O Corcel Indomável*, tomando como base os parâmetros para produções audiovisuais acessíveis (NAVES *et al.*, 2016; NASCIMENTO, 2013). Em um segundo momento, tem como objetivo analisar os recursos gramaticais empregados na LSE produzida e na legenda para surdos em inglês, considerando suas diferenças e adotando as perspectivas da Linguística Sistêmico-funcional (LSF) do português (FIGUEREDO, 2011) e do inglês (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014). Uma vez que esta pesquisa enfoca a produção de uma LSE e a sua descrição, ela se insere no tipo de pesquisa descritiva orientada ao produto tradutório. Dessa forma, com base na LSF, que apresenta uma base teórica, descritiva e metodológica sólida para o desenvolvimento da pesquisa, pode-se explicar os recursos gramaticais e as implicações dos textos fonte e alvo individualmente. Para realização da pesquisa, foram utilizados um programa de legendagem (*Subtitle Edit*) e planilhas eletrônicas para anotação das descrições sonoras da LSE em português brasileiro e da LSE em inglês. Os resultados da pesquisa demonstraram diferenças entre as legendas das duas línguas, as dificuldades enfrentadas durante o processo de legendagem e a predominância de determinados tipos oracionais observados nas legendas em inglês e em português brasileiro.

Palavras-chave: Tradução audiovisual. Legendagem para surdos e ensurdecidos. Acessibilidade. Linguística sistêmico-funcional. Animação.

ABSTRACT

Drawing on accessibility to the deaf and hard-of-hearing public, this research, in a first moment, presents a proposal of elaboration of SDH in Brazilian Portuguese to the film “Spirit: Stallion of the Cimarron”, based on the parameters for accessible audiovisual productions (NAVES et al. 2016; NASCIMENTO, 2013). Secondly, it aims to analyze the grammatical features employed in the SDH produced and in the subtitle for deaf people in English, considering their differences and adopting the perspectives of the systemic functional linguistics of Portuguese (FIGUEREDO, 2011) and English (HALLIDAY, MATHIESSEN, 2014). Since this research focuses on the production of an SDH and its description, it fits into the type of descriptive search oriented to the translation product. Thus, based on the systemic functional linguistics, which presents a solid theoretical, descriptive and methodological basis for the development of the research, one can explain the grammatical resources and the implications of the source and target texts individually. A subtitling program (Subtitle Edit) and electronic spreadsheets were used to record the SDH sound descriptions in Brazilian Portuguese and SDH in English. The results of the research demonstrated differences between the subtitles of the two languages, the difficulties faced during the subtitling process and the predominance of certain types of clauses observed in the subtitles in English and Brazilian Portuguese.

Keywords: *Audiovisual translation. Subtitling for the deaf and hard-of-hearing. Acessibility. Systemic functional linguistics. Animation.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Lista de Figuras

Figura 1 – Capa do DVD do filme Spirit – O Corcel Indomável	10
Figura 2 – Mapa dos Estudos da Tradução proposto por Holmes	11
Figura 3 – Estratificação	15
Figura 4 – Rede de sistemas do MODO do português brasileiro.....	19
Figura 5 – Rede de sistemas do MODO do inglês	21
Figura 6 – Captura de tela do Subtitle Edit, versão 3.5.6.....	22
Figura 7 – Arquivo de legenda em formato SRT	23
Figura 8 – Planilha eletrônica de classificação das orações.....	24
Figura 9 – Segmento de legenda em que houve simultaneidade de efeito sonoro e música....	25
Figura 10 – Segmento de legenda com menos de quatro segundos de duração e com velocidade de 145 ppm (14/15 cps)	26
Figura 11 – Cena do filme com a legenda em itálico	27
Figura 12 – Segmento de legenda com velocidade acima de 145 ppm após adequação	28
Figura 13 – Ocorrências do sistema de STATUS do português brasileiro em porcentagem.....	33
Figura 14 – Ocorrências do sistema de DÊIXIS do português brasileiro em porcentagem	35
Figura 15 – Ocorrências do sistema de POLARIDADE do português brasileiro em porcentagem	36
Figura 16 – Ocorrências do sistema de SUJEITO do português brasileiro em porcentagem.....	37
Figura 17 – Ocorrências do sistema de STATUS do inglês em porcentagem.....	38
Figura 18 – Ocorrências do sistema de DÊIXIS do inglês em porcentagem.....	39
Figura 19 – Ocorrências do sistema de POLARIDADE do inglês em porcentagem	41
Figura 20 – Ocorrências do sistema de SUJEITO do inglês em porcentagem	42

Lista de Quadros

Quadro 1 – Versão dublada e versão com LSE, respectivamente	32
Quadro 2 – LSE em inglês e LSE em português, respectivamente	29

LISTA DE TABELAS

Tabela 3 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de STATUS em português brasileiro.....	33
Tabela 4 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de DÊIXIS em português brasileiro	34
Tabela 5 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de POLARIDADE em português brasileiro.....	36
Tabela 6 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de SUJEITO em português brasileiro.....	37
Tabela 7 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de STATUS em inglês.....	38
Tabela 8 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de DÊIXIS em inglês	39
Tabela 9 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de POLARIDADE em inglês	40
Tabela 10 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de SUJEITO em inglês.....	41

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REVISÃO TEÓRICA	14
3 METODOLOGIA	22
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	25
4.1 Música	25
4.2 Itálico	26
4.3 Velocidade.....	28
4.4 Legenda para surdos em inglês.....	29
4.5 Texto fonte para a legendagem.....	31
4.6 Análise do produto tradutório.....	33
4.7 Discussão dos Resultados	43
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE – LSE EM PORTUGUÊS BRASILEIRO DO FILME <i>SPIRIT – O CORCEL</i> <i>INDOMÁVEL</i>	48

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objeto de estudo a legendagem para surdos e ensurdecidos do filme *Spirit – O Corcel Indomável*. A legendagem para surdos e ensurdecidos (doravante LSE) é um recurso audiovisual acessível que viabiliza o alcance de conteúdos audiovisuais às pessoas com alguma deficiência auditiva (NAVES *et al.*, 2016). Considerando a falta de material acessível para pessoas surdas e ensurdecidas no contexto de filmes de animação, a presente pesquisa tem como objetivo produzir uma legenda acessível para o público em questão e realizar comparações com a legenda acessível americana, retirada da internet¹, do filme *Spirit – O Corcel Indomável*. Para tal, serão levados em consideração o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis produzido pelo Ministério da Cultura em 2016 e os parâmetros para descrição de efeitos sonoros de Nascimento (2018).

Lançado em 2002 pelo estúdio de animação *Dreamworks Animation* e dirigido por Kelly Asbury e Lorna Cook, o filme *Spirit – O Corcel Indomável* (Figura 1) conta as aventuras de um cavalo selvagem que é capturado por seres humanos e aos poucos perde a vontade de resistir ao treinamento, mas, ao longo de suas lutas pela liberdade, o garanhão se recusa a abandonar a esperança de um dia voltar para casa para e para seu rebanho (Fonte: Imdb)². *Spirit*, no Velho Oeste, enfrenta dificuldades frente à colonização norte-americana e a chegada da civilização em sua terra natal. Em meio à confusão, abandona o seu rebanho em uma tentativa de salvá-lo dos soldados e conhece vários outros cavalos e um índio *lakota*, os quais se tornam amigos e lidam com o conflito juntos. É um filme aclamado pela crítica que ganhou diversas premiações, entre elas o *Golden Globe* de melhor trilha sonora, além de ter sido indicado para o *Oscar* de Melhor Animação em 2002.

¹ Cabe ressaltar que, inicialmente, as legendas em inglês eram da plataforma Netflix. Posteriormente, por motivo de retirada do filme do catálogo, utilizou-se a versão disponibilizada no site Wiki2 (Disponível em: https://wiki2.org/en/Spirit:_Stallion_of_the_Cimarron?s=spiritStallionCimarron. Acesso em: 18/07/2019), que é a mesma antes contida na Netflix.

² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0166813/?ref_=nv_sr_1. Acesso em: 21/12/2018.

Figura 1 – Capa do DVD do filme *Spirit – O Corcel Indomável*

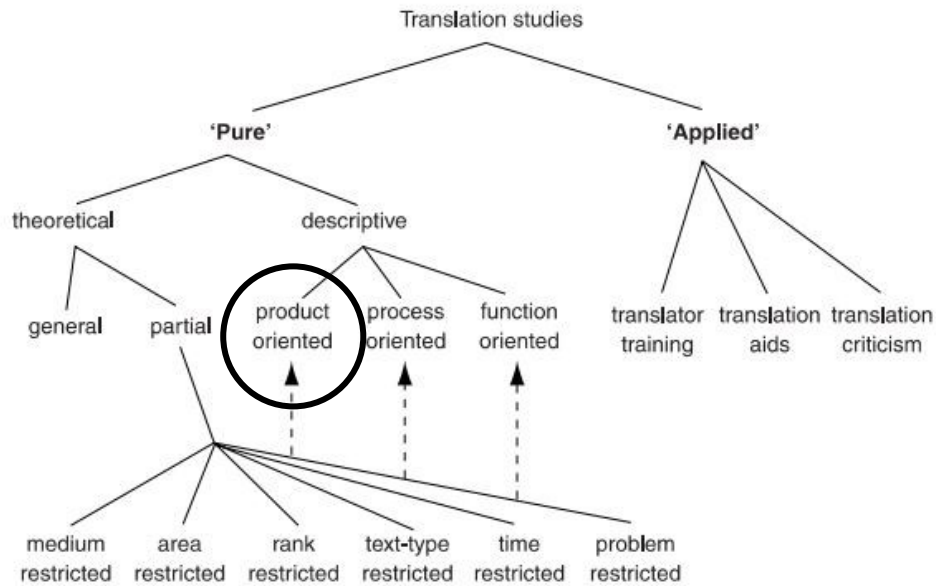


Fonte: reprodução da internet.³

Esta pesquisa se filia aos estudos descritivos da tradução, ramificação da subárea de estudos puros do campo disciplinar dos estudos da tradução, segundo a divisão proposta por Holmes (2000). Para Munday (2016), essa divisão se mostra pertinente por seu caráter elucidativo, visto que propõe uma categorização clara em que as áreas da tradução se inserem sem dependerem de outras disciplinas, tais quais letras e linguística. Uma vez que esta pesquisa enfoca a produção de uma LSE e a descrição desse produto tradutório, ele se insere nos tipos de pesquisa orientados ao produto tradutório, conforme ilustrado pela Figura 2.

³ Disponível em: https://http2.mlstatic.com/spirit-o-corcel-indomavel-brinde-dvd-D_NQ_NP_712306-MLB27420514736_052018-F.jpg. Acesso em: 19/12/2018.

Figura 2 – Mapa dos Estudos da Tradução proposto por Holmes



Fonte: Munday (2016, p. 17).

O desenvolvimento desta pesquisa se justifica devido ao escasso acervo de produções audiovisuais acessíveis – especialmente estrangeiras – para pessoas surdas e ensurdecidas no Brasil. A legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) é uma área com pouco estudo a seu respeito, tendo sido notório o crescente desenvolvimento do interesse de pesquisadores nela ultimamente (ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011). No momento da redação desta pesquisa, não foi encontrado nenhum trabalho envolvendo produção de LSE com o filme em questão, justificando assim sua originalidade. Além disso, a análise do produto será feita com base em uma teoria linguística específica, a linguística sistêmico-funcional, que apresenta uma base teórica, descritiva e metodológica sólida para o desenvolvimento da pesquisa.

Diante do escasso acervo de produções audiovisuais acessíveis observado no Brasil na atualidade, foi possível perceber uma problemática: como as pessoas surdas do Brasil teriam acesso a filmes estrangeiros? Em pesquisas feitas nas áreas de Tradução Audiovisual e LSE – como em Araújo (2008) e Nascimento (2017, 2018) –, foi possível verificar que a legenda para ouvintes por si só não é suficiente para que a produção audiovisual seja acessível ao público surdo da mesma forma que é para o público ouvinte. Dessa forma, faz-se necessário tornar esse conteúdo acessível a tal público. Para isso, foi escolhido um filme de animação da empresa *Dreamworks* hospedado na Netflix que continha legendas para surdos em inglês, para que uma legenda brasileira para surdos e ensurdecidos fosse desenvolvida com base na

tradução e adequação destas. Contudo, devido ao fato de a plataforma Netflix ter retirado o filme de catálogo, foram utilizadas as legendas acessíveis em inglês encontradas na internet, conforme explicado em nota anteriormente. Diante disso, o produto desenvolvido em português pode ser comparado com as legendas encontradas em inglês. Assim, tem-se as seguintes problemáticas e hipóteses:

- Como os surdos e ensurdecidos teriam acesso ao filme de animação *Spirit: o corcel indomável*?

Observando as legendas para surdos em inglês e tomando como base a versão dublada do filme, foi possível produzir legendas para surdos e ensurdecidos tomando como base os parâmetros de Nascimento (2018) e o Naves *et al.* (2016). Os parâmetros de tradução de sons propostos por Nascimento (2018) se constituem em diretrizes para facilitar o trabalho de legendistas com descrições convencionadas de efeitos sonoros em uma tentativa de padronizar essas descrições. O Guia citado tem como objetivo primordial trazer aos legendistas orientações detalhadas e técnicas para produções audiovisuais acessíveis (audiodescrição, LSE e janela de Libras), levando em consideração o público cego e surdo do país, para que assim essas produções sigam um padrão de qualidade para suprir as necessidades desses públicos.

- Como se dão as características das orações entre colchetes do texto em inglês e do texto em português?

Pode-se explicar os recursos gramaticais dos textos fonte e alvo individualmente a partir das descrições de Halliday e Matthiessen (2014), para o inglês, e de Figueredo (2011), para o português brasileiro. A partir disso, é possível explicar as características específicas de cada oração que contenha descrição de efeitos sonoros, música e identificação de falantes dos textos em inglês e em português.

A presente pesquisa, além desta introdução, está dividida em cinco capítulos, sendo o segundo uma exposição teórica concernente à Tradução Audiovisual (TAV), à Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (LSE) e aos aspectos da Linguística Sistêmico-funcional (LSF) que fundamentaram a análise do trabalho. O terceiro capítulo diz respeito aos aspectos metodológicos utilizados para a produção da LSE e para análise das orações das legendas acessíveis do português brasileiro e do inglês. No quarto capítulo, tem-se os resultados

obtidos e a discussão dos resultados e, por fim, no quinto capítulo, as considerações finais, em que foram retomados brevemente os objetivos, as justificativas e as hipóteses da pesquisa.

2 REVISÃO TEÓRICA

Para Diaz-Cintas e Remael (2014), a tradução audiovisual, comumente conhecida por pesquisadores como TAV, caracteriza-se como uma “transferência” de uma língua fonte para uma língua alvo em que se relacionam como forma de interação entre sons e imagens – tais quais mídias como o cinema, a televisão, o DVD e o VHS – sendo as formas principais e mais conhecidas a dublagem e a legendagem.

De acordo com Franco e Araújo (2011), dentro da subárea de legendagem, tem-se a legendagem para ouvintes e a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) – esta podendo ser aberta ou fechada, como no caso de *closed captions*, caracterizadas por serem “um sistema de legendagem fechado, no qual as legendas são visíveis quando acionadas por meio do controle remoto de televisores que disponibilizam esse sistema” (NASCIMENTO, 2013, p. 15). As legendas abertas não necessitam de ativação externa via controle remoto.

A legendagem para ouvintes caracteriza um tipo de tradução interlingual, pois duas línguas diferentes são trabalhadas no processo. Já a LSE, sendo um produto tradutório de uma mesma língua, caracteriza-se como uma tradução intralingual. Esses conceitos foram abordados por Jakobson (2000) ao explicar os tipos de tradução existentes. Ambos os tipos de legendagem são produzidos atualmente em *softwares* e possuem diversos parâmetros técnicos e linguísticos a serem levados em consideração. Todavia, para a LSE, além dos parâmetros gerais de legendagem, também se deve considerar a descrição de efeitos sonoros, identificação de falantes e velocidade de leitura.

Segundo Franco e Araújo (2011), leis relacionadas à acessibilidade vêm ganhando espaço no país nos últimos anos, situação que fez com que novos recursos audiovisuais fossem desenvolvidos para uma tentativa de suprir as necessidades do público com deficiência visual ou auditiva. Diante disso, juntamente com as crescentes pesquisas na área, foi criado em 2016 pelo Ministério da Cultura o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, que apresenta orientações técnicas, linguísticas e tradutórias sobre como produzir conteúdo acessível de forma adequada. Para Naves *et al.* (2016), a definição de LSE configura

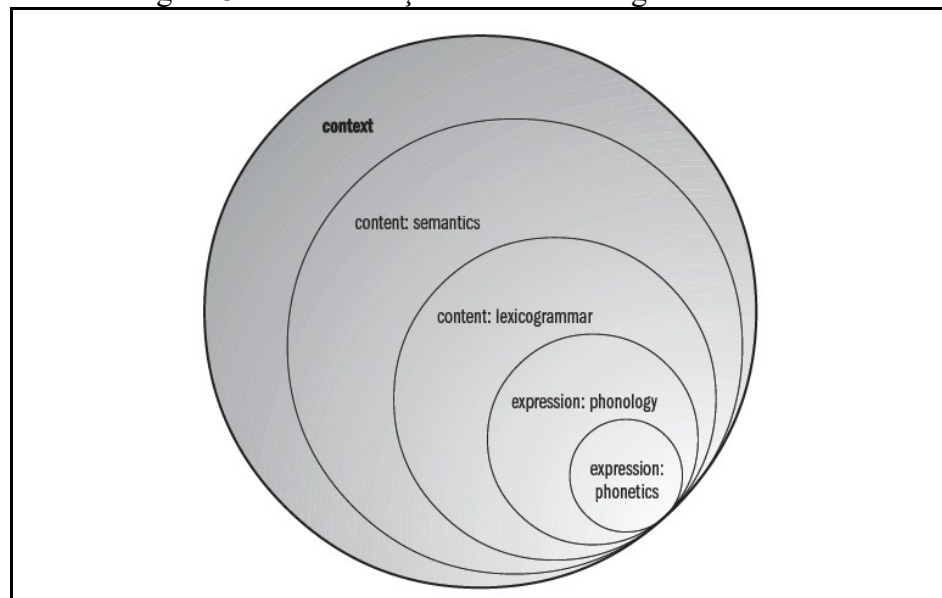
(...) a tradução das falas de uma produção audiovisual em forma de texto escrito, podendo ocorrer entre duas línguas orais, entre uma língua oral e outra de sinais ou dentro da mesma língua. Por ser voltada, prioritariamente, ao público surdo e ensurdecido, a identificação de personagens e efeitos sonoros deve ser feita sempre que necessário. (p. 16)

Dessa forma, por meio da utilização do Guia (NAVES *et al.*, 2016) e de estudos sobre a LSE (FRANCO; ARAÚJO, 2011; NASCIMENTO, 2013; NASCIMENTO, 2018), é possível desenvolver legendas acessíveis ao público surdo e ensurdecido.

