

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE HUMANIDADES  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**NADILA MARIA RODRIGUES DA SILVA**

**A MEDIAÇÃO CULTURAL NA ANIMAÇÃO A VIAGEM DE CHIHIRO:  
ELEMENTOS CULTURAIS E XINTOÍSTAS**

Artigo apresentado ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Jefferson Veras Nunes

Aprovado em 31/07/2025.

Banca examinadora:

Prof. Jefferson Veras Nunes (orientador)  
Universidade Federal do Ceará

Prof. Antônio Wagner Chacon (membro)  
Universidade Federal do Ceará

Prof<sup>a</sup> Isaura Nelsivania Sombra (membro)  
Universidade Federal do Ceará

Fortaleza  
2025

---

## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “A mediação cultural na animação A Viagem de Chihiro: elementos culturais e xintoístas”, analisa a obra A Viagem de Chihiro a partir da justificativa de que a animação traz consigo elementos culturais e xintoístas, atuando como um agente cultural. A proposta é compreender como esses elementos são representados ao longo da narrativa e de que forma contribuem para a mediação da cultura japonesa com o público espectador. Deste modo, realiza-se a identificação, descrição e interpretação desses elementos, partindo da premissa de que remetem ao Xintoísmo, religião tradicional do Japão. Caracterizando-se como uma análise qualitativa, a pesquisa aponta que a animação, além de representar o Xintoísmo em determinados momentos por meio de personagens, objetos e atitudes simbólicas, também atua como mediadora cultural ao transmitir valores, crenças e tradições japonesas de maneira acessível, dinâmica e compreensível, especialmente para públicos não familiarizados com a cultura oriental.

Palavras-chave: a viagem de Chihiro; cultura japonesa; mediação cultural; xintoísmo.

## ABSTRACT

This Final Undergraduate Project, entitled “Cultural Mediation in the Animation Spirited Away: Cultural and Shinto Elements,” analyzes the film Spirited Away based on the premise that the animation conveys cultural and Shinto elements, functioning as a cultural agent. The aim is to understand how these elements are represented throughout the narrative and how they contribute to mediating Japanese culture to the audience. Thus, the study involves the identification, description, and interpretation of these elements, based on the assumption that they refer to Shintoism, the traditional religion of Japan. Characterized as a qualitative analysis, the research indicates that the animation, in addition to portraying Shintoism in specific moments through symbolic characters, objects, and actions, also functions as a cultural mediator by conveying Japanese values, beliefs, and traditions in an accessible, dynamic, and comprehensible way, especially for audiences unfamiliar with Eastern culture.

Keywords: Spirited Away; japanese culture; cultural mediation; shintoism.

## 1 INTRODUÇÃO

A cultura japonesa tem ganhado destaque no cenário mundial, sendo frequentemente representada em animações. Seguindo essa linha de raciocínio, o Studio Ghibli apresenta obras em que sensíveis e simbólicas representando aspectos culturais e espirituais do Japão. A viagem de Chihiro (2001), dirigida por Hayao Miyazaki, se destaca tanto pelo enredo fantástico quanto por sua narrativa rica em elementos religiosos ligados ao xintoísmo, que se trata de uma religião nativa do país.

Diante disto, este trabalho tem como objeto de estudo a animação *A viagem de Chihiro*, analisando-a como um instrumento de mediação cultural capaz de aproximar diferentes públicos da espiritualidade e da tradição japonesa. Assim, a questão debatida do trabalho é: de que forma o filme *A viagem de Chihiro* atua como agente de mediação cultural ao apresentar símbolos, crenças e valores relacionados ao Xintoísmo?

O objetivo geral da pesquisa é analisar a mediação cultural em *A Viagem de Chihiro*, identificando como elementos xintoístas aproximam o público ocidental da cultura japonesa, sob a perspectiva da Ciência da Informação. Com objetivos específicos, pretende-se: identificar e descrever elementos culturais e religiosos presentes no filme e interpretar esses elementos relacionados ao xintoísmo, além de refletir sobre o tema.

A escolha por esse objeto de pesquisa se justifica pelo fato de que a obra, ao mesmo tempo em que entretém, também educa e traduz práticas culturais e espirituais pouco conhecidas por públicos ocidentais. Nesse sentido, o filme assume o papel de mediador entre culturas distintas, permitindo que a informação simbólica seja compreendida mesmo fora de seu contexto original.

## 2 MEDIAÇÃO

Com o passar dos séculos, a informação tornou-se cada vez mais indispensável para a formação da sociedade. Devido à sua importância, técnicas de tratamento, registros e suportes tornaram-se cada vez mais necessários para o gerenciamento e a disseminação do conhecimento. Dessa forma, surgiram outras áreas, como a Documentação e a Ciência da Informação, que desempenham um papel fundamental nesse processo. Desta maneira:

A Ciência da Informação se constituiu como disciplina científica em meados do século XX. Sua formação se deu na década de 1960, a partir da somatória de diversos fatores, dentre eles, as práticas profissionais dos primeiros “cientistas da informação”, o surgimento de bibliotecários especializados e as técnicas de tratamento e recuperação da informação (Silva; Nunes; Cavalcante, 2018, p. 2).

