



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA**

Autorizada pelo Decreto Federal nº 77.496 de 27/04/76  
Recredenciamento pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016



**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
COORDENAÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

## **XXVII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UEFS SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2023**

### **HISTÓRIAS ANIMADAS DE QUEM CONTA HISTÓRIAS**

**Mariana Stephanie Lobo Braz<sup>1</sup>; Luciene Souza Santos<sup>2</sup>**; 1. Bolsista PIBIC-Ensino Médio/CNPq, Estudante do Ensino Médio, Colégio Estadual Ernesto Carneiro Ribeiro, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: [nanachokito2019@gmail.com](mailto:nanachokito2019@gmail.com)  
2. Orientador, Departamento de Educação, Universidade Estadual de Feira de Santana, e-mail: [lssantos@uefs.br](mailto:lssantos@uefs.br)

**PALAVRAS-CHAVE:** Cacimba de histórias; Histórias Animadas; Contador de Histórias.

#### **INTRODUÇÃO**

Este resumo tem como objetivo discutir os resultados de uma pesquisa de iniciação científica vinculada ao projeto de pesquisa "Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos contadores de histórias tradicionais de cidades do interior da Bahia". O foco principal deste projeto é investigar as trajetórias de vida e o repertório de narradores de histórias transmitidas oralmente no interior da Bahia. Nesse contexto, esta proposta visa explorar as diversas formas de interação entre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a oralidade, como um meio de promover uma maior apreciação das narrativas tradicionais, em consonância com o projeto "Cacimba de Histórias" do Grupo de Estudos e Pesquisas em Poéticas Oraís.

Nesse sentido, a proposta do plano de trabalho "Histórias Animadas de quem conta Histórias" parte do pressuposto de que a escuta desempenha um papel fundamental na recepção das narrativas orais. No contexto do ensino de Língua Portuguesa no ensino médio, essa compreensão se expande quando se consideram as oportunidades de intertextualidade (ZANI, 2003) que as TICs proporcionam em diálogo com as narrativas das histórias populares. Portanto, esta proposta tem como objetivos: criar personagens para compor uma série de animações para a pesquisa Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos Contadores de Histórias Tradicionais de cidades do interior da Bahia; Produzir vídeos com animações de histórias narradas por contadores de histórias da Bahia; Socializar os vídeos produzidos nas redes sociais da pesquisa e no whatsapp da comunidade interna e externa da UEFS; e promover oficina de edição de vídeos com animações para os estudantes da escola campo em que a bolsista estuda e para os demais

bolsistas da pesquisa Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos Contadores de Histórias Tradicionais de cidades do interior da Bahia.

As atividades apresentadas na proposta "Histórias Animadas de quem conta Histórias" também consistem no diálogo estabelecido entre as histórias de Nasrudin, um mulá, personagem do universo dos contos sulfi e a circulação dessas histórias em vídeos utilizando recursos midiáticos da inteligência artificial. O objetivo é estabelecer um diálogo entre as narrativas da história contada e os vídeos criados a partir do texto original desses contos clássicos.

Este trabalho serve como exemplo do valor das tecnologias da informação e comunicação como guias para a aprendizagem e diferentes formas de leitura, especialmente aquelas que envolvem interações com várias linguagens. Isso é particularmente relevante no contexto do ensino de Língua Portuguesa e suas diversas modalidades linguísticas. O material produzido nesta proposta, ao explorar a intertextualidade, visa ampliar o conhecimento sobre as histórias contadas e reconhecer as conexões que existem quando textos dialogam com a tecnologia e com outras formas de expressão.

## **METODOLOGIA**

Durante o período destinado ao desenvolvimento do plano de trabalho a estudante desenvolveu metodologicamente algumas ações em consonância com o planejado, produzindo assim vídeos animados. Para a construção desses vídeos foi preciso assistir a tutoriais no YouTube, todos voltados para a orientação da produção de vídeos animados com o uso de inteligência artificial (isso substituiu a participação em oficina de edição de vídeos com animações). Logo em seguida foi preciso acessar os aplicativos Dream, Mug life, Lalamu e Movavi.

Usando a tecnologia avançada de Inteligência Artificial do Dream foi possível materializar uma avatar que representasse as Contadoras de Histórias Luciene Souza e Keu Apoema, mas com base nas características físicas femininas de Sherazade, lendária e astuta rainha persa, narradora dos contos de As Mil e Uma Noites (Oriente Médio). Foram criadas cerca de sete (7) versões diferentes nas características solicitadas para a AI, e dessas, duas (2) foram selecionadas. A partir dessa etapa, foi utilizado o Mug Life, capaz de transformar retratos simples (imagens estáticas) em animações 3D, comportando-se como pessoas reais, seja sorrindo, irritado, ou simulando um diálogo. O

Lalamu foi utilizado para sincronizar os rostos com os áudios, em vídeos, deixando a dublagem mais natural, com os lábios harmonizados, onde foi possível acrescentar as três (3) histórias: Nazrudin e a mulher perfeita, Nazrudin e o poste, narradas por Keu Apoema e Nazrudin e o anjo da morte, narrada por Luciene Souza.