Diante disso, dentro das especificidades gramaticais levadas em consideração para o desenvolvimento das legendas, mostra-se viável e satisfatório partir dos pressupostos concernentes à descrição linguística sistêmico-funcional de Halliday e Matthiessen (2014) e Figueredo (2011), sendo este para fundamentar a análise da LSE em português e aqueles para comparação com as legendas para surdos em inglês.

Segundo a perspectiva de Halliday e Matthiessen (2014), no sistema linguístico, tem-se o fenômeno de estratificação (Figura 3), que diz respeito aos diferentes níveis de abstração da linguagem, denominados estratos. Os autores explicitam que essa é uma divisão necessária para ser possível descrever e explicar sistemicamente a linguagem. Esta, sendo um sistema semiótico complexo organizado em quatro estratos (semântica, lexicogramática, fonologia e fonética), agrupa-os em um plano de conteúdo – semântica e lexicogramática – e outro de expressão – fonologia e fonética (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014, p. 24-27).

Figura 3 – Estratificação do sistema linguístico



Fonte: Halliday e Matthiessen (2014, p. 26)

Nesse contexto, esta pesquisa enfoca a análise no plano do conteúdo, mais especificamente no estrato da lexicogramática, que é definido como “o mais inferior dos dois estratos do plano de conteúdo: o estrato do fraseado, localizado entre a semântica e a

fonologia (grafologia, signo): os recursos para construir o significado na forma de fraseado - a combinação de gramática e léxico (vocabulário)” (MATTHIESSEN; TERUYA; LAM, 2010, p. 131).⁴

Os autores também apresentam que cada estrato do sistema é dividido conforme uma organização interna e hierárquica chamada escala ordens, sendo este conceito definido da seguinte forma:

Há aqui uma forma de ordenação que podemos chamar de constituição, pela qual unidades maiores são constituídas de unidades menores: uma linha composta por pés, um pé por sílabas, uma sílaba por uma sequência de fonemas (talvez com uma “subsílaba” entre as duas). Nós nos referimos a tal hierarquia de unidades, relacionadas pela constituição, como uma escala de ordens, e cada passo da hierarquia é uma ordem. (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014, p. 5)⁵

Para os autores, a escala de ordens do estrato lexicogramatical está dividida nos seguintes níveis: oração, grupo, palavra e morfema. Nesta pesquisa, a análise foi realizada no nível da oração, enfocando a metafunção interpessoal. Os autores discutem o conceito de metafunção:

Por que esse termo complexo "metafunção?" Poderíamos chamá-lo simplesmente de "funções"; no entanto, há uma longa tradição de falar sobre as funções da linguagem em contextos onde "função" significa simplesmente propósito ou modo de usar a linguagem, e não tem significado para a análise da própria linguagem. Mas a análise sistêmica mostra que a funcionalidade é intrínseca à linguagem: isto é, toda a arquitetura da linguagem é organizada em linhas funcionais. A linguagem é como é por causa das funções em que evoluiu na espécie humana. O termo "metafunção" foi adotado para sugerir que a função era um componente integral dentro da teoria geral. (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014, p. 31)⁶

⁴ Minha tradução para: *The lower of the two strata of the content plane: the stratum of wording, located between semantics and phonology (graphology, sign): the resources for construing meanings as wordings—the combination of grammar and lexis (vocabulary).*

⁵ Minha tradução para: *There is a form of order here that we can call constituency, whereby larger units are made up out of smaller ones: a line out of feet, a foot out of syllables, a syllable out of sequences of phonemes (perhaps with ‘sub-syllable’ intermediate between the two). We refer to such a hierarchy of units, related by constituency, as a rank scale, and to each step in the hierarchy as one rank.*

⁶ Minha tradução para: *Why this rather unwieldy term ‘metafunction?’ We could have called them simply ‘functions’; however, there is a long tradition of talking about the functions of language in contexts where ‘function’ simply means purpose or way of using language, and has no significance for the analysis of language. But the systemic analysis shows that functionality is intrinsic to language: that is to say, the entire architecture of language is arranged along functional lines. Language is as it is because of the functions in which it has evolved in the human species. The term ‘metafunction’ was adopted to suggest that function was an integral component within the overall theory.*

E, com relação à metafunção interpessoal, responsável pelo modo como um falante interage com o seu ouvinte, os autores explicam:

[...] sempre que usamos a linguagem, há algo mais acontecendo. Enquanto constrói, a linguagem também está sempre encenando: encenando nossas relações pessoais e sociais com as outras pessoas ao nosso redor. A oração não é apenas uma figura, representando algum processo – fazer ou acontecer, dizer ou sentir, ser ou ter – junto com seus participantes e circunstâncias. A oração é também uma proposição, ou uma proposta, por meio da qual informamos ou questionamos, fazemos um pedido ou fazemos uma oferta, e expressamos nossa valoração e atitude em relação a quem e sobre o que estamos falando. Esse tipo de significado é mais ativo: se a função ideacional da gramática é de “linguagem como reflexão”, a interpessoal é de “linguagem como ação”. Chamamos isso de metafunção interpessoal, para demonstrar seu caráter tanto interativo quanto pessoal. (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014, p. 30)⁷

Figueredo (2011), explica que a metafunção interpessoal é responsável pelo

tipo de relação ou interação que o falante (ou escritor) estabelece com seu ouvinte (ou leitor). Assim, relações de poder entre emissor e receptor, bem como as de polidez, subserviência, exigência, pedido, entre outras, são codificadas pelos sistemas desta metafunção. (p. 78)

Com relação ao nível oracional do português brasileiro e do inglês do sistema estratificado, os autores apresentam o sistema de MODO (em inglês, MOOD), utilizado para a descrição gramatical de um sistema linguístico, que pode ser explicado da seguinte forma:

A maneira como o sistema e a estrutura caminham juntos pode ser ilustrada mostrando uma versão simplificada da rede de sistema para o MODO. Isso pode ser lido da seguinte maneira. Uma oração é maior ou menor no STATUS; se maior, tem um Predicador em sua estrutura. Uma oração principal é indicativa ou imperativa no MODO; se indicativo, tem um finito (operador) e um sujeito. Uma oração indicativa é declarativa ou interrogativa (ainda em MODO); se declarativo, o sujeito vem antes do finito. Uma oração interrogativa é do tipo sim / não ou do tipo interrogativa; se sim / não, o Finito vem antes do Sujeito; se do tipo interrogativa, tem um elemento de pergunta. (HALLIDAY; MATHIESSEN, 2014, p. 23)⁸

⁷ Minha tradução para: [...] *whenever we use language there is always something else going on. While construing, language is always also enacting: enacting our personal and social relationships with the other people around us. The clause of the grammar is not only a figure, representing some process – some doing or happening, saying or sensing, being or having – together with its various participants and circumstances; it is also a proposition, or a proposal, whereby we inform or question, give an order or make an offer, and express our appraisal of and attitude towards whoever we are addressing and what we are talking about. This kind of meaning is more active: if the ideational function of the grammar is ‘language as reflection’, this is ‘language as action’. We call it the interpersonal metafunction, to suggest that it is both interactive and personal.*

⁸ Minha tradução para: *The way system and structure go together can be illustrated by showing a simplified version of the system network for MOOD. This can be read as follows. A clause is either major or minor in STATUS; if major, it has a Predicator in its structure. A major clause is either indicative or imperative in MOOD; if indicative, it has a Finite (operator) and a Subject. An indicative clause is either declarative or interrogative (still in MOOD); if declarative, the Subject comes before the Finite. An interrogative clause is*

Em outras palavras, conforme Halliday e Matthiessen (2014) e Figueredo (2011) abordam, na instância⁹ de análise desta pesquisa (o texto das legendas em inglês e em português), os fundamentos para a descrição sistêmico-funcional das duas línguas se dão conforme classificação das orações nos sistemas de STATUS (maior ou menor), DÊIXIS (temporal ou modal), POLARIDADE (positiva, negativa ou não aplicável) e SUJEITO (interlocutor, não interlocutor ou não aplicável), como podem ser observados nas Figuras 4 e 5.

either yes/no type or WH-type; if yes/no type, the Finite comes before the Subject; if WH-type, it has a Wh element.

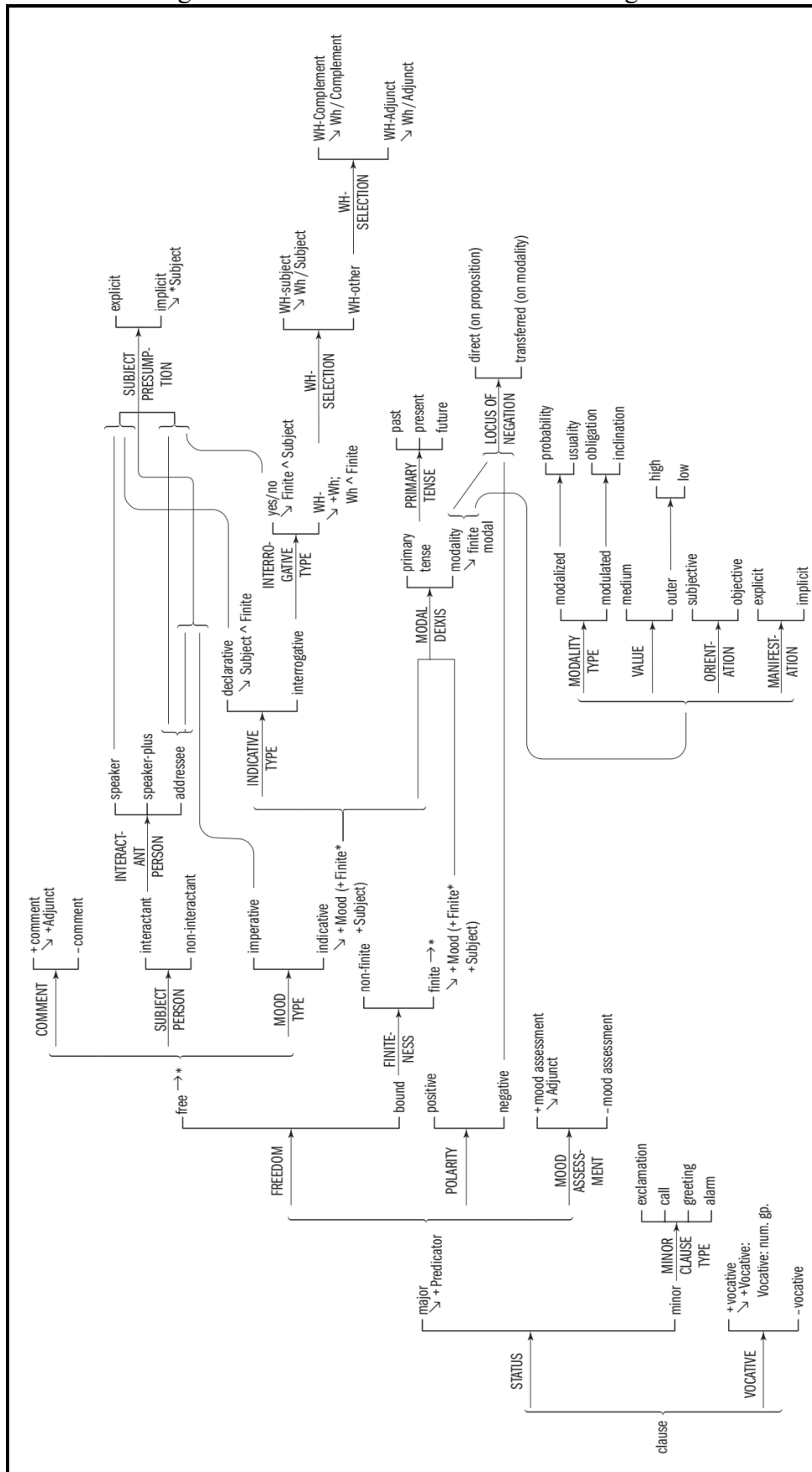
⁹ O conceito de instância aqui é utilizado, conforme Halliday e Mathiessen (2014), como uma unidade específica (o texto das legendas) do potencial linguístico (instanciação) do sistema de uma língua.

tipo oracional (status), tipo de modo, tipo de indicativo e dêixis, tipo de polaridade e tipo de sujeito –, é possível observar na figura como as categorizações se dividem quando um segmento da instância textual é considerado de status maior, em que as orações contêm um elemento denominado predicador. A presença desse elemento indica que a oração está situada em um ponto de referência no espaço-tempo da situação de fala/escrita e que possui um verbo finito. Caso não contenha tal elemento, a oração é classificada como sendo de status menor.

Após a categorização do segmento textual como oração maior, é observado o MODO em que ela se encontra na frase: imperativo, caso seja uma ordem ou pedido; indicativo, caso expresse um fato/certeza localizado em uma temporalidade. Esta, presente na interação falante-ouvinte, caracteriza o sistema de DÊIXIS do modo indicativo, que pode ser temporal, caso a interação se localize em um tempo passado, presente ou futuro, ou modal, caso a oração apresente verbos modais.

A oração, além dessas categorias, também pode possuir um sujeito que participa ou não da interação – ou que seja não aplicável, caso a oração seja de status menor – e pode possuir POLARIDADE (positiva, negativa ou não aplicável, caso seja menor).

Figura 5 – Rede de sistemas do MODO do inglês



Fonte: Halliday e Matthiessen (2014, p. 162)

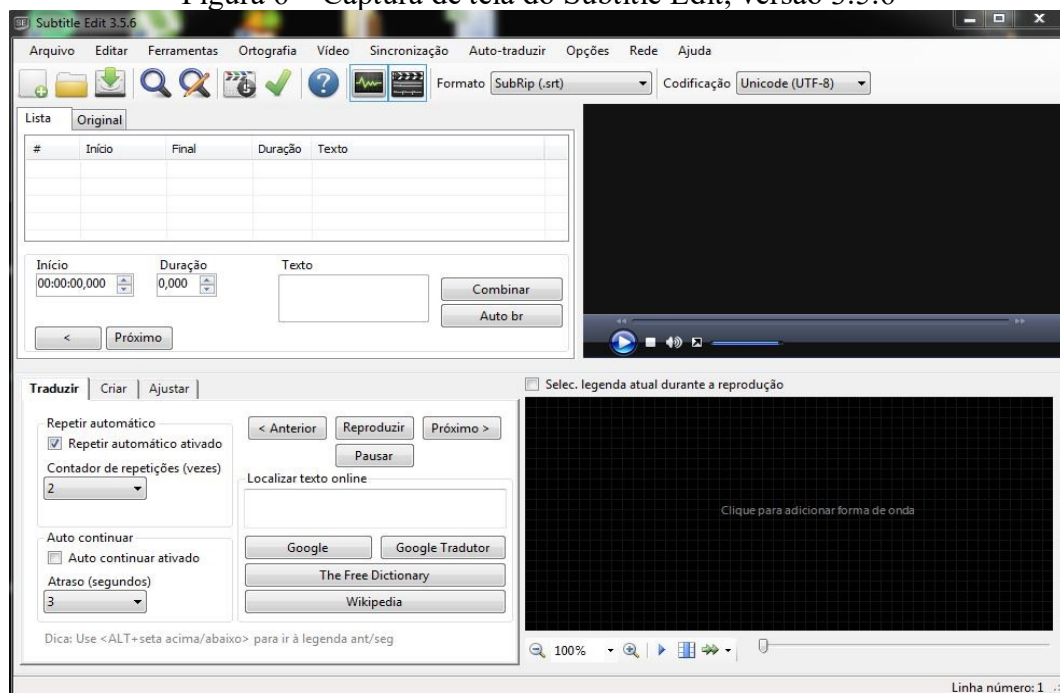
Na Figura 5, é ilustrado o sistema MOOD do inglês, desenvolvido por Halliday e Mathiessen (2014). No sistema, tem-se a mesma categorização do português, com exceção do sistema de DÊIXIS que, ao contrário do português brasileiro, não se tem dêixis temporal e modal ao mesmo tempo em uma oração.

Assim, é a partir dos conceitos apresentados que a análise da pesquisa leva em consideração o funcionamento das orações na língua portuguesa brasileira e na língua inglesa.

3 METODOLOGIA

Nesta seção são explicitadas as etapas metodológicas utilizadas para o desenvolvimento da pesquisa. Foram seguidas as seguintes etapas: primeiramente, foi produzida uma LSE em português brasileiro por meio do *software* de legendagem Subtitle Edit (Figura 6) para o filme *Spirit – o corcel indomável*, utilizando como parâmetros Naves *et al.* (2016) e Nascimento (2018).

Figura 6 – Captura de tela do Subtitle Edit, versão 3.5.6



Fonte: a autora.

Por meio desse programa, foi possível inserir segmentos de legenda no arquivo de vídeo do filme, levando em consideração a velocidade de exibição (caracteres por segundo) e a duração das legendas em tela. Além da sincronização entre legenda e vídeo, também é possível realizar verificação ortográfica, fazer uso de serviços de tradução automática,

manipular as legendas em forma de ondas sonoras e customizá-las na barra de ferramentas conforme o desejado – como alterações de cor, fonte, tamanho e posição na tela do vídeo.

Na Figura 7, é ilustrado o formato em que as legendas se configuram após a produção pelo *software* de legendagem. O formato, denominado SubRip (SRT), pode ser lido em qualquer plataforma reprodutora de vídeos e acoplado a arquivos de vídeo.

Figura 7 – Arquivo de legenda em formato SRT

```

8
00:00:59,580 --> 00:01:01,820
[Música continua]

9
00:01:06,780 --> 00:01:09,534
[Correnteza fluindo]

10
00:01:11,260 --> 00:01:13,180
[Asas batem]

11
00:01:22,780 --> 00:01:25,660
[Música cativante continua]

12
00:01:33,961 --> 00:01:36,478
[Águia e pássaros cantam]

13
00:01:38,524 --> 00:01:41,158
[Asas batendo]

14
00:01:43,518 --> 00:01:46,542
<i>[Spirit]: A história que contarei
não é encontrada em livros.</i>

```

Fonte: a autora.

Após a confecção das legendas, fez-se comparação com a LSE do filme em inglês visando dois objetivos: a) conferir se a produção da legenda em português obedeceu a parâmetros semelhantes e se a versão em inglês capturou todas as informações necessárias para ser considerada acessível ao público surdo e ensurdecido e b) produzir uma análise por meio de anotação das descrições sonoras da LSE em português brasileiro e da LSE em inglês utilizando planilhas eletrônicas, em que se deu classificação das orações conforme o sistema

de MODO do inglês (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014) e do português brasileiro (FIGUEREDO, 2011).

Figura 8 – Planilha eletrônica de classificação das orações

clause	status	deixis	polarity	subject
[Música cativante começa]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Vento soprando]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Música aumenta]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Vento soprando]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Música cativante se intensifica]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Águia canta]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Música continua]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Correnteza fluindo]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Asas batem]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Música cativante continua]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Águia e pássaros cantam]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Asas batendo]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Spirit]	minor	not_applicable	not_applicable	not_applicable
[Vapor jorrando]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Cascos batendo no solo]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Música cativante recomeça]	major_declarative	temporal_deixis_present	positive	non_interactant
[Cascos batendo]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant
[Água espirrando]	major_non_finite	non_finite	positive	non_interactant

Fonte: a autora.

Conforme apresentado na Figura 8, tem-se como exemplo um fragmento da análise das descrições em português. A planilha eletrônica foi dividida em cinco colunas: *clause*, *status*, *deixis*, *polarity* e *subject*. Tem-se como exemplificação algumas orações da captura de tela, como [Música cativante começa], [Vento soprando] e [Spirit]. A primeira se caracteriza como uma oração de status maior declarativa, dêixis temporal presente, polaridade positiva e sujeito não interlocutor. O segundo exemplo é uma oração de status maior não finita, dêixis não finita, polaridade positiva e sujeito não interlocutor. Já o terceiro exemplo, caracteriza-se como uma oração de status menor, dêixis não aplicável, polaridade não aplicável e sujeito não aplicável.

Por fim, na última etapa se deu a contagem dos dados e a elaboração de tabelas e gráficos com os respectivos resultados obtidos, em que se pôde verificar a porcentagem das classificações predominantes.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a produção da LSE, levou-se em consideração os parâmetros de Nascimento (2018) e do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (NAVES *et al.*, 2016). No entanto, ainda que as orientações tenham se mostrado satisfatórias, surgiram algumas dificuldades durante a produção da legenda que não poderiam ser deixadas de lado aqui. Dessa forma, tem-se a seguir as problemáticas e suas respectivas soluções adotadas.

4.1 Música

A primeira dificuldade enfrentada diz respeito à eventual simultaneidade de diálogo, efeitos sonoros e música presentes no mesmo intervalo de tempo do filme: houve dúvidas sobre qual deles priorizar, visto que não seria possível inserir a música junto às outras descrições sonoras, devido ao espaço limitado de caracteres. No filme em questão, as músicas foram produzidas exclusivamente para ele e exercem papel crucial para melhor entendimento e fruição da obra cinematográfica, além das letras das músicas se relacionarem com o enredo diretamente. Dessa forma, ao observar certa irrelevância nos efeitos sonoros ocorridos simultaneamente às músicas, optou-se por legendá-las no lugar de outros efeitos sonoros por estas serem prioridade para melhor compreensão e aproveitamento das cenas.

Figura 9 – Segmento de legenda em que houve simultaneidade de efeito sonoro e música

The screenshot displays the Subtitle Edit interface. The main window shows a list of subtitles with columns for ID, Start, End, Duration, and Text. Subtitle #117 is highlighted, showing the text: *Pois tudo isso aqui*
eu quero sempre ter. The video player on the right shows a scene with horses in a field, with the subtitle overlaid. Below the video player, there is an audio waveform visualization showing the audio track for the video. The waveform has a peak corresponding to the subtitle's duration. The software interface includes various menus like Arquivo, Editar, Ferramentas, and a toolbar with icons for file operations and subtitle editing.

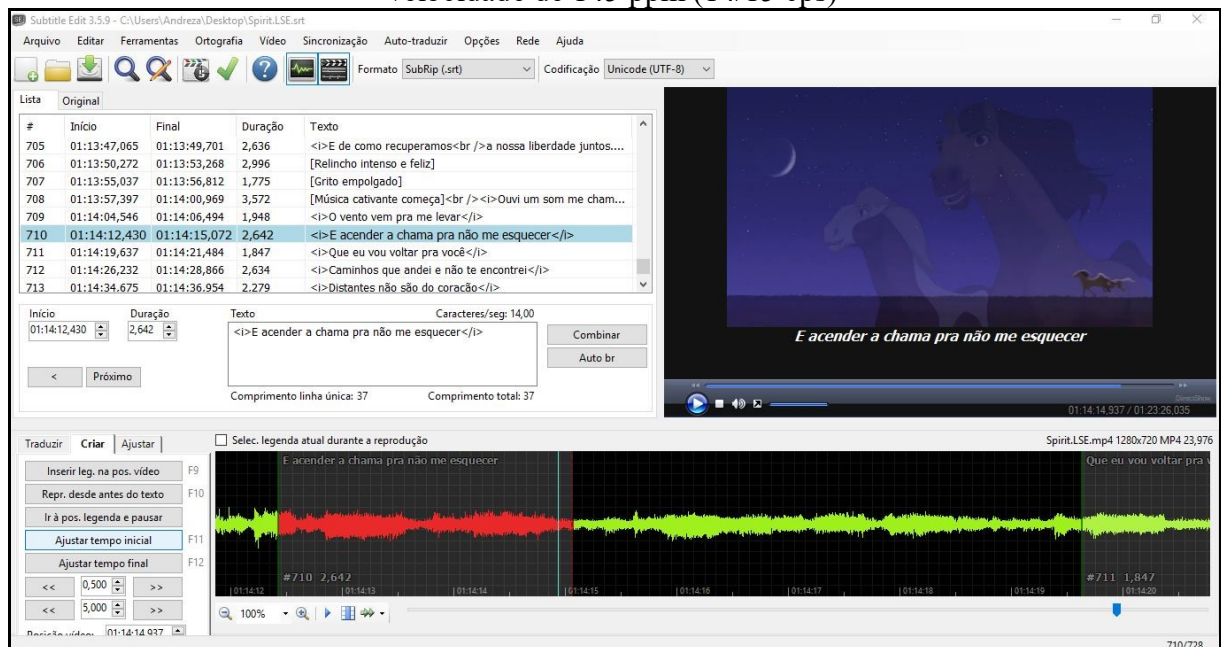
Fonte: a autora.

Na Figura 9 é ilustrado na captura de tela do software de legendagem um segmento de legenda com simultaneidade de efeito sonoro e música.

Uma outra questão foi a escolha de se utilizar as versões dubladas das músicas e diálogos nas legendas: em vistas de praticidade e continuidade, selecionou-se as versões dubladas, pois, dessa forma, as rimas, as construções sintáticas e semânticas e a quantidade ideal de palavras permaneceria a mesma nas legendas.

Há ainda o ponto relativo à duração: devido à escolha da versão dublada para a legendagem das músicas, sucedeu-se questionamento sobre acompanhar a duração das músicas do filme em cada legenda, de forma similar à de um karaokê, ou seguir os parâmetros de Naves *et al.* (2016) com relação ao limite de quatro segundos de duração por segmento. Caso fosse escolhida a primeira opção, todas as legendas de música com letra ultrapassariam quatro segundos e isso poderia prejudicar o espectador, deixando-o confuso ao reler a mesma legenda várias vezes e desviando sua atenção do filme em si. Dessa forma, foi decidido seguir as diretrizes de Naves *et al.* (2016) para que a compreensão do espectador do filme não fosse afetada (Figura 10).

Figura 10 – Segmento de legenda com menos de quatro segundos de duração e com velocidade de 145 ppm (14/15 cps)



Fonte: a autora.

4.2 Itálico

Outro ponto estudado foi com relação ao uso de itálico em determinados momentos do filme. Conforme Nascimento (2013) e Naves *et al.* (2016), utiliza-se o itálico na LSE nos momentos em que a voz está fora da tela (*offscreen*), como em efeitos sonoros de rádio, de telefone, de televisão, de músicas e até da voz do próprio narrador.

No caso das falas da personagem Spirit, houve o questionamento se estas deveriam estar em itálico, visto que seu ato enunciativo era realizado apenas mentalmente. Ainda que fosse o caso de a personagem mexer a boca para se comunicar, as partes do filme em que ele falasse, mas sem aparecer na tela, poderia deixar o público confuso. Caso postas as legendas sem itálico, o público surdo poderia supor que a personagem era ouvida por todas as outras do filme, o que não é o caso. Apenas o espectador tem acesso às falas de Spirit e esse é um aspecto relevante para a trama. Assim, priorizou-se o itálico em suas falas, para que, dessa forma, o público evite tal confusão e possa diferenciar melhor as características da personagem (Figura 11).

Figura 11 – Cena do filme com a legenda em itálico



Fonte: a autora.

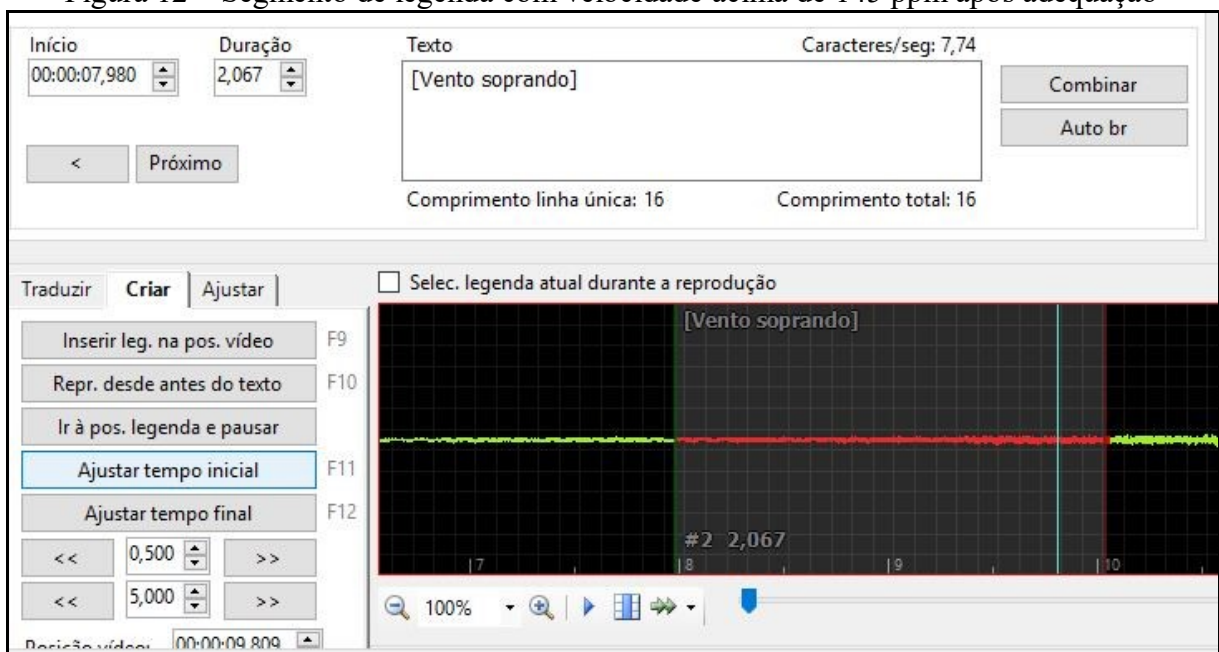
Na figura acima é ilustrada a personagem Spirit narrando sua história, no momento em que deixa de ser um filhote e se torna um corcel adulto.

4.3 Velocidade

Segundo o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, para que o espectador consiga ler as legendas confortavelmente enquanto assiste a algum filme, estas devem se enquadrar entre uma destas velocidades: 145 ppm, 160 ppm ou 180 ppm – lenta, média e rápida, respectivamente –, onde ppm diz respeito a palavras por minuto. Nesse contexto, conforme discute Nascimento (2013), em pesquisa realizada com participantes surdos a velocidade escolhida como mais confortável aos olhos foi a de 145 ppm, equivalente a um valor entre 14 e 15 cps (caracteres por segundo).

Dessa forma, pretendeu-se seguir a velocidade de 145 ppm (vide Figura 10); no entanto, houve alguns casos em que não foi possível seguir tal parâmetro devido ao aumento inesperado de velocidade nos segmentos de legenda mais curtos. Nas legendas em que havia poucas palavras, como em [Vento soprando] ou [Trovoada], a velocidade ficou rápida demais, mesmo seguindo a sugestão dos 145 ppm, comprometendo a harmonização entre fala e legenda. Foi então que se considerou como prioridade tal sugestão, mas com certas ressalvas de uso (Figura 12).

Figura 12 – Segmento de legenda com velocidade acima de 145 ppm após adequação



Fonte: a autora.

Na Figura 12, pode-se observar o segmento de legenda [Vento soprando] com as velocidades após alteração (7,3 e 4,27 caracteres por segundo, respectivamente), de modo que não comprometesse a compreensão do espectador.

4.4 Legenda para surdos em inglês

Faz-se importante ressaltar um outro item, que diz respeito às diferenças observadas entre as legendas em português e as em inglês. As principais características constatadas nas legendas para surdos em inglês foram: a) diferenças de segmentação das legendas; b) orações mais longas entre colchetes; c) identificação de falante fora de colchetes e d) o termo “(music)” entre parêntesis para designar a ocorrência de músicas.

Quadro 1 – LSE em inglês e LSE em português, respectivamente

LSE em inglês	LSE em português
16 00:01:43,203 --> 00:01:46,468 SPIRIT [man's voice]: The story that I want to tell you	14 00:01:43,518 --> 00:01:46,542 <i>[Spirit]: A história que contarei não é encontrada em livros.</i>
17 00:01:46,539 --> 00:01:48,097 cannot be found in a book.	15 00:01:47,614 --> 00:01:50,862 <i>Dizem que a história do Oeste foi escrita da sela de um cavalo.</i>
18 00:01:48,174 --> 00:01:50,802 They say the history of the West was written	16 00:01:51,898 --> 00:01:54,207 <i>Mas nunca foi contada do coração de um.</i>
19 00:01:50,877 --> 00:01:52,401 from the saddle of a horse	17 00:01:55,188 --> 00:01:56,958 <i>Não até agora.</i>
20 00:01:52,479 --> 00:01:55,414 but it's never been told from the heart of one...	
21 00:01:55,482 --> 00:01:57,245 not till now.	
1 00:00:03,003 --> 00:00:07,599 [Majestic music with a cantering beat playing]	1 00:00:03,500 --> 00:00:05,524 [Música cativante começa]
	2

2 00:00:07,674 --> 00:00:10,666 [Wind blowing]	00:00:07,980 --> 00:00:10,047 [Vento soprando]
3 00:00:14,681 --> 00:00:17,673 [Solo horn carries main theme]	3 00:00:31,971 --> 00:00:34,467 SPIRIT - O CORCEL INDOMÁVEL
4 00:00:22,188 --> 00:00:25,180 [Main theme repeating]	4 00:00:35,863 --> 00:00:37,926 [Música aumenta]
5 00:00:35,201 --> 00:00:37,192 (music)	5 00:00:40,020 --> 00:00:42,085 [Vento soprando]
	6 00:00:43,340 --> 00:00:45,860 [Música cativante se intensifica]

Como se pode observar no Quadro 1, as legendas para surdos em inglês não poderiam ser utilizadas como parâmetro para a produção de legendas para surdos em português, devido às diretrizes para produção de legendas acessíveis das duas línguas terem diferenças relevantes entre si. Como exemplificação das diferenças citadas, podem-se verificar os seguintes segmentos:

Exemplo 1 – Segmentação

Inglês

Legenda 16: *SPIRIT [man's voice]:
The story that I want to tell you*

Legenda 17: *cannot be found in a book.*

Português

Legenda 14: [Spirit]: A história que contarei não é encontrada em livros.

Exemplo 2 – Orações mais longas entre colchetes

Inglês

Legenda 1: *[Majestic music
with a cantering beat playing]*

Legenda 3: *[Solo horn carries main theme]*

Português

Legenda 1: [Música cativante começa]

Legenda 4: [Música aumenta]

Exemplo 3 – Identificação de falante fora de colchetes

Inglês

Legenda 16: *SPIRIT [man's voice]:
The story that I want to tell you*

Legenda 17: *cannot be found in a book.*

Português

Legenda 14: [Spirit]: A história que contarei não é encontrada em livros.

Exemplo 4 – O termo “(music)” entre parêntesis para designar a ocorrência de músicas

Inglês

Legenda 5: *(music)*

Português

Legenda 6: [Música cativante se intensifica]

Os exemplos ilustram que não são seguidos os mesmos parâmetros para a produção de legenda acessível das duas línguas em questão. No primeiro exemplo, são utilizados dois segmentos de legenda (16 e 17) na versão em inglês e apenas um na versão em português (14). No segundo, observa-se maior quantidade de palavras na versão em inglês (legendas 1 e 3, com 7 e 5 palavras, respectivamente) do que na em português (legendas 1 e 4, com 3 e 2 palavras, respectivamente). No exemplo 3, o falante é identificado fora de colchetes na LSE em inglês (legenda 16) e dentro de colchetes na em português (legenda 14). Por fim, no quarto exemplo, a legenda em inglês utiliza *(music)* para indicar que há uma música, mas não a caracteriza, como na em português [Música cativante se intensifica].

4.5 Texto fonte para a legendagem

Faz-se importante ressaltar a escolha do texto fonte para a produção da LSE. Inicialmente, a ideia seria utilizar a LSE em inglês como base para, assim, realizar o processo tradutório para a criação das legendas. Todavia, ao observar as características da versão em inglês, pôde-se perceber a inviabilidade de utilizá-lo como texto fonte para uma tradução, conforme comentado no tópico anterior (vide Quadro 1). Além disso, conforme Nascimento (2018), a produção da LSE em português teria melhores resultados se fosse recriada do início para que estes fossem mais satisfatórios, visto que por esse meio as legendas em português não seriam influenciadas pelas especificidades da legenda em inglês.