Ao final, foi preciso utilizar o Movavi, com a animação já criada, pois ele comporta ferramentas de edição de vídeo, como enquadramento, rotações e cortes, além de aprimoramento de vídeos com filtros de cores e transições, essenciais para a composição de um vídeo de alta qualidade. A partir daí o vídeo foi encaminhado para o repositório do Cacimba (projeto) para ser editado com os créditos da produção e inserido no site < <https://geppouefs.wixsite.com/uefs> > para ser compartilhado.



*Figura 1: Frame da história recriada a partir do conto tradicional narrado por Luciene Souza*



*Figura 2: Frame da história recriada a partir do conto tradicional narrado por Keu Apoema*

## **RESULTADOS E/OU DISCUSSÃO**

A proposta atual do projeto "Cacimba de Histórias" representa uma abordagem ativa e dinâmica para conectar a leitura e promover um diálogo intertextual entre as mídias disponíveis e as narrativas transmitidas oralmente nos contos tradicionais. Nesse contexto, a estudante Mariana Stephanie Lobo Braz, do Colégio Estadual Ernesto Carneiro Ribeiro, realizou uma pesquisa associada ao Grupo de Estudos e Pesquisas em Poéticas Orais, inserido no âmbito mais amplo do projeto "CACIMBA DE HISTÓRIAS: VIDAS E SABERES DOS CONTADORES DE HISTÓRIAS TRADICIONAIS DE CIDADES DO INTERIOR DA BAHIA", sob a supervisão da Professora Dra. Luciene Souza Santos, que coordena a pesquisa.

Durante a execução do projeto, a pesquisa de Mariana procurou compreender como ocorre a interação entre os conhecimentos tradicionais e o conhecimento acadêmico relacionados aos repertórios e à performance das tradições orais e da cultura popular (BURKER, 2010). A estudante, que é bolsista de Iniciação Científica Júnior pelo CNPq, implementou uma abordagem prática em sua proposta intitulada "Histórias Animadas de quem conta Histórias", na qual desenvolveu, por meio de uso da inteligência artificial, personagens para uma série de animações relacionadas ao universo das histórias de Nasrudin.

Além disso, Mariana produziu vídeos contendo essas animações para disseminar informações sobre a pesquisa "Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos Contadores de Histórias Tradicionais de cidades do interior da Bahia". Ela compartilhou essas histórias nas redes sociais da escola em que estuda e no repositório da pesquisa, espaço de livre acesso à comunidade interna e externa da UEFS.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao integrar as práticas de produção de vídeos com os conteúdos das narrativas do universo sulfi, esta proposta se revelou como uma oportunidade tangível para explorar a dimensão teórico-prática que as conexões intertextuais podem agregar às várias interpretações e recepções da leitura. Isso se deve ao fato de que, por meio da utilização de tecnologias e suas diversas formas de mídia em combinação com as narrativas transmitidas oralmente, conseguimos atingir os objetivos da pesquisa.

Portanto, podemos afirmar que as atividades propostas no âmbito do plano de trabalho "Histórias Animadas de quem conta Histórias" vinculado ao projeto "Cacimba de Histórias" serviram como um ponto de referência para ampliar as perspectivas de concepção e interpretação literária, nas quais as tecnologias da informação e da comunicação desempenharam um papel orientador no processo de aprendizagem e nas diversas formas de leitura.

Essas interações com as narrativas orais e as histórias tradicionais se revelaram ferramentas eficazes para promover uma compreensão mais abrangente da leitura.

Acreditamos que com a realização desse plano de trabalho que culminou na produção das animações em vídeo a bolsista foi capaz de dar notícias da pesquisa Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos Contadores de Histórias Tradicionais de cidades do interior da Bahia a toda comunidade interna e externa (comunidade escolar e universitária), assim como também deu retorno a sua escola parceira gerando assim, novos intercâmbios de saberes.

## **REFERÊNCIAS**

ALCOFORADO, D. 2000. **A pesquisa em literatura oral na UFBA: percursos e perspectivas.** Anais do II Encontro de História Oral do Nordeste, Salvador -BA. (Do oral ao escrito 500 anos de história do Brasil. Salvador: Editora da UNEB, 2000. p. 134-139).

BURKE, Peter. **Cultura popular na Idade Moderna: Europa 1500-1800.** São Paulo : Companhia de Bolso, 2010.

SANTOS, L. S.; APOEMA, K. 2018. **Contaçon de histórias: seguindo o curso de suas águas.** Feira de Santana: UEFS Editora.

ZANI, Ricardo. **Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo.** Em Questão: Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.