Dessa forma, partiu-se para a tentativa de se utilizar a versão dublada das falas como texto fonte. Contudo, não se mostrou viável utilizá-la de forma direta para a confecção das

legendas por tal versão conter características que não se adequariam ao processo de legendagem, visto que neste se têm normas específicas diferentes do processo de dublagem – como limite de caracteres, uso da norma padrão da língua portuguesa, limite de tempo e duração em tela, entre outras. Então, optou-se por utilizar essa versão como texto fonte, mas com as devidas alterações necessárias, de modo que o limite de caracteres não fosse comprometido.

Nos momentos em que houve ultrapassagem do limite de caracteres, adotou-se como alternativa utilizar sinônimos ou palavras mais curtas que produzissem sentido semelhante nos segmentos de legenda, como se pode observar no Quadro 2.

Quadro 2 – Versão dublada e versão com LSE, respectivamente

A história que quero contar não pode ser lida em livros.	14 00:01:43,518 --> 00:01:46,542 <i>[Spirit]: A história que contarei não é encontrada em livros.</i>
Dizem que a história do Oeste foi escrita de cima da sela de um cavalo.	15 00:01:47,614 --> 00:01:50,862 <i>Dizem que a história do Oeste foi escrita da sela de um cavalo.</i>
Mas ela nunca foi contada pelo coração de um deles.	16 00:01:51,898 --> 00:01:54,207 <i>Mas nunca foi contada do coração de um.</i>

Fonte: a autora.

Nos trechos selecionados do quadro acima, pode-se observar que na versão dublada há maior quantidade de palavras em cada fala do que na versão com LSE. As três frases dubladas contêm 11, 15 e 10 palavras, respectivamente; enquanto que na versão legendada, as frases contêm 10, 13 e 8 palavras, respectivamente. Dessa forma, vê-se que, ainda que se tenha utilizado a versão dublada como texto fonte, em certos momentos foi preciso fazer alterações para que os segmentos de legenda não ultrapassassem o limite de caracteres (37/linha ou 74/bloco de legenda).

Assim sendo, optou-se por confeccionar a LSE em português como um processo tradutório que levou em consideração a versão dublada do filme, o conhecimento de mundo da pesquisadora e suas respectivas pesquisas sobre a LSE no Brasil. Nesse âmbito, tal processo se enquadra como uma tradução intralinguística, de acordo com a categorização proposta por Jakobson (2000), a qual ocorre entre signos linguísticos da mesma língua. Isso se verifica devido ao processo de legendagem ter sido confeccionado na língua portuguesa, ainda

que indiretamente, com base na versão dublada, e gerado uma tradução de sons em palavras: os efeitos sonoros – sons ambientes, sons de objetos, de pessoas, de animais, entre outros – e as músicas.

4.6 Análise do produto tradutório

Na presente seção são apresentados os resultados da análise do produto tradutório em português e das orações das legendas para surdos em inglês, que são apontados em forma de tabelas e gráficos com as respectivas exemplificações.

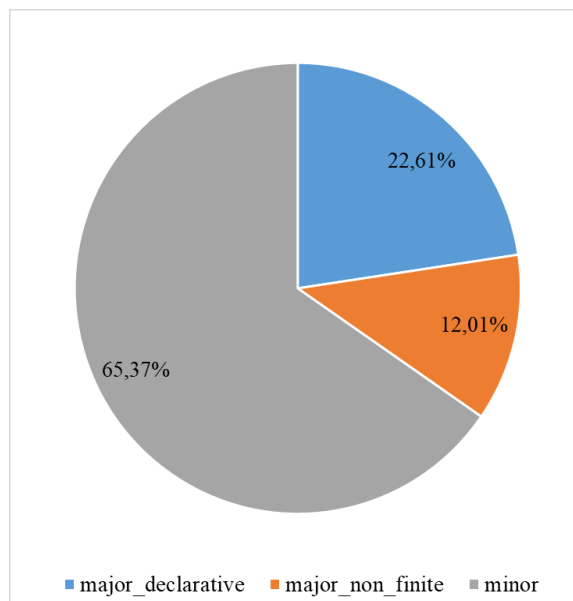
Primeiramente, na análise das orações em português brasileiro, vê-se que as orações predominantes com relação ao sistema de STATUS são do tipo menor (65,37%), seguidas de orações maiores declarativas (22,61%) e maiores não finitas (12,01%).

Tabela 1 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de STATUS em português brasileiro

status	Ocorrências	Quantidades relativas
major_declarative	64	22,61%
major_non_finite	34	12,01%
minor	185	65,37%
totais	283	100%

Fonte: a autora.

Figura 13 – Ocorrências do sistema de STATUS do português brasileiro em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

- a) Orações maiores declarativas
 - [Música cativante se intensifica]
 - [Vara quebra]
 - [Cascos batem ferozmente]

- b) Orações maiores não finitas
 - [Neve espirrando]
 - [Cascos batendo]
 - [Fogo queimando]

- c) Orações menores
 - [Fungadas]
 - [Relincho amigável]
 - [Spirit]

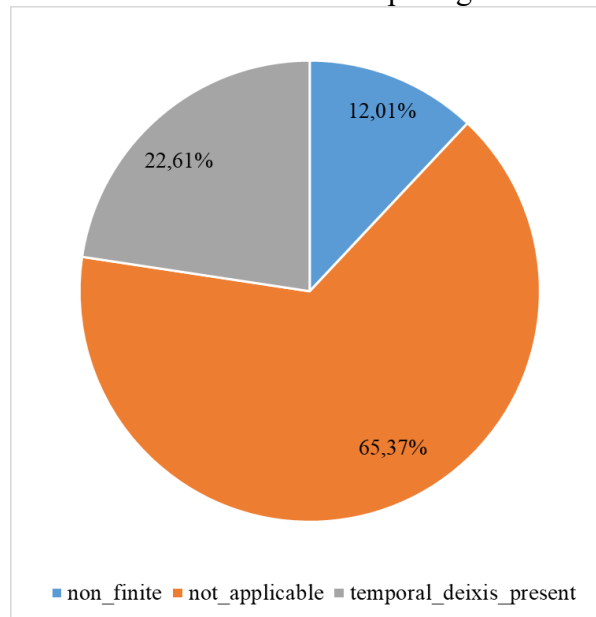
Com relação ao sistema de DÊIXIS, houve predominância de orações não aplicáveis (65,37%), seguidas de temporal presente (22,61%) e não finitas (12,01%).

Tabela 2 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de DÊIXIS em português brasileiro

deixis	Ocorrências	Quantidades relativas
non_finite	34	12,01%
not_applicable	185	65,37%
temporal_deixis_present	64	22,61%
totais	283	100%

Fonte: a autora.

Figura 14 – Ocorrências do sistema de DÊIXIS do português brasileiro em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

- a) Orações com dêixis não aplicáveis
 - [Relincho confiante]
 - [Homens]
 - [Burburinho]

- b) Orações com dêixis temporais presentes
 - [Música de ação começa]
 - [Homem tosse]
 - [Águia canta]

- c) Orações não finitas
 - [Cascos tremendo]
 - [Pequeno Rio estalando a língua]
 - [Salivando]

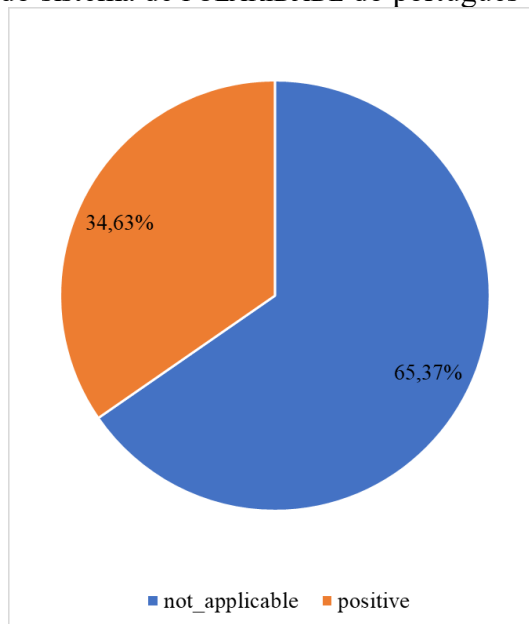
No sistema de POLARIDADE, a maior porcentagem obtida se deu nas orações positivas (34,63%), seguidas de orações de polaridades não aplicáveis (65,37%).

Tabela 3 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de POLARIDADE em português brasileiro

polarity	Ocorrências	Quantidades relativas
not_applicable	185	65,37%
positive	98	34,63%
totais	283	100%

Fonte: a autora.

Figura 15 – Ocorrências do sistema de POLARIDADE do português brasileiro em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

a) Orações não aplicáveis

[Grunhidos]

[Chicoteada]

[Coronel]

b) Orações positivas

[Vento soprando]

[Grilos cantando]

[Música de ação engraçada começa]

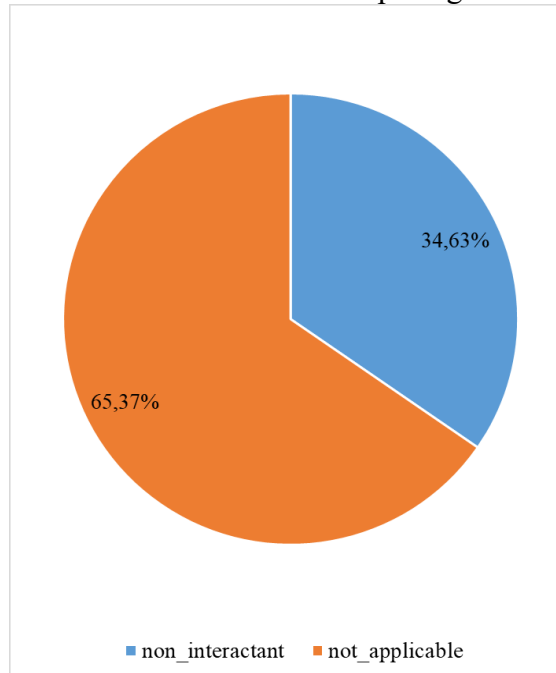
No sistema de SUJEITO, vê-se a predominância de orações com sujeitos não aplicáveis (65,37%), seguidos de orações com sujeitos não interlocutores (34,63%).

Tabela 4 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de SUJEITO em português brasileiro

subject	Ocorrências	Quantidades relativas
non_interactant	98	34,63%
not_applicable	185	65,37%
totais	283	100%

Fonte: a autora.

Figura 16 – Ocorrências do sistema de SUJEITO do português brasileiro em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

- a) Orações com SUJEITO não aplicáveis
 - [Spirit]
 - [Respiração ofegante]
 - [Relincho doloroso]
- b) Orações com SUJEITO não interlocutor

[Cascos batendo no solo]

[Música cativante recomeça]

[Cascos batendo]

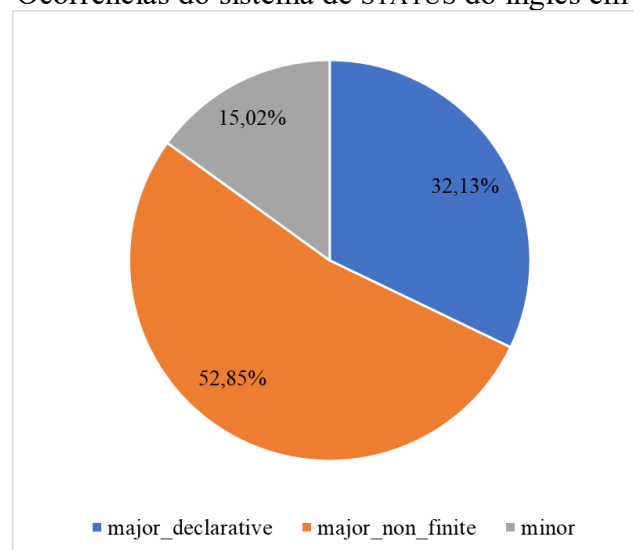
Em contrapartida, com relação às orações em inglês, os dados do sistema de STATUS da análise revelaram predominância de orações maiores não finitas (52,85%), seguidas de maiores declarativas (32,13%) e menores (15,02%).

Tabela 5 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de STATUS em inglês

status	Ocorrências	Quantidades relativas
major_declarative	107	32,13%
major_non_finite	176	52,85%
minor	50	15,02%
totais	333	100%

Fonte: a autora.

Figura 17 – Ocorrências do sistema de STATUS do inglês em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

a) Orações maiores não finitas

[Main theme repeating]

[Wind blowing]

[Wings swooshing]

b) Orações maiores declarativas

[Solo horn carries main theme]

[Secondary theme enters with fuller orchestration]

[Majestic theme continues]

c) Orações menores

[Majestic music with a cantering beat playing]

[High-pitched neigh]

[Self-satisfied nicker]

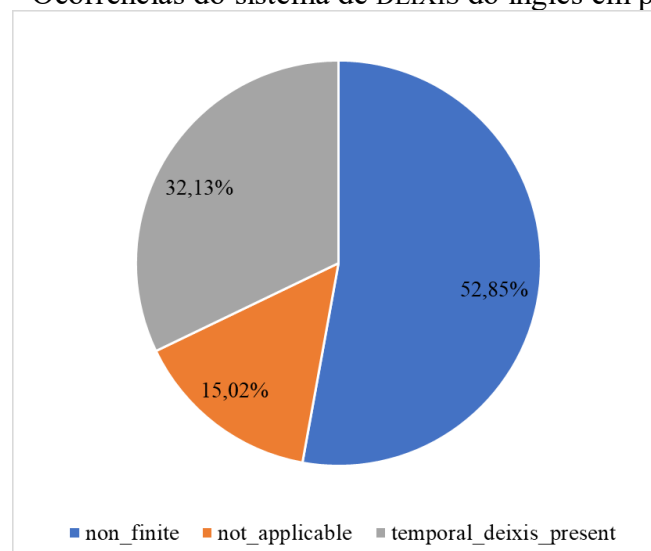
Com relação ao sistema de DÊIXIS do inglês, houve predominância de orações não finitas (52,85%), seguidas de temporal presente (32,13%) e não aplicáveis (15,02%).

Tabela 6 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de DÊIXIS em inglês

deixis	Ocorrências	Quantidades relativas
non_finite	176	52,85%
not_applicable	50	15,02%
temporal_deixis_present	107	32,13%
totais	333	100%

Fonte: a autora.

Figura 18 – Ocorrências do sistema de DÊIXIS do inglês em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

- a) Orações com DÊIXIS temporais presentes

*[Whinnies]**[Rumbling grows louder]**[Rumbling stops]*

- b) Orações com DÊIXIS não finitas

*[Snow whooshing]**[Nickering indignantly]**[Snorting]*

- c) Orações com DÊIXIS não aplicáveis

*[Self-satisfied nicker]**[High-pitched neigh]**[Both]*

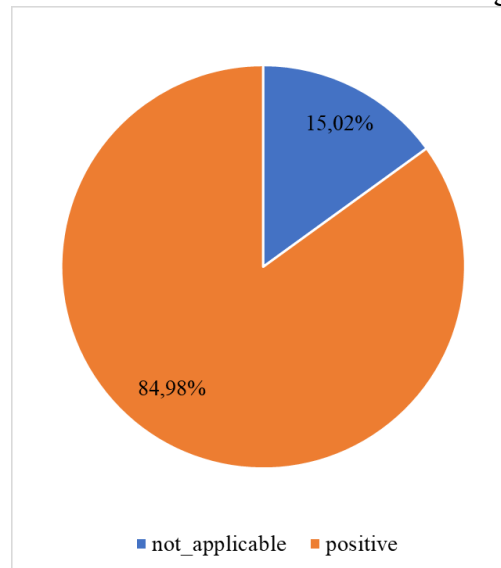
No sistema de POLARIDADE das orações em inglês, tem-se o predomínio de orações positivas (84,98%) em relação às não aplicáveis (15,02%).

Tabela 7 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de POLARIDADE em inglês

polarity	Ocorrências	Quantidades relativas
not_applicable	50	15,02%
positive	283	84,98%
totais	333	100%

Fonte: a autora.

Figura 19 – Ocorrências do sistema de POLARIDADE do inglês em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

a) Orações positivas

[Snorting]

[Metallic clattering]

[Snoring]

b) Orações não aplicáveis

[Snorts and squeals]

[Both]

SPIRIT:

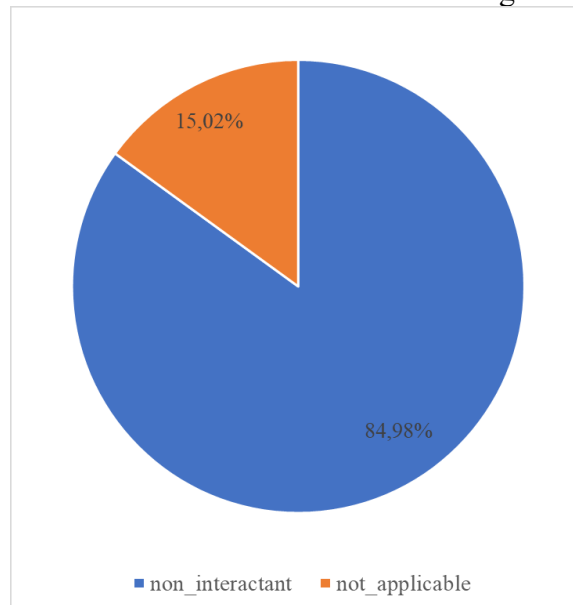
Na análise dos dados do sistema de SUJEITO do inglês, pode-se ver que houve mais ocorrências de orações de sujeitos não interativos (84,98%) em relação as de sujeito não aplicáveis (15,02%).

Tabela 8 – Ocorrências das orações com relação ao sistema de SUJEITO em inglês

subject	Ocorrências	Quantidades relativas
non_interactant	283	84,98%
not_applicable	50	15,02%
totais	333	100%

Fonte: a autora.

Figura 20 – Ocorrências do sistema de SUJEITO do inglês em porcentagem



Fonte: a autora.

Exemplos:

a) Orações com SUJEITO não interlocutor

[Grunting]

[Neighing harshly]

[Snarling]

b) Orações com SUJEITO não aplicáveis

SPIRIT:

[Rhythmic hoof beats]

[Panicked neighing]

Diante desses resultados, constata-se que, nas legendas para surdos e ensurdecidos em português brasileiro, houve maior recorrência de orações menores, como [Fungadas], [Relincho amigável] e [Spirit]. Isso se dá, possivelmente, pelo uso constante de substantivos na descrição dos sons das legendas em português. Nas legendas para surdos em inglês, a maior recorrência foi de orações maiores não finitas, como *[Main theme repeating]*, *[Wind*

blowing] e [*Wings swooshing*]. O uso constante do gerúndio na descrição dos sons em inglês configura, possivelmente, tal característica.

Dessa forma, diante dos resultados obtidos e das notórias diferenças observadas entre as legendas para surdos e ensurdecidos do inglês e do português brasileiro, tem-se na seção seguinte a discussão dos resultados.

4.7 Discussão dos Resultados

Tomando-se por base que um dos referenciais em que a presente pesquisa se embasou para a produção da LSE e obtenção dos resultados (que demonstraram estes quais os tipos de orações predominantes nas legendas em questão) foi o de Nascimento (2018), mostrou-se pertinente utilizá-lo como base também para a discussão dos resultados obtidos.

Um dos aspectos abordados pela autora diz respeito ao meio de descrição gramatical adotado: em sua pesquisa, para descrever as orações e analisá-las, ela faz uso de uma perspectiva gramatical normativa. Sua categorização das orações difere da adotada nesta pesquisa, visto que aqui se faz uso de uma perspectiva funcionalista e descritiva de gramática para que, assim, possa ser demonstrada análise mais detalhada do texto de legenda.

Além disso, Nascimento (2018) realiza uma classificação de legendas caracterizadas por básica, informativa e superinformativa. É uma classificação relevante; todavia, é de certa forma limitada com relação a aspectos mais técnicos sobre como se dá a construção frasal dos segmentos de legendas. Para a autora,

sugerem-se três tipos de traduções para os sons: básica, informativa e superinformativa. A básica é a informação mínima necessária, a informativa é a intermediária com a adição de algumas informações de caráter qualitativo e a superinformativa é aquela que fornece todas as informações acerca do som. O legendista, então, pode escolher aquela que é mais adequada ao contexto de seu filme. (NASCIMENTO, 2018, p. 80)

Como exemplificação, ela aborda o termo “tapa”: para se descrever tal ação, tem-se a opção de legenda básica (tapa), a de legenda informativa (tapas em personagem) e a de legenda superinformativa (personagem estapeia personagem). Segundo a autora, essas legendas têm como estrutura substantivo, colocação e oração, respectivamente. Outras estruturas comentadas pela autora são: orações no presente do indicativo, orações reduzidas de gerúndio, orações reduzidas de participio; orações de período simples e orações de período composto; sujeito simples ou oculto (NASCIMENTO, 2018, p. 81).

Nesse contexto, conforme observa-se na seção de resultados desta pesquisa, segundo a classificação de Halliday e Matthiessen (2014) e Figueredo (2011), as orações das legendas acessíveis foram categorizadas conforme o sistema de MODO do inglês e do português brasileiro. Dessa forma, tem-se que as orações nomeadas por Nascimento (2018) como básica, informativa e superinformativa, também podem ser classificadas como orações menores (básica e informativa, por não conterem predicadores) e orações maiores declarativas (superinformativa, por conter predicador). A autora comenta não ser recomendado o uso de legendas superinformativas, pois isso pode comprometer a compreensão do público. O espectador pode ficar confuso com tanta informação e deixar de prestar atenção à produção audiovisual em si. Da mesma forma, conforme os resultados desta pesquisa, as orações maiores declarativas, muitas vezes, são de grande extensão, o que também pode vir a comprometer o entendimento do espectador. Contudo, também há orações maiores declarativas de menor extensão, por isso, não se deve generalizar tal classificação como um tipo de legenda muito informativa.

Nesse sentido, cabe ressaltar que uma classificação não exclui a outra, pois foram utilizadas perspectivas gramaticais diferentes entre si, o que pode sinalizar o caráter de complementaridade entre os dois tipos de análise (normativa e sistêmica-funcional).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa, com base na fundamentação teórica de Nascimento (2018) e Naves *et al.* (2016) para a produção de legendas para surdos e ensurdecidos e de Halliday e Matthiessen (2014) e Figueredo (2011) para descrição sistêmico-funcional do inglês e do português brasileiro, buscou produzir legendas acessíveis do filme *Spirit – O Corcel Indomável* para o público surdo e ensurdecido e verificar a predominância de certos tipos oracionais encontrados nas legendas, conforme pôde ser visto na seção de resultados. Além disso, também foi possível observar que as legendas acessíveis em inglês e em português brasileiro seguem diretrizes diferentes de legendagem, conforme foram vistas suas principais diferenças anteriormente.

Dessa forma, faz-se aqui uma recapitulação da justificativa e dos objetivos da pesquisa, visto que estes se mantiveram pertinentes: devido ao escasso acervo de produções audiovisuais acessíveis no Brasil, com especial atenção aos filmes estrangeiros, mostrou-se significativo viabilizar o acesso de um filme de animação para o público surdo e ensurdecido por meio da confecção de legendas acessíveis. Além do ineditismo observado nas considerações deste trabalho, a escolha do filme se deu por ser uma produção audiovisual com poucos diálogos e com efeitos sonoros e músicas em abundância, salvo o apreço pessoal da pesquisadora pelo filme em questão. Com relação à perspectiva gramatical funcionalista utilizada para análise, seu uso se mostrou apropriado para explicar os recursos gramaticais encontrados em predominância nos textos fonte e alvo, uma vez que apresentou uma base teórica, descritiva e metodológica sólida para o desenvolvimento da pesquisa. Assim sendo, considera-se que os objetivos deste trabalho foram cumpridos com êxito – ainda que a discussão não tenha se esgotado aqui.

Em conclusão, este trabalho demonstra aplicabilidade para pesquisadores que tenham interesse em tradução audiovisual acessível e em análise gramatical pela perspectiva sistêmico-funcional.

Como sugestão de pesquisas futuras, tem-se a possibilidade de as legendas serem verificadas com um público surdo, além de também ser conduzido um estudo comparativo entre a recepção das legendas acessíveis em inglês e em português brasileiro.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil. **Tradução & Comunicação**, v. 17, 2015.
- ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago; NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa. **Investigando parâmetros de legendas para surdos e ensurdecidos no Brasil**. Tradução em Revista, v. 2, p. 1-18, 2011.
- DÍAZ-CINTAS, Jorge; REMAEL, Aline. **Audiovisual Translation: Subtitling**. Manchester, UK & Kinderhook (NY), UK: St. Jerome Publishing, 2007.
- FIGUEREDO, G. **Introdução ao perfil metafuncional do português brasileiro: contribuições para os estudos multilíngues**. 2011. 383 f. 2011. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Letras. Área de Concentração: Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- FRANCO, E.; ARAÚJO, V.L. **Questões terminológico-conceituais no campo da Tradução Audiovisual (TAV)**. Tradução em Revista, Rio de Janeiro, n. 11, p. 2-23, 2011. Semestral.
- HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood; MATTHIESSEN, Christian; HALLIDAY, Michael. **An introduction to functional grammar**. Routledge, 2014.
- HOLMES, J. S. **The name and nature of translation studies**. In: VENUTI, L. (Ed.). *The translation studies reader*. Nova Iorque: Routledge, 2000.
- JAKOBSON, Roman. On linguistic aspects of translation. **The Translation Studies Reader**. p. 113-118, Routledge, 2000.
- MATTHIESSEN, Christian; TERUYA, Kazuhiro; LAM, Marvin. **Key terms in systemic functional linguistics**. A&C Black, 2010.
- MUNDAY, Jeremy. **Introducing translation studies: Theories and applications**. Routledge, 2016.
- NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. **Convencionalidade nas legendas de efeitos sonoros na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)**. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo, 2018.
- NASCIMENTO, A. K. P. **Linguística de corpus e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): uma análise baseada em corpus da tradução de efeitos sonoros na legendagem de filmes brasileiros em DVD**. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual do Ceará, 2013.

NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. TRADUZINDO SONS EM PALAVRAS NAS LEGENDAS PARA SURDOS E ENSURDECIDOS: UMA ABORDAGEM COM LINGUÍSTICA DE CORPUS. **Trabalhos em Lingüística Aplicada**, v. 56, n. 2, 2017.

NAVES, S. et al. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Brasília: Ministério da Cultura, 2016. 80 p.

APÊNDICE – LSE EM PORTUGUÊS BRASILEIRO DO FILME *SPIRIT – O CORCEL INDOMÁVEL*

Disponível em:

<https://drive.google.com/open?id=1Fz4PS0iZDZAmF9Qfe6WZG48TphJVkX7l>

Acesso em: 19/07/2019.

1

00:00:03,500 --> 00:00:05,524

[Música cativante começa]

2

00:00:07,980 --> 00:00:10,047

[Vento soprando]

3

00:00:31,971 --> 00:00:34,467

SPIRIT - O CORCEL INDOMÁVEL

4

00:00:35,863 --> 00:00:37,926

[Música aumenta]

5

00:00:40,020 --> 00:00:42,085

[Vento soprando]

6

00:00:43,340 --> 00:00:45,860

[Música cativante se intensifica]

7

00:00:47,464 --> 00:00:48,938

[Águia canta]

8

00:00:59,580 --> 00:01:01,820

[Música continua]

9

00:01:06,780 --> 00:01:09,534

[Correnteza fluindo]

10

00:01:11,260 --> 00:01:13,180

[Asas batem]

11

00:01:22,780 --> 00:01:25,660

[Música cativante continua]

12

00:01:33,961 --> 00:01:36,478

[Águia e pássaros cantam]

13

00:01:38,524 --> 00:01:41,158

[Asas batendo]

14

00:01:43,518 --> 00:01:46,542

<i>[Spirit]: A história que contarei
não é encontrada em livros.</i>

15

00:01:47,614 --> 00:01:50,862

<i>Dizem que a história do Oeste
foi escrita da sela de um cavalo.</i>

16

00:01:51,898 --> 00:01:54,207

<i>Mas nunca foi contada
do coração de um.</i>

17

00:01:55,188 --> 00:01:56,958

<i>Não até agora.</i>

18

00:01:58,488 --> 00:02:00,057

<i>Eu nasci aqui.</i>

19

00:02:00,599 --> 00:02:03,089

<i>No lugar conhecido por Velho Oeste.</i>

20

00:02:03,901 --> 00:02:06,189

<i>Mas, para minha espécie,
essa terra era eterna.</i>

21

00:02:06,852 --> 00:02:08,859

<i>Não tinha começo, nem fim.</i>

22

00:02:09,658 --> 00:02:11,866

<i>Sem limites entre a terra e o céu.</i>

23

00:02:13,240 --> 00:02:16,750

<i>Como o vento na grama,
aqui era o nosso lugar.</i>

24

00:02:17,953 --> 00:02:20,135

<i>Sempre seria o nosso lugar.</i>

25

00:02:20,590 --> 00:02:22,468

[Vapor jorrando]

26

00:02:22,797 --> 00:02:25,000

<i>Dizem que o corcel
é o espírito do Oeste.</i>

27

00:02:25,927 --> 00:02:28,145

<i>Se no fim esse Oeste
foi ganho ou não...</i>

28

00:02:28,631 --> 00:02:30,558

<i>Cabe a você decidir.</i>

29

00:02:31,650 --> 00:02:34,146

<i>Mas a história que contarei
é a mais pura verdade.</i>

30

00:02:34,851 --> 00:02:36,393

<i>Eu estava lá.</i>

31

00:02:36,861 --> 00:02:38,397

<i>Eu me lembro.</i>

32

00:02:38,987 --> 00:02:42,322

<i>Lembro do sol, do céu,
do vento me chamando.</i>

33

00:02:42,898 --> 00:02:45,486

<i>Numa época em que cavalos selvagens
corriam livremente.</i>

34
00:02:46,246 --> 00:02:48,032
[Cascos batendo no solo]

35
00:02:48,715 --> 00:02:51,350
[Música cativante recomeça]

36
00:02:53,787 --> 00:02:56,240
[Cascos batendo]

37
00:03:01,826 --> 00:03:04,247
[Água espirrando]

38
00:03:15,659 --> 00:03:18,139
[Música cedendo]

39
00:03:22,937 --> 00:03:24,954
[Vento soprando]

40
00:03:32,730 --> 00:03:35,151
[Respiração ofegante]

41
00:03:36,523 --> 00:03:38,923
[Relincho doloroso]

42
00:03:45,358 --> 00:03:48,131
[Grunhindo ofegante]

43
00:03:51,217 --> 00:03:53,423
[Gemidos de dor]

44
00:03:54,724 --> 00:03:57,471
[Relincho doloroso]

45
00:03:58,820 --> 00:04:00,861
[Relinchos curiosos]

46
00:04:04,027 --> 00:04:06,091

[Relinchos animados]

47

00:04:06,742 --> 00:04:08,478

[Relincho estridente]

48

00:04:10,207 --> 00:04:12,356

[Música suave começa]

49

00:04:13,490 --> 00:04:15,704

[Fungadas]

50

00:04:19,032 --> 00:04:20,786

[Relincho amigável]

51

00:04:21,292 --> 00:04:23,099

[Relincho estridente]

52

00:04:24,304 --> 00:04:26,304

[Relincho amoroso suave]

53

00:04:28,683 --> 00:04:30,060

[Lambida]

54

00:04:33,775 --> 00:04:35,311

<i>Eu nasci</i>

55

00:04:36,577 --> 00:04:38,505

<i>Pra viver</i>

56

00:04:39,410 --> 00:04:41,757

<i>Selvagem e então livre pra correr</i>

57

00:04:45,128 --> 00:04:47,004

<i>Eu nasci</i>

58

00:04:47,460 --> 00:04:49,712

<i>Na amplidão</i>

59

00:04:50,281 --> 00:04:53,643

<i>No peito de um jovem coração</i>

60

00:04:55,653 --> 00:04:57,756

<i>E esse é o meu chão</i>

61

00:04:58,132 --> 00:05:00,410

<i>E é o meu lar</i>

62

00:05:01,395 --> 00:05:03,967

<i>E aqui meus primeiros passos vou dar</i>

63

00:05:06,828 --> 00:05:09,225

<i>Nessa terra onde eu nasci</i>

64

00:05:12,361 --> 00:05:14,650

<i>Tudo aqui me chama</i>

65

00:05:16,579 --> 00:05:18,558

<i>Sou daqui</i>

66

00:05:21,642 --> 00:05:25,008

[Música suave se intensifica]

<i>E esse é o meu chão</i>

67

00:05:25,663 --> 00:05:27,602

<i>E é o meu lar</i>

68

00:05:28,725 --> 00:05:31,324

<i>E aqui meus primeiros passos vou dar</i>

69

00:05:33,991 --> 00:05:35,953

<i>Nessa terra</i>

70

00:05:36,687 --> 00:05:38,766

<i>Onde eu nasci</i>

71

00:05:39,751 --> 00:05:43,012
<i>Tudo aqui me chama</i>
[Neve espirrando]

72
00:05:44,041 --> 00:05:46,036
<i>Sou daqui</i>

73
00:05:47,156 --> 00:05:49,156
[Grunhidos impacientes]

74
00:05:50,869 --> 00:05:52,869
[Música diminui]

75
00:06:05,077 --> 00:06:06,997
[Grunhe preocupado]

76
00:06:11,017 --> 00:06:12,549
[Gelo quebra]

77
00:06:19,343 --> 00:06:21,452
[Grunhe satisfeito]

78
00:06:25,119 --> 00:06:28,344
[Água espirrando e relinchos alegres]

79
00:06:32,621 --> 00:06:34,621
[Tremor]

80
00:06:35,737 --> 00:06:37,737
[Relinchos assustados]

81
00:06:47,212 --> 00:06:49,059
[Bufada]

82
00:06:50,297 --> 00:06:52,569
[Música suave se intensifica]

83
00:06:55,995 --> 00:06:57,995

[Mugido]

84

00:07:02,120 --> 00:07:04,120

[Relincho empolgado]

85

00:07:08,795 --> 00:07:10,795

[Relincho suave]

86

00:07:24,816 --> 00:07:26,816

[Relincho intenso]

87

00:07:27,585 --> 00:07:29,374

[Voz fica mais grossa]

88

00:07:30,103 --> 00:07:32,275

<i>[Spirit] Então, tornei-me um corcel.</i>

89

00:07:32,695 --> 00:07:35,524

<i>Selvagem e rápido como um trovão.</i>

90

00:07:36,024 --> 00:07:38,651

<i>Correndo com a águia,
pairando no vento.</i>

91

00:07:39,598 --> 00:07:42,517

<i>Voando? Algumas vezes
pensei ser capaz.</i>

92

00:07:43,397 --> 00:07:45,397

[Música de ação começa]

93

00:07:52,330 --> 00:07:54,330

[Cascos batendo]

94

00:07:55,254 --> 00:07:56,991

[Águia canta]

95

00:07:58,927 --> 00:08:00,927

[Cascos batem mais rápido]

96

00:08:14,258 --> 00:08:17,841

<i>Assim como meu pai,
tornei-me o líder do bando.</i>

97

00:08:18,404 --> 00:08:21,288

<i>E com tal honra,
vieram as responsabilidades.</i>

98

00:08:21,683 --> 00:08:23,683

[Rugido]

99

00:08:24,446 --> 00:08:25,836

[Música para]

100

00:08:30,134 --> 00:08:31,647

[Relincho de alerta]

101

00:08:32,019 --> 00:08:34,019

[Rugidos]

102

00:08:39,026 --> 00:08:41,026

[Música de aventura começa]

103

00:08:47,423 --> 00:08:49,423

[Relinchos preocupados]

104

00:08:54,423 --> 00:08:56,423

[Rugidos]

105

00:09:03,438 --> 00:09:05,497

[Música de ação diminui]

106

00:09:08,516 --> 00:09:11,423

[Relincho furioso e rugido assustado]

107

00:09:16,437 --> 00:09:19,168

[Música cativante começa suave]

108

00:09:19,835 --> 00:09:22,505

[Relinchos agudos]

109

00:09:27,456 --> 00:09:29,360

<i>Ouvi um som me chamar</i>

110

00:09:34,602 --> 00:09:36,563

<i>O vento vem me convidar</i>

111

00:09:42,102 --> 00:09:44,347

<i>Pra que junto dele eu possa seguir</i>

112

00:09:48,989 --> 00:09:50,964

<i>Eu já sei, meu lugar é aqui</i>

113

00:09:56,997 --> 00:09:59,314

<i>Um mar de estrelas no céu a brilhar</i>

114

00:10:04,424 --> 00:10:07,231

<i>Tudo é tão lindo aqui,
esse é o meu lugar</i>

115

00:10:12,280 --> 00:10:14,686

<i>O ar na montanha,
o vento a sussurrar</i>

116

00:10:18,954 --> 00:10:21,660

<i>Os rios que correm,
que nada nos separe</i>

117

00:10:26,142 --> 00:10:28,747

<i>Pois tudo isso aqui
eu quero sempre ter</i>

118

00:10:34,134 --> 00:10:37,310

<i>Pois quando estamos juntos,
não há o que temer</i>

119

00:10:44,659 --> 00:10:46,659

[Relinchos agudos]

120

00:10:53,119 --> 00:10:55,572

[Relincho autoritário]

121

00:10:59,492 --> 00:11:01,406

<i>Não me importa onde esteja</i>

122

00:11:03,493 --> 00:11:04,902

<i>Eu vou me lembrar</i>

123

00:11:10,667 --> 00:11:12,528

<i>Sim, é aqui que eu quero...</i>

124

00:11:15,041 --> 00:11:16,440

<i>Sempre voltar</i>

125

00:11:22,839 --> 00:11:25,272

[Música cativante diminui até parar]

126

00:11:30,211 --> 00:11:32,521

[Som de gaita distante]

127

00:11:34,631 --> 00:11:36,631

[Relincho desconfiado]

128

00:11:39,510 --> 00:11:41,510

[Grunhido]

129

00:11:46,405 --> 00:11:48,405

[Relincho suave]

130

00:11:53,471 --> 00:11:55,831

[Relincho aflito]

131

00:11:58,101 --> 00:12:00,101
[Relincho suave confiante]

132
00:12:03,637 --> 00:12:06,351
<i>[Spirit] Certa noite, algo novo
aconteceu em nossa terra.</i>

133
00:12:06,903 --> 00:12:09,108
<i>Algo que mudaria a minha vida.</i>

134
00:12:09,933 --> 00:12:12,561
<i>E assim, minha jornada começou.</i>

135
00:12:14,529 --> 00:12:16,529
[Música tensa começa]

136
00:12:19,766 --> 00:12:21,766
[Fungada]

137
00:12:24,092 --> 00:12:26,092
[Grilos cantando]

138
00:12:42,046 --> 00:12:44,264
[Grunhido curioso]

139
00:12:46,541 --> 00:12:48,870
[Grunhido apreensivo]

140
00:12:53,724 --> 00:12:55,724
[Corda apertando]

141
00:12:57,375 --> 00:12:59,375
[Homem tosse]

142
00:13:10,469 --> 00:13:13,124
<i>[Spirit] Um cavalo mais experiente
teria ido embora.</i>

143

00:13:14,036 --> 00:13:16,958
<i>Mas eu queria saber quem eram
essas estranhas criaturas.</i>

144
00:13:19,085 --> 00:13:21,421
[Homens roncando]

145
00:13:36,815 --> 00:13:38,760
[Tilintar da espada]

146
00:13:39,291 --> 00:13:41,291
[Farejo]

147
00:13:42,551 --> 00:13:45,114
[Grunhido indignado]

148
00:13:47,253 --> 00:13:49,673
[Homem 1 grunhindo] Mas o que ...?!

149
00:13:50,244 --> 00:13:52,244
[Homem 2 grunhindo] Filho da ...

150
00:13:52,815 --> 00:13:54,815
[Homem 1 sussurrando] Olha!

151
00:13:56,878 --> 00:14:00,222
[Homem 1] Nossa, que cavalo! É lindo!

152
00:14:03,245 --> 00:14:05,245
[Lambida]

153
00:14:07,483 --> 00:14:09,483
[Bocejo]

154
00:14:14,284 --> 00:14:16,445
[Relincho de alerta]

155
00:14:17,429 --> 00:14:19,429

[Fungadas]

156

00:14:21,102 --> 00:14:23,937

[Homem 3 beijando] Meu amorzinho...

157

00:14:26,036 --> 00:14:28,036

[Gritos]

158

00:14:28,513 --> 00:14:30,758

[Música de ação começa]

159

00:14:31,956 --> 00:14:33,956

[Relincho]

160

00:14:35,130 --> 00:14:37,316

[Homem 4] Andem rapazes, vamos!

161

00:14:37,951 --> 00:14:39,951

[Burburinho]

162

00:14:40,506 --> 00:14:42,806

[Música de ação se eleva]

163

00:14:50,337 --> 00:14:52,337

[Gritos]

164

00:14:56,431 --> 00:14:59,727

[Homens] -Aonde ele foi?

-Estávamos bem atrás dele!

165

00:15:01,449 --> 00:15:04,062

[Spirit relincha e homem grita]

166

00:15:05,593 --> 00:15:08,005

[Relincho confiante]

167

00:15:09,400 --> 00:15:11,400

[Homens] Mas que diabos?!

168
00:15:14,157 --> 00:15:16,798
[Música de ação fica suave]

169
00:15:19,503 --> 00:15:21,947
[Cascos batem ferozmente]

170
00:15:27,439 --> 00:15:29,439
[Relincho]

171
00:15:33,375 --> 00:15:35,613
[Relincho confiante]

172
00:15:37,200 --> 00:15:39,838
[Relinchos agudos]

173
00:15:42,060 --> 00:15:44,527
[Assovios e gritos à distância]

174
00:15:45,319 --> 00:15:47,319
[Homem] Mais rápido!

175
00:15:48,763 --> 00:15:51,513
[Relincho alto e apreensivo]

176
00:15:54,020 --> 00:15:56,559
[Relincho alto e feroz]

177
00:15:58,137 --> 00:16:00,531
[Música de ação começa]

178
00:16:01,181 --> 00:16:03,181
[Homem] Mas o que...

179
00:16:05,093 --> 00:16:07,093
[Relincho]

180

00:16:09,488 --> 00:16:11,488
[Rajada de vento]

181
00:16:16,321 --> 00:16:18,781
[Homens gritando] Vamos! Rápido!

182
00:16:26,239 --> 00:16:28,892
[Homem 1] -Pegamos ele!
[Homem 2] -Pode apostar!

183
00:16:36,747 --> 00:16:38,747
[Homem 2] Cuidado!

184
00:16:40,358 --> 00:16:42,358
[Relincho confiante]

185
00:16:48,762 --> 00:16:51,085
[Música de ação fica tensa]

186
00:16:53,531 --> 00:16:55,531
[Gemido de dor]

187
00:17:01,626 --> 00:17:03,822
[Homem 3] Achou que iria escapar?

188
00:17:04,354 --> 00:17:06,354
[Relincho raivoso]

189
00:17:07,758 --> 00:17:09,758
[Homem] E agora, vai desistir?

190
00:17:15,869 --> 00:17:18,218
[Homem gritando] Agora ele é nosso!

191
00:17:20,407 --> 00:17:22,407
[Relincho indignado]

192
00:17:25,574 --> 00:17:27,574

[Relincho agoniado]

193

00:17:35,753 --> 00:17:38,547

[Relincho suave entristecido]

194

00:17:41,553 --> 00:17:43,915

[Relincho alto preocupado]

195

00:17:45,155 --> 00:17:48,542

[Relincho agoniado autoritário]

196

00:17:51,018 --> 00:17:53,186

[Relincho entristecido]

197

00:17:58,376 --> 00:18:00,376

[Relincho raivoso]

198

00:18:01,741 --> 00:18:03,741

[Música triste começa]

199

00:18:04,811 --> 00:18:08,160

<i>[Spirit] Estava com medo e não sabia
o que aconteceria comigo.</i>

200

00:18:09,001 --> 00:18:11,675

<i>Mas pelo menos minha mãe e o bando
estavam a salvo.</i>

201

00:18:14,658 --> 00:18:16,992

[Homem] Vamos, anda!

202

00:18:20,142 --> 00:18:23,285

<i>É hora de lutar,
eu vou correr sob o luar</i>

203

00:18:26,185 --> 00:18:29,704

<i>Ouça bem, veja bem,
eu não pretendo me entregar</i>

204

00:18:32,697 --> 00:18:35,615

<i>Preciso resistir, me libertar,
tentar fugir</i>

205

00:18:38,646 --> 00:18:42,146

<i>Tudo bem, não há ninguém
pra me prender como refém</i>

206

00:18:47,180 --> 00:18:50,085

[Águia canta]

<i>Não vá pensar que estou acabado</i>

207

00:18:50,704 --> 00:18:52,704

<i>É bom ter cuidado</i>

208

00:18:53,286 --> 00:18:56,299

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

209

00:18:58,807 --> 00:19:01,893

<i>Se você acha que serei domesticado,
está muito enganado</i>

210

00:19:02,488 --> 00:19:04,821

[Águia canta aflita]

<i>Está muito enganado</i>

211

00:19:05,298 --> 00:19:08,752

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

212

00:19:11,146 --> 00:19:13,474

<i>Ninguém vai me prender, sou livre</i>

213

00:19:20,211 --> 00:19:22,785

[Trovoadas]

214

00:19:26,856 --> 00:19:29,911

<i>O que me aconteceu,

E que destino será o meu</i>

215

00:19:32,685 --> 00:19:35,980

<i>Por que estou aqui,
em um lugar que nunca vi</i>

216

00:19:38,559 --> 00:19:42,161

<i>Chegou a hora de lutar,
eu vou fugir e vou tentar</i>

217

00:19:44,260 --> 00:19:48,302

<i>Escute bem e veja bem,
eu não sou seu e nem de ninguém</i>

218

00:19:53,536 --> 00:19:56,146

<i>Então não vá pensar que estou acabado</i>

219

00:19:56,870 --> 00:19:58,911

[Burburinho]

<i>É bom ter cuidado</i>

220

00:19:59,450 --> 00:20:02,406

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

221

00:20:04,961 --> 00:20:09,071

<i>Se você acha que serei domesticado,
está muito enganado</i>

222

00:20:11,410 --> 00:20:14,584

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

223

00:20:17,555 --> 00:20:21,496

[Cavalos marchando]

<i>Ninguém vai me prender, sou livre</i>

224

00:20:22,509 --> 00:20:24,509

[Relincho]

225

00:20:26,794 --> 00:20:28,794

[Relincho preocupado]

226

00:20:33,904 --> 00:20:35,904

[Tiro de arma]

227

00:20:36,817 --> 00:20:38,817

[Música acaba]

228

00:20:39,770 --> 00:20:43,461

[Coronel]-Qual o problema, rapazes?

[Homem]-Pegamos um selvagem, senhor.

229

00:20:43,786 --> 00:20:46,520

[Homem]-Raça pura, coronel.

[Coronel]-É mesmo?

230

00:20:50,072 --> 00:20:52,556

[Coronel] O exército já lidou

com cavalos selvagens.

231

00:20:53,182 --> 00:20:55,182

Com este não será diferente.

232

00:20:56,079 --> 00:20:58,079

[Vara quebra]

233

00:20:59,174 --> 00:21:03,029

<i>[Spirit] Lembro da primeira vez

que vi uma cascavel em meu caminho.</i>

234

00:21:04,362 --> 00:21:08,239

[Coronel]-Prenda o animal, sargento.

[Spirit]-Este não era uma cascavel.

235

00:21:08,904 --> 00:21:11,625

<i>[Spirit] Mas, mesmo assim,

parecia-se com uma.</i>

236

00:21:12,525 --> 00:21:15,098

[Música alegre engraçada começa]

[Homem] Segurem firme!

237

00:21:15,925 --> 00:21:17,925

[Gemidos]

238

00:21:18,631 --> 00:21:22,760

[Soldado] Murphy, ele é todo seu.

Este é selvagem.

239

00:21:23,370 --> 00:21:26,825

[Murphy rindo] Veremos se é selvagem
depois que eu cuidar dele.

240

00:21:29,602 --> 00:21:32,604

[Spirit rosna e Murphy geme de dor]

241

00:21:34,450 --> 00:21:36,450

[Murphy] Quer brigar, não é?

242

00:21:37,672 --> 00:21:39,672

[Cortes de tesoura]

243

00:21:43,314 --> 00:21:45,314

[Gemido de dor]

244

00:21:46,011 --> 00:21:48,011

[Grunhido satisfeito]

245

00:21:50,066 --> 00:21:52,066

[Grunhido curioso]

246

00:21:52,979 --> 00:21:54,979

[Cordas apertando]

247

00:22:08,216 --> 00:22:10,908

[Relinchos risonhos]

248
00:22:13,286 --> 00:22:15,957
[Murphy] Amarre isso bem apertado.

249
00:22:21,084 --> 00:22:23,620
[Soldado] Murphy, cuidado!

250
00:22:24,691 --> 00:22:26,691
[Relinchos risonhos]

251
00:22:27,524 --> 00:22:29,985
[Gemidos de dor]

252
00:22:32,230 --> 00:22:34,363
[Soldado] Você está bem, Murphy?

253
00:22:38,863 --> 00:22:40,863
[Fogo queimando]

254
00:22:44,084 --> 00:22:47,270
[Murphy] Veremos agora...
[Cavalo geme preocupado]

255
00:22:50,916 --> 00:22:52,916
[Risada maléfica]

256
00:22:55,163 --> 00:22:57,065
[Gemido de susto]

257
00:22:58,564 --> 00:23:00,564
[Música termina]

258
00:23:01,952 --> 00:23:03,952
[Relinchos risonhos]

259
00:23:05,670 --> 00:23:10,381
[Soldado] Cabo, consiga voluntários
para levar este animal ao estábulo.

260

00:23:11,230 --> 00:23:16,659

[Coronel] Leve-o para o curral.
É hora de domar esse cavalo.

261

00:23:17,921 --> 00:23:20,403

[Música de ação engraçada começa]

262

00:23:20,984 --> 00:23:24,232

<i>Se você pensa em me dominar,
perdeu o seu tempo</i>

263

00:23:29,324 --> 00:23:31,873

<i>Nem mesmo se você
juntar um regimento</i>

264

00:23:36,995 --> 00:23:40,478

<i>Mas se não quer se aborrecer,
é melhor eu te dizer</i>

265

00:23:45,853 --> 00:23:50,520

<i>Não toque em mim e chega pra lá,
sai fora daqui que eu quero passar</i>

266

00:23:53,999 --> 00:23:56,637

<i>Me deixa correr, se não, vai ser pior</i>

267

00:23:58,655 --> 00:24:01,976

<i>É bom saber que comigo é assim,
não toque em mim</i>

268

00:24:04,122 --> 00:24:06,122

[Soldado] Agora é a minha vez.

269

00:24:11,241 --> 00:24:13,594

<i>Eu não nasci pra viver controlado</i>

270

00:24:16,835 --> 00:24:18,835

[Gemidos de dor]

271

00:24:19,565 --> 00:24:23,910

[Soldado] Pangaré miserável!

<i>Dispenso tudo isso aqui, obrigado</i>

272

00:24:24,990 --> 00:24:26,791

[Soldado] Sai fora daí, cara!

273

00:24:27,343 --> 00:24:29,261

<i>Mas se não quer se aborrecer</i>

274

00:24:31,124 --> 00:24:33,964

[Relinchos risonhos]

<i>É melhor eu te dizer</i>

275

00:24:35,908 --> 00:24:38,112

<i>Não toque em mim e chega pra lá</i>

276

00:24:39,744 --> 00:24:42,796

<i>Sai fora daqui que eu quero passar</i>

[Cuspida]

277

00:24:43,749 --> 00:24:46,380

<i>Me deixa correr, se não, vai ser pior</i>

278

00:24:48,714 --> 00:24:52,061

<i>Eu não desisto e vou até o fim,
não toque em mim</i>

279

00:24:55,826 --> 00:24:57,945

<i>Não toque em mim</i>

280

00:24:58,627 --> 00:25:01,528

[Soldados gritam e gemem de dor]

281

00:25:04,425 --> 00:25:06,848

<i>Não vem, não vem, não vem, não vem</i>

282

00:25:08,743 --> 00:25:10,747
<i>Não vem, não toque em mim</i>

283
00:25:13,263 --> 00:25:15,263
[Música termina]

284
00:25:16,120 --> 00:25:18,120
[Respiração ofegante]

285
00:25:18,991 --> 00:25:21,143
[Coronel]-Sargento!
[Sargento]- Sim, senhor?

286
00:25:21,682 --> 00:25:25,495
[Coronel] Amarre o cavalo ao poste.
Sem comida e água por três dias.

287
00:25:26,058 --> 00:25:28,058
[Sargento] Sim, senhor!

288
00:25:30,852 --> 00:25:32,852
[Vento soprando]

289
00:25:36,423 --> 00:25:38,423
[Relinchos aflitos]

290
00:25:40,906 --> 00:25:43,203
[Grunhidos]

291
00:26:04,419 --> 00:26:06,419
[Grilos cantando]

292
00:26:13,767 --> 00:26:16,461
[Música triste suave começa]

293
00:26:23,146 --> 00:26:25,575
<i>[Spirit] Naquela noite,
meu coração galopou pelos céus.</i>

294

00:26:26,781 --> 00:26:29,729

<i>De volta ao meu bando,
onde era o meu lugar.</i>

295

00:26:31,277 --> 00:26:33,472

<i>Fiquei imaginando
se eles sentiam a minha falta...</i>

296

00:26:33,932 --> 00:26:35,932

<i>Como eu sentia a deles.</i>

297

00:26:40,151 --> 00:26:42,151

[Grilos cantando]

298

00:26:46,047 --> 00:26:48,047

[Grunhido triste]

299

00:26:56,034 --> 00:26:58,252

[Música suave fica tensa]

300

00:27:02,618 --> 00:27:04,618

[Salivando]

301

00:27:13,936 --> 00:27:15,936

[Gotas pingando]

302

00:27:29,309 --> 00:27:31,309

[Soldado] Pegamos um inimigo!

303

00:27:32,149 --> 00:27:34,149

[Grunhido]

304

00:27:36,957 --> 00:27:38,957

[Soldado] Tragam-no até aqui.

305

00:27:39,845 --> 00:27:41,845

[Música tensa para]

306

00:27:42,848 --> 00:27:44,280

[Gemido de dor]

307

00:27:44,875 --> 00:27:47,121

[Soldados riem]

[Coronel] O que temos aqui?

308

00:27:47,599 --> 00:27:50,667

[Soldado] Nós o pegamos
no vagão de suprimentos, senhor.

309

00:27:52,479 --> 00:27:54,487

[Coronel] Vejam só, um lakota.

310

00:27:54,916 --> 00:27:58,174

Nem tão alto como um Cheyenne,
nem tão elegante como um Crow.

311

00:27:58,745 --> 00:28:01,101

Podem levá-lo, cavalheiros,
cuidem bem dele.

312

00:28:01,732 --> 00:28:04,378

[Soldado]-Cabo, leve-o para a prisão.

[Coronel]-Para a prisão não.

313

00:28:05,068 --> 00:28:08,149

[Coronel] Para o poste,
sem comida ou água.

314

00:28:09,370 --> 00:28:11,370

[Farejada]

315

00:28:17,100 --> 00:28:19,100

[Soldado] O que está olhando?

316

00:28:20,703 --> 00:28:25,125

<i>[Spirit] O nome dele era Pequeno Rio.

Ele parecia diferente dos outros.</i>

317

00:28:26,346 --> 00:28:28,346

[Risadas]

318

00:28:39,551 --> 00:28:41,819

[Pequeno Rio Estalando a língua]

319

00:28:42,497 --> 00:28:45,049

[Bufadas]

320

00:28:48,151 --> 00:28:50,151

[Bufa irritado]

321

00:28:50,769 --> 00:28:52,482

[Risada]

322

00:28:58,086 --> 00:29:01,447

[Uivo distante]

323

00:29:03,010 --> 00:29:05,010

[Imita canto de coruja]

324

00:29:05,906 --> 00:29:07,521

[Bufa impaciente]

325

00:29:08,152 --> 00:29:10,152

[Uivo distante]

326

00:29:10,635 --> 00:29:12,635

[Imita canto de coruja]

327

00:29:16,158 --> 00:29:18,158

[Grunhido de surpresa]

328

00:29:19,523 --> 00:29:23,003

<i>[Spirit] Essa espécie de duas patas era mesmo muito estranha.</i>

329

00:29:26,815 --> 00:29:28,815

[Soar de trombetas]

330

00:29:39,307 --> 00:29:41,307

[Sargento]-Companhia!

[Soldados]-Sentido!

331

00:29:42,290 --> 00:29:46,640

[Sargento] Com sua permissão, senhor.

A patrulha reporta inimigos ao norte.

332

00:29:47,179 --> 00:29:51,585

A ferrovia está preocupada, senhor.

Pediram mais patrulhas.

333

00:29:52,227 --> 00:29:54,541

[Coronel]-Quanto tempo faz, sargento?

[Sargento]-Senhor?

334

00:29:55,040 --> 00:29:57,430

[Coronel] O corcel, há quanto tempo

está amarrado?

335

00:29:58,128 --> 00:30:00,455

[Sargento]-Três dias, senhor.

[Coronel]-Ótimo.

336

00:30:01,319 --> 00:30:03,319

Pegue meu chicote e esporas.

337

00:30:05,010 --> 00:30:07,010

[Sopra a fumaça]

338

00:30:08,581 --> 00:30:10,994

[Tinido]

[Música de ação tensa começa]

339

00:30:16,443 --> 00:30:18,443

[Grunhidos]

- 340
00:30:20,252 --> 00:30:21,940
[Chicoteada]
- 341
00:30:22,704 --> 00:30:24,995
[Coronel] Você será domado
por bem ou por mal, corcel!
- 342
00:30:26,440 --> 00:30:28,440
Para trás! Para trás! Para trás!
- 343
00:30:33,551 --> 00:30:34,946
[Tinido]
- 344
00:30:42,794 --> 00:30:44,794
Vamos, corcel!
- 345
00:30:49,364 --> 00:30:50,931
[Soldados gritam]
- 346
00:30:55,690 --> 00:30:57,690
[Respiração ofegante]
- 347
00:31:02,371 --> 00:31:04,371
[Respiração ofegante]
- 348
00:31:10,941 --> 00:31:12,941
[Música de ação tensa termina]
- 349
00:31:16,813 --> 00:31:18,813
[Cascos tremendo]
- 350
00:31:25,367 --> 00:31:28,506
Viram, cavalheiros?
Qualquer cavalo pode ser domado.
- 351
00:31:31,266 --> 00:31:33,266
Andando, corcel.

352

00:31:33,980 --> 00:31:35,980

[Bater de palmas]

353

00:31:37,099 --> 00:31:40,737

Em Washington, alguns acreditam
que o Oeste nunca será conquistado.

354

00:31:42,363 --> 00:31:45,424

Que a ferrovia do Pacífico Norte
nunca passará por Nebraska.

355

00:31:49,551 --> 00:31:53,916

Que o inimigo lakota
nunca se submeterá a ninguém.

356

00:31:56,765 --> 00:31:59,374

E é esse tipo de crença limitada...

357

00:31:59,905 --> 00:32:02,414

Que diria que este cavalo
não poderia ser domado.

358

00:32:03,767 --> 00:32:07,383

Disciplina, tempo e paciência.

359

00:32:08,383 --> 00:32:10,383

São os grandes niveladores.

360

00:32:15,550 --> 00:32:18,480

<i>[Spirit] Às vezes, um cavalo
deve encarar a situação de frente.</i>

361

00:32:19,464 --> 00:32:21,464

[Coronel] Corcel...

<i>[Spirit] E essa era a hora.</i>

362

00:32:22,701 --> 00:32:24,701

[Música de ação engraçada começa]

363
00:32:26,771 --> 00:32:28,771
[Burburinho]

364
00:32:30,001 --> 00:32:32,001
[Gritos]

365
00:32:37,551 --> 00:32:39,551
[Grunhido confiante]

366
00:32:41,262 --> 00:32:42,762
[Grito distante]

367
00:32:43,412 --> 00:32:45,412
[Soldado] Meu Deus!

368
00:32:45,991 --> 00:32:47,427
[Bufada]

369
00:32:47,928 --> 00:32:49,928
[Música de ação fica tensa]

370
00:32:58,742 --> 00:33:00,742
[Coronel] Me larga!

371
00:33:03,908 --> 00:33:06,169
[Respiração ofegante]

372
00:33:09,423 --> 00:33:11,423
[Relincho alegre]

373
00:33:12,117 --> 00:33:14,117
[Música inspiradora começa]

374
00:33:14,907 --> 00:33:16,907
[Relinchos alegres]

375

00:33:25,721 --> 00:33:28,396
[Coronel] Soldado! Segure esse cavalo.

376
00:33:31,003 --> 00:33:33,003
[Música para]

377
00:33:35,633 --> 00:33:36,724
[Corda cortando]

378
00:33:37,160 --> 00:33:38,748
[Tiro da arma, Pequeno Rio grita]

379
00:33:39,327 --> 00:33:41,327
[Música de ação começa]

380
00:33:42,032 --> 00:33:44,032
[Burburinho]

381
00:33:46,691 --> 00:33:48,691
[Relinchos]

382
00:34:10,807 --> 00:34:12,460
[Tiro da arma]

383
00:34:24,607 --> 00:34:26,522
[Grunhido confiante]

384
00:34:26,982 --> 00:34:28,784
[Gemido de dor]

385
00:34:35,515 --> 00:34:37,761
<i>[Spirit] Não tinha certeza
do que havia acontecido ali.</i>

386
00:34:38,157 --> 00:34:40,217
<i>E nem pararia para perguntar.</i>

387
00:34:40,671 --> 00:34:42,915

<i>Eu só sabia que iria para casa.</i>

388

00:34:44,748 --> 00:34:46,748

[Imita um uivo]

389

00:34:55,172 --> 00:34:57,172

[Música de ação fica suave]

390

00:35:08,030 --> 00:35:11,549

<i>[Spirit] Eu não podia acreditar.

Antes estava livre, e agora...</i>

391

00:35:12,620 --> 00:35:14,620

<i>Mais cordas.</i>

392

00:35:15,962 --> 00:35:17,395

[Bufada]

393

00:35:18,125 --> 00:35:19,647

[Música termina]

394

00:35:36,871 --> 00:35:39,527

[Música romântica suave começa]

395

00:35:46,920 --> 00:35:51,588

[Pequeno Rio] Quietos. Quietos.

Não vou te machucar.

396

00:35:54,476 --> 00:35:56,476

Quietinho.

397

00:36:03,299 --> 00:36:04,828

Assim está bom.

398

00:36:05,534 --> 00:36:07,534

Agora se sente melhor, não é?

399

00:36:12,859 --> 00:36:14,859

[Grilos cantando]

400

00:36:20,635 --> 00:36:22,081

[Soluça]

401

00:36:25,287 --> 00:36:27,287

[Pássaros cantam]

402

00:36:36,211 --> 00:36:38,211

[Mastigadas]

403

00:36:40,806 --> 00:36:42,806

[Grunhido de surpresa]

404

00:36:43,543 --> 00:36:46,060

[Música alegre suave começa]

405

00:36:50,340 --> 00:36:51,840

[Relincho]

406

00:36:53,258 --> 00:36:54,801

[Relincho suave]

407

00:36:58,673 --> 00:37:00,673

[Relincho alto e confiante]

408

00:37:02,650 --> 00:37:04,650

[Assovio distante]

409

00:37:07,165 --> 00:37:08,573

[Relincho suave]

410

00:37:10,890 --> 00:37:12,029

[Grunhido]

411

00:37:12,774 --> 00:37:14,221

[Bufa indignado]

412

00:37:24,521 --> 00:37:25,930

[Pequeno Rio] Ei!

413

00:37:27,192 --> 00:37:29,091

[Relincho suave]

414

00:37:30,583 --> 00:37:32,583

[Risada]

415

00:37:44,456 --> 00:37:46,011

[Soprada]

416

00:37:47,015 --> 00:37:48,848

<i>[Spirit] Eu não conseguia entender.</i>

417

00:37:49,380 --> 00:37:52,483

<i>Ela tratava esse palito de duas patas como se fosse um de nós.</i>

418

00:37:53,070 --> 00:37:56,055

<i>Cavalgando ao seu redor como um potrinho apaixonado.</i>

419

00:37:57,055 --> 00:37:59,055

<i>Não era nem um pouco normal.</i>

420

00:37:59,502 --> 00:38:01,128

[Bufa indignado]

421

00:38:03,563 --> 00:38:05,563

[Música suave fica tensa]

422

00:38:06,642 --> 00:38:10,230

[Pequeno Rio] Grande corcel, hoje irei andar com você.

423

00:38:11,040 --> 00:38:12,798

[Relincho debochado]

- 424
00:38:13,492 --> 00:38:15,570
[Índio 1] Isso vai ser divertido.
- 425
00:38:17,701 --> 00:38:19,701
[Relincho nervoso]
- 426
00:38:24,248 --> 00:38:26,248
[Risadas]
- 427
00:38:28,144 --> 00:38:29,491
[Grito]
- 428
00:38:30,864 --> 00:38:32,563
[Relincho nervoso]
- 429
00:38:33,182 --> 00:38:35,182
[Relincho furioso]
- 430
00:38:39,935 --> 00:38:41,447
<i>[Spirit] Éguas...</i>
- 431
00:38:47,319 --> 00:38:51,319
[Pequeno Rio] Muito bem, Chuva.
Ensine bons modos a esse cavalo.
- 432
00:38:53,414 --> 00:38:54,866
[Relincho]
- 433
00:39:02,190 --> 00:39:04,190
[Relincho empolgado]
- 434
00:39:04,813 --> 00:39:06,813
[Música de aventura começa]
- 435
00:39:09,474 --> 00:39:10,883
[Música para]

436

00:39:12,006 --> 00:39:14,006

[Grunhido indignado]

437

00:39:15,307 --> 00:39:16,937

[Grunhido]

438

00:39:20,595 --> 00:39:21,905

[Gemido de dor]

439

00:39:25,270 --> 00:39:27,270

[Som de queda no chão]

440

00:39:31,516 --> 00:39:33,516

[Grunhidos indignados]

441

00:39:36,555 --> 00:39:38,555

[Música sensual começa]

442

00:39:50,879 --> 00:39:52,879

[Relincho assustado]

443

00:39:57,125 --> 00:39:59,651

[Resmungos]

444

00:40:00,062 --> 00:40:01,413

[Música para]

445

00:40:02,087 --> 00:40:03,457

[Grunhido]

446

00:40:07,241 --> 00:40:09,778

<i>[Spirit] Eu admito, ela era encantadora.</i>

447

00:40:10,666 --> 00:40:12,666

<i>De um jeito teimoso e irritante.</i>

448

00:40:13,498 --> 00:40:16,002

<i>Então, deixei que ela
me mostrasse o seu mundo.</i>

449
00:40:17,771 --> 00:40:20,434
[Conversa em língua nativa]

450
00:40:25,330 --> 00:40:27,330
[Latidos]

451
00:40:30,572 --> 00:40:32,159
[Relinchos]

452
00:40:33,226 --> 00:40:35,226
[Música suave começa]

453
00:40:41,102 --> 00:40:42,577
[Bufada]

454
00:40:53,030 --> 00:40:54,205
[Tosse]

455
00:40:57,046 --> 00:40:59,046
[Relincho risonho]

456
00:41:04,385 --> 00:41:06,385
[Criança rindo]

457
00:41:10,425 --> 00:41:12,425
[Criança] Cavalinho!

458
00:41:17,227 --> 00:41:19,227
[Risada]

459
00:41:20,606 --> 00:41:22,091
[Bufada]

460
00:41:25,630 --> 00:41:27,630
[Criança chora]

- 461
00:41:38,429 --> 00:41:39,957
[Criança] Tchau, cavalinho!
- 462
00:41:45,309 --> 00:41:46,944
[Bufada]
- 463
00:41:47,682 --> 00:41:50,104
[Música romântica suave começa]
- 464
00:42:01,523 --> 00:42:02,871
[Relincho]
- 465
00:42:12,373 --> 00:42:13,757
[Grunhido suave]
- 466
00:42:14,756 --> 00:42:16,154
[Relincho suave]
- 467
00:42:18,217 --> 00:42:19,395
[Relincho suave]
- 468
00:42:27,819 --> 00:42:28,993
[Grunhido baixo]
- 469
00:42:31,834 --> 00:42:34,521
[Música romântica se intensifica]
- 470
00:42:58,370 --> 00:42:59,588
[Águia canta]
- 471
00:43:04,031 --> 00:43:06,109
[Relincho empolgado]
- 472
00:43:08,931 --> 00:43:10,931
[Águia canta distante]
- 473

00:43:16,457 --> 00:43:19,053
[Relincho entristecido]

474
00:43:31,477 --> 00:43:33,263
[Grunhido preocupado]

475
00:43:34,144 --> 00:43:35,828
[Grunhido suave]

476
00:43:39,272 --> 00:43:43,832
<i>[Spirit] Pela primeira vez,
senti meu coração dividido.</i>

477
00:43:52,407 --> 00:43:55,022
[Pequeno Rio] Ei, volta aqui! Devolve!

478
00:43:57,021 --> 00:43:58,590
Corcel! Corcel!

479
00:44:03,661 --> 00:44:05,661
[Respiração ofegante]

480
00:44:19,198 --> 00:44:21,198
[Grunhido]

481
00:44:30,881 --> 00:44:32,731
[Grunhido suave]

482
00:44:42,554 --> 00:44:43,902
[Gemido agudo]

483
00:44:44,275 --> 00:44:46,275
[Grito]

484
00:44:47,520 --> 00:44:50,900
<i>[Spirit rindo] Eu tinha que admitir...</i>

485
00:44:51,646 --> 00:44:53,475

<i>Ele não desistia facilmente.</i>

486

00:44:54,420 --> 00:44:57,178

[Risada e relincho risonho]

487

00:44:58,495 --> 00:45:00,495

[Risadas distantes]

488

00:45:03,128 --> 00:45:05,128

[Relincho nervoso]

489

00:45:24,752 --> 00:45:26,752

[Música romântica suave começa]

490

00:45:43,176 --> 00:45:45,812

[Pequeno Rio] Nunca vou conseguir andar em você.

491

00:45:47,193 --> 00:45:49,193

E ninguém deveria.

492

00:46:02,442 --> 00:46:04,448

[Grunhido desconfiado]

493

00:46:14,911 --> 00:46:16,911

[Pequeno Rio] Vá agora.

494

00:46:22,306 --> 00:46:24,295

Está tudo bem, pode ir.

495

00:46:30,667 --> 00:46:32,667

Vamos, saia daqui!

496

00:46:33,976 --> 00:46:35,976

Vá para casa.

497

00:46:50,744 --> 00:46:53,018

[Música de aventura suave começa]

498

00:46:59,419 --> 00:47:00,946

[Relincho]

499

00:47:07,668 --> 00:47:09,668

[Relincho suave]

500

00:47:17,203 --> 00:47:19,610

[Música de aventura fica triste]

501

00:47:20,808 --> 00:47:22,808

[Relinchos]

502

00:47:28,543 --> 00:47:30,288

[Relincho suave]

503

00:47:40,626 --> 00:47:43,440

<i>[Spirit] Sabia que era difícil para ela. E que ela tinha medo.</i>

504

00:47:44,614 --> 00:47:48,767

<i>Mas tudo que eu queria era dividir minha terra natal com ela.</i>

505

00:47:52,171 --> 00:47:54,171

[Ruídos distantes]

506

00:47:56,187 --> 00:47:58,187

[Música tensa começa]

507

00:48:01,298 --> 00:48:03,298

[Relincho preocupado]

508

00:48:16,032 --> 00:48:18,032

[Relincho preocupado]

509

00:48:20,802 --> 00:48:23,261

[Música tensa se intensifica]

510
00:48:34,585 --> 00:48:35,999
[Gritos]

511
00:48:43,523 --> 00:48:45,523
[Burburinho]

512
00:48:50,657 --> 00:48:53,649
[Pequeno Rio gritando]

513
00:48:57,823 --> 00:49:00,231
[Tiro de arma, relincho de dor]

514
00:49:06,934 --> 00:49:08,934
[Tiro de arma]

515
00:49:18,715 --> 00:49:20,438
[Relincho assustado]

516
00:49:41,379 --> 00:49:43,379
[Relincho de dor]

517
00:50:02,406 --> 00:50:04,406
[Correnteza]

518
00:50:09,937 --> 00:50:11,937
[Grunhidos]

519
00:50:17,810 --> 00:50:19,810
[Relincho se esvaindo]

520
00:50:23,754 --> 00:50:25,754
[Música para]

521
00:50:29,348 --> 00:50:31,348
[Ofegando]

522

00:50:35,379 --> 00:50:37,379
[Música triste começa]

523
00:50:54,073 --> 00:50:55,619
[Relincho fraco]

524
00:50:56,754 --> 00:50:58,307
[Relincho com dor]

525
00:51:05,506 --> 00:51:07,506
[Gemido de dor]

526
00:51:13,810 --> 00:51:15,841
[Choramingando]

527
00:51:24,385 --> 00:51:27,658
[Relincho indignado]

528
00:51:36,913 --> 00:51:38,413
[Gemidos]

529
00:51:43,710 --> 00:51:46,600
<i>[Spirit] Fiquei deitado ao seu lado
naquela noite, esperando...</i>

530
00:51:47,885 --> 00:51:50,762
<i>Rezando para que ela,
de alguma forma, ficasse bem.</i>

531
00:51:52,312 --> 00:51:56,510
[Homem assovia] Ei, há alguns cavalos ali!

532
00:51:59,812 --> 00:52:01,425
[Gemido fraco]

533
00:52:08,700 --> 00:52:10,700
[Rosnado]

534

00:52:17,851 --> 00:52:19,851
[Grunhidos]

535
00:52:22,811 --> 00:52:24,811
[Homem] Deixa a égua,
não vai sobreviver.

536
00:52:29,190 --> 00:52:30,533
[Relincho]

537
00:52:31,422 --> 00:52:33,422
[Relincho entristecido]

538
00:52:34,239 --> 00:52:36,239
[Música triste continua]

539
00:52:58,502 --> 00:53:00,502
[Pequeno Rio] Ah, Chuva...

540
00:53:03,215 --> 00:53:05,215
Calma, garota.

541
00:53:07,231 --> 00:53:09,231
Você vai ficar bem.

542
00:53:22,829 --> 00:53:24,829
Você salvou a minha vida.

543
00:53:26,551 --> 00:53:28,551
[Música dramática começa]

544
00:53:30,788 --> 00:53:32,788
[Soldados conversando]

545
00:53:37,733 --> 00:53:40,198
[Sino do trem toca]

546
00:53:53,864 --> 00:53:57,270

[Homem] Não vou te machucar.
Vai ficar tudo bem.

547
00:54:01,413 --> 00:54:03,413
[Grunhidos]

548
00:54:18,479 --> 00:54:19,957
<i>Toquem o clarim</i>

549
00:54:23,074 --> 00:54:24,444
<i>Tudo terminou</i>

550
00:54:27,860 --> 00:54:30,982
<i>Já não luto mais,
em mim a chama se apagou</i>

551
00:54:35,762 --> 00:54:37,762
<i>O que eu trago aqui</i>

552
00:54:40,048 --> 00:54:42,048
<i>É um coração</i>

553
00:54:44,731 --> 00:54:46,969
<i>Que só pulsa em mim dor e solidão</i>

554
00:54:53,113 --> 00:54:55,748
<i>Um soldado tão ferido para prosseguir</i>

555
00:55:00,989 --> 00:55:03,335
<i>Nesse lugar, para mim nada restou</i>

556
00:55:12,659 --> 00:55:14,659
<i>Só deixem-me aqui</i>

557
00:55:16,484 --> 00:55:18,484
[Farejada]

558
00:55:30,804 --> 00:55:32,804

<i>Toquem o clarim</i>

559

00:55:34,987 --> 00:55:36,987

<i>Não me importo mais</i>

560

00:55:39,051 --> 00:55:41,677

<i>Perdi a fé em mim,
eu já não sou capaz</i>

561

00:55:47,874 --> 00:55:50,854

<i>Sem uma luz,
eu temo me perder na escuridão</i>

562

00:55:55,837 --> 00:55:58,330

<i>Eu vou ficar aqui, preso ao chão</i>

563

00:56:01,557 --> 00:56:03,295

[Relincho surpreso]

564

00:56:04,017 --> 00:56:06,441

<i>Mas pelo ar, vindo bem de longe</i>

565

00:56:12,881 --> 00:56:15,729

<i>Há uma voz que diz
Não esquece quem tu és</i>

566

00:56:21,452 --> 00:56:24,572

<i>Quem perdido está,
se encontra na coragem</i>

567

00:56:30,020 --> 00:56:31,413

<i>Tenha fé em ti</i>

568

00:56:36,508 --> 00:56:39,491

[Vento soprando]
<i>Não esquece quem tu és</i>

569

00:56:55,184 --> 00:56:56,956

<i>Sou um soldado, então</i>

570

00:56:59,960 --> 00:57:01,421

<i>Pronto para lutar</i>

571

00:57:03,729 --> 00:57:05,662

<i>Para ser livre, enfim</i>

572

00:57:08,819 --> 00:57:10,612

<i>Sou um soldado sim</i>

573

00:57:14,785 --> 00:57:16,785

[Trem freando]

574

00:57:17,570 --> 00:57:19,404

[Música de ação tensa começa]

575

00:57:20,556 --> 00:57:25,432

[Homem] Vamos, vamos indo.

Vai dar tudo certo, calma.

576

00:57:38,366 --> 00:57:40,994

[Relinchos assustados]

577

00:57:42,176 --> 00:57:44,176

[Homens conversando]

578

00:57:49,980 --> 00:57:52,175

<i>[Spirit] Eu não sabia por que tinham nos trazido aqui.</i>

579

00:57:52,786 --> 00:57:57,743

<i>O que eu sabia era que precisávamos fugir desse lugar.</i>

580

00:57:58,371 --> 00:58:01,116

[Homem grita, bomba explode] Dinamite!

581

00:58:04,489 --> 00:58:06,344

[Homem 1] Não adiantou,
acertamos a rocha.

582

00:58:06,846 --> 00:58:08,846

[Homem 2] Vamos levar a locomotiva
até a montanha.

583

00:58:09,391 --> 00:58:10,670

[Homem 3] Isso é loucura!

584

00:58:11,234 --> 00:58:14,580

[Homem 2] Temos 6 dias para chegar
em Utah. Saímos ao amanhecer.

585

00:58:16,690 --> 00:58:18,690

[Música de aventura começa]

586

00:58:33,595 --> 00:58:34,970

[Tilintar de correntes]

587

00:58:38,081 --> 00:58:40,081

[Gemidos]

588

00:58:45,659 --> 00:58:49,103

[Homem 1]-Estamos prontos!
[Homem 2]-Vamos! Andando!

589

00:59:14,789 --> 00:59:17,089

[Spirit relincha, homem se assusta]

590

00:59:18,079 --> 00:59:20,079

[Homem] Volta pra fila.

591

00:59:35,403 --> 00:59:39,411

[Homem] Estamos quase no topo!
Devagar aí na frente!

592

00:59:45,735 --> 00:59:48,291

[Ferramentas batendo nos trilhos]

593

00:59:58,875 --> 01:00:00,875

<i>[Spirit] Foi então que eu entendi.</i>

594

01:00:01,573 --> 01:00:04,637

<i>Estavam indo para a minha terra natal
e eu tinha que pará-los.</i>

595

01:00:06,136 --> 01:00:08,136

[Relinchos confusos]

596

01:00:09,152 --> 01:00:11,152

[Homem chicoteando] Voltem pra fila!

597

01:00:12,214 --> 01:00:14,763

[Homem 2]-Está derrapando!

[Homem 3]-Segura firme!

598

01:00:20,885 --> 01:00:22,885

[Homem] Parem!

599

01:00:24,258 --> 01:00:26,258

[Música para]

600

01:00:30,067 --> 01:00:32,067

Tragam as mulas pra cá!

601

01:00:41,943 --> 01:00:43,943

[Homem] Segure do lado esquerdo.

602

01:00:44,712 --> 01:00:46,712

[Homem 2] Bom trabalho, rapazes.

603

01:00:48,569 --> 01:00:50,569

[Música de ação começa]

604

01:00:51,998 --> 01:00:53,998

[Relinchos empolgados]

605

01:00:58,398 --> 01:01:00,398

[Homem] Calma.

606

01:01:06,787 --> 01:01:08,787

[Cascos batendo no ferro]

607

01:01:15,600 --> 01:01:17,600

[Relincho]

608

01:01:26,227 --> 01:01:28,227

[Cascos batendo no ferro]

609

01:01:33,451 --> 01:01:35,648

[Homem] Tragam os pregos, rápido!

610

01:01:40,559 --> 01:01:42,559

[Homem] Segura! Segura!

611

01:01:47,061 --> 01:01:48,299

[Tiro da arma]

612

01:01:54,965 --> 01:01:56,965

[Homem] Sai daí, cuidado!

613

01:02:03,089 --> 01:02:05,089

[Música de ação fica tensa]

614

01:02:23,413 --> 01:02:25,015

[Silêncio]

615

01:02:25,936 --> 01:02:27,936

[Estrondo]

616

01:02:28,704 --> 01:02:30,277

[Homem] Nossa!

617

01:02:38,840 --> 01:02:40,156
[Gritos]

618
01:02:51,009 --> 01:02:53,009
[Explosão]

619
01:02:56,733 --> 01:02:58,733
[Música de ação começa]

620
01:03:02,701 --> 01:03:04,301
[Explosão]

621
01:03:17,525 --> 01:03:19,525
[Chamas se espalhando]

622
01:03:25,382 --> 01:03:27,006
[Relincho]

623
01:03:40,617 --> 01:03:42,617
[Relincho de dor]

624
01:03:46,402 --> 01:03:48,402
[Grunhidos de dor]

625
01:03:50,394 --> 01:03:52,394
[Madeira quebrando]

626
01:04:02,735 --> 01:04:04,735
[Tronco caindo]

627
01:04:06,632 --> 01:04:09,230
[Pequeno Rio grita]

628
01:04:10,254 --> 01:04:12,254
[Música para]

629
01:04:13,444 --> 01:04:15,850
[Corpos caindo na água]

630

01:04:18,207 --> 01:04:19,831

[Bolhas]

631

01:04:27,155 --> 01:04:29,155

[Música suave começa]

632

01:04:32,048 --> 01:04:34,048

[Grunhidos]

633

01:04:44,682 --> 01:04:47,211

<i>[Spirit] Não sei de onde ele veio,
ou como chegou ali.*</i>*

634

01:04:48,028 --> 01:04:50,028

*<i>*Mas estava muito feliz por vê-lo.*</i>*

635

01:05:05,155 --> 01:05:07,384

[Pequeno Rio grita, corpo cai na água]

636

01:05:08,187 --> 01:05:10,187

[Relincho alegre]

637

01:05:10,940 --> 01:05:12,940

[Risadas]

638

01:05:21,991 --> 01:05:23,991

[Relincho alegre]

639

01:05:32,149 --> 01:05:34,149

[Pequeno Rio] Sabia que
iria te encontrar.

640

01:05:46,973 --> 01:05:49,694

[Cavalo relincha, homem grita] Alto!

641

01:05:51,147 --> 01:05:53,147

[Música tensa começa]

642

01:05:55,726 --> 01:05:57,726

[Coronel] Não acredito.

643

01:05:58,995 --> 01:06:01,407

[Pequeno Rio] Vai! Vai! Corre! Corre!

644

01:06:02,032 --> 01:06:03,345

[Tiro da arma]

645

01:06:06,446 --> 01:06:08,192

[Gemido de dor]

646

01:06:09,413 --> 01:06:10,874

[Tiros distantes]

647

01:06:17,451 --> 01:06:19,451

[Música de aventura começa]

648

01:06:25,696 --> 01:06:27,696

[Relincho alegre]

649

01:06:29,671 --> 01:06:31,671

[Risada satisfeita]

650

01:06:33,513 --> 01:06:35,655

[Tiros de raspão]

651

01:06:37,233 --> 01:06:38,461

[Assovios]

652

01:06:53,331 --> 01:06:54,777

[Gemido de dor]

653

01:06:55,332 --> 01:06:56,654

[Risadas]

654

01:07:13,221 --> 01:07:14,836
[Gemido de dor]

655
01:07:18,652 --> 01:07:20,176
[Grito assustado]

656
01:07:22,564 --> 01:07:24,564
[Relincho satisfeito]

657
01:07:26,341 --> 01:07:28,341
[Relincho assustado]

658
01:07:30,339 --> 01:07:31,415
[Gritos]

659
01:07:49,910 --> 01:07:51,910
[Gemido de dor]

660
01:07:54,172 --> 01:07:56,172
[Relincho alegre]

661
01:07:57,853 --> 01:07:58,870
[Grito]

662
01:08:02,847 --> 01:08:04,276
[Assovios]

663
01:08:07,013 --> 01:08:09,013
[Homem] Agora os pegamos.

664
01:08:09,664 --> 01:08:11,664
Para onde ele foi?

665
01:08:12,529 --> 01:08:14,529
Estão ali! Ai em cima!

666
01:08:26,668 --> 01:08:28,668
[Tiro de raspão]

667

01:08:31,311 --> 01:08:33,311

[Música para]

668

01:08:39,041 --> 01:08:41,041

[Pequeno Rio] Essa não...

669

01:08:43,707 --> 01:08:45,707

<i>[Spirit] Essa sim.</i>

670

01:08:47,398 --> 01:08:49,398

[Brisa de vento]

671

01:08:52,945 --> 01:08:54,945

[Música de ação começa]

672

01:08:56,683 --> 01:08:58,683

[Respiração ofegante]

673

01:09:12,774 --> 01:09:16,369

[Grito empolgado em câmera lenta]

674

01:09:19,115 --> 01:09:20,528

[Suspiros]

675

01:09:28,804 --> 01:09:30,804

[Corpos rolam na terra]

676

01:09:36,034 --> 01:09:38,034

[Respirações ofegantes]

677

01:09:47,358 --> 01:09:49,358

[Música para]

678

01:09:52,953 --> 01:09:55,120

[Soldado arma o rifle]

679

01:10:07,544 --> 01:10:09,544

[Grunhido suave]

680

01:10:11,990 --> 01:10:13,990

[Música de ação alegre começa]

681

01:10:19,111 --> 01:10:23,304

[Relinchos e gritos alegres]

<i>Não vá pensar que eu estou acabado</i>

682

01:10:23,687 --> 01:10:25,687

<i>É bom ter cuidado</i>

683

01:10:26,183 --> 01:10:29,232

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

684

01:10:30,773 --> 01:10:34,894

<i>Se você acha que serei domesticado,
está muito enganado</i>

685

01:10:36,799 --> 01:10:40,082

<i>Não vou desistir,
eu não pretendo desistir, não</i>

686

01:10:42,324 --> 01:10:44,889

<i>Ninguém vai me prender, sou livre</i>

687

01:11:04,524 --> 01:11:06,524

[Música de ação termina]

688

01:11:18,348 --> 01:11:20,348

[Música triste começa]

689

01:11:24,697 --> 01:11:26,697

[Assovio]

690

01:11:38,821 --> 01:11:40,821

[Música se intensifica]

691

01:11:43,281 --> 01:11:46,183

[Relinchos felizes]

692

01:11:46,889 --> 01:11:48,889

[Música fica romântica]

693

01:12:06,315 --> 01:12:08,315

[Relincho suave]

694

01:12:28,339 --> 01:12:30,339

[Música fica suave]

695

01:12:33,076 --> 01:12:35,337

[Pequeno Rio] Sempre vai estar
no meu coração.

696

01:12:41,576 --> 01:12:43,576

[Grunhido triste]

697

01:12:50,693 --> 01:12:52,693

[Pequeno Rio] Cuide bem dela...

698

01:12:53,340 --> 01:12:57,205

Espírito...que não pôde ser domado.

699

01:13:07,529 --> 01:13:09,529

[Música se intensifica]

700

01:13:16,348 --> 01:13:18,507

<i>[Spirit] Vou sentir saudade, amigo.</i>

701

01:13:34,495 --> 01:13:35,775

[Relincho]

702

01:13:36,505 --> 01:13:39,207

<i>[Spirit] Eu esperei tanto tempo
para correr livre...</i>

703

01:13:39,857 --> 01:13:42,979

<i>Mas aquele adeus foi mais difícil
do que eu imaginei.</i>

704

01:13:44,272 --> 01:13:46,272

<i>Nunca esquecerei daquele rapaz.</i>

705

01:13:47,065 --> 01:13:49,701

<i>E de como recuperamos
a nossa liberdade juntos.</i>

706

01:13:50,272 --> 01:13:53,268

[Relincho intenso e feliz]

707

01:13:55,037 --> 01:13:56,812

[Grito empolgado]

708

01:13:57,397 --> 01:14:00,969

[Música cativante começa]

<i>Ouvi um som me chamar</i>

709

01:14:04,546 --> 01:14:06,494

<i>O vento vem pra me levar</i>

710

01:14:12,430 --> 01:14:15,072

<i>E acender a chama pra não me esquecer</i>

711

01:14:19,637 --> 01:14:21,484

<i>Que eu vou voltar pra você</i>

712

01:14:26,232 --> 01:14:28,866

<i>Caminhos que andei e não te encontrei</i>

713

01:14:34,675 --> 01:14:36,954

<i>Distantes não são do coração</i>

714

01:14:41,954 --> 01:14:44,240

<i>Correndo com o rio, voando no ar</i>

715

01:14:49,671 --> 01:14:52,169

<i>A águia me guia de volta pro lar</i>

716

01:14:56,976 --> 01:14:58,877

[Relincho alto]

<i>Não importa a distância</i>

717

01:15:00,003 --> 01:15:02,003

[Relinchos alegres]

<i>Nem tempo ruim</i>

718

01:15:04,656 --> 01:15:07,470

<i>Só quero de novo ter você junto a mim</i>

719

01:15:12,029 --> 01:15:14,795

<i>Agora eu já sei, por tudo que passei</i>

720

01:15:19,843 --> 01:15:22,622

<i>Nas horas mais difíceis,

em ti eu pensei</i>

721

01:15:28,044 --> 01:15:31,956

[Relinchos alegres]

<i>Correndo com o rio, voando no ar</i>

722

01:15:38,357 --> 01:15:40,855

<i>A águia nos guia ao nosso lugar</i>

723

01:15:47,511 --> 01:15:50,206

<i>Por tantos caminhos aprendi a andar</i>

724

01:15:55,885 --> 01:15:57,072

[Águia canta]

725

01:15:58,786 --> 01:16:00,979

<i>Mas, pra você, quero sempre...</i>

726

01:16:02,836 --> 01:16:03,991

<i>Sempre</i>

727

01:16:07,126 --> 01:16:08,785

<i>Voltar</i>

728

01:16:11,047 --> 01:16:13,047

[Música termina]