Silva, Nunes e Cavalcante (2018) destacam os bibliotecários especializados como parte do processo de consolidação da Ciência da Informação. A partir dessa perspectiva, a área não se limita a documentos e sistemas, mas abrange os usos sociais da informação, ressaltando a importância da mediação. Os autores apontam, ainda, que há uma constante incorporação de conceitos oriundos de

outras disciplinas nas pesquisas da área. Assim, podemos compreender que a mediação não possui um único significado, pois outras disciplinas também estudam o termo e podem contribuir com diferentes perspectivas para enriquecer sua definição. Em “POR UMA *EPISTÉME* MEDIACIONAL NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO” os autores Nunes e Cavalcante (2017) compreendem que “Não se pode afirmar que o conceito de mediação pertence especificamente a uma disciplina, mas, sim, a várias, principalmente no campo das chamadas “ciências do espírito””. (Nunes; Cavalcante, 2017, p. 4) Isso afirma que diferentes áreas das Ciências Sociais e Humanas sugerem propostas e visões acerca do que pode ser entendido como mediação. A Ciência da Informação, entretanto, tem empreendido esforços constantes em torno dessa temática, como apontam Nunes e Cavalcante (2017):

A Ciência da Informação não nasce, portanto, como uma ciência social; ela tem se constituído enquanto tal ao longo dos anos, através de inúmeros esforços de pesquisas empreendidos que trazem ao debate dos problemas informacionais, questões relacionadas ao indivíduo e à sociedade (Nunes; Cavalcante, 2017, p. 14)

Essa perspectiva evidencia um aspecto humanitário da área, reforçando sua relevância como uma das fomentadoras da mediação, prática que visa, principalmente, atender às necessidades do público. É possível perceber o crescente interesse pela mediação na Ciência da Informação, evidenciado pelo aumento no número de artigos sobre a temática.

Silva, Nunes e Cavalcante (2018, p. 38) comentam que “a mediação é dividida em implícita e explícita, as quais se diferenciam pela presença mútua profissional/mediador e do usuário, no caso da primeira, e da não existência dessa copresença no caso da segunda”. Ainda sobre a temática, Carvalho, Nascimento e Bezerra (2018 apud Sousa, Jesus e Santos, 2020, p. 4) abordam que:

[...] mediação no campo da Biblioteconomia e Ciência da Informação não se reduz a um ato de intermediação, mas envolve todas as ações que podem ser realizadas dentro e fora de um ambiente de informação com base em elementos como a cultura, educação e informação desencadeando transformações na vida da comunidade, assim também como a vida do mediador.

Em face do exposto, observa-se que, nesse âmbito, a mediação não se trata apenas de transferir a informação de um lugar para outro. Evidencia-se que ela envolve ações desenvolvidas tanto dentro quanto fora de bibliotecas, arquivos, escolas, centros culturais, entre outros espaços, tendo como base a cultura, a educação e a informação. Tais ações podem transformar a vida das pessoas, especialmente aquelas pertencentes à comunidade, além de impactar o próprio mediador,

que vivencia o processo ativamente, sensibilizando-se com ele e trabalhando intensamente para alcançar o objetivo de educar, formar e promover um contato positivo e transformador com a informação. Complementando essa linha de raciocínio, Almeida Júnior e Neto (2014) argumentam:

pensa-se mediação no sentido de ponte, ou ainda mais especificamente, como objeto estático, concreto, onde este objeto fizesse papel apenas de “transmitir de um lado para o outro” uma mensagem/informação. Acredita-se, porém, que mediação é mais que somente uma “ponte transmissora” (Almeida Júnior; Neto, 2014, p. 100)

Assim, Almeida Junior e Neto (2014) trazem a mediação como algo que é mais do que uma via, é uma ação com intencionalidade, sensibilidade e impacto. Para ele, a mediação é uma ação dotada de intencionalidade, uma vez que, como afirma, “a mediação só ocorre quando há interferência de alguém, este que interfere é denominado como mediador” (Almeida Junior; Neto, 2014, p. 100). Nesse mesmo sentido, Henriette (2020) destaca que, segundo Almeida Junior (2015 apud HENRIETTE, 2020), o conceito de mediação da preferência ao termo "interferência" em vez de "intervenção", talvez justamente para evitar o peso mais autoritário que "intervir" carrega. Ao usar "interferência", ele parece querer destacar uma ideia mais aberta ao diálogo e à troca com o outro, mostrando que a mediação acontece junto com a pessoa, e não de forma imposta ou sobre ela.

Após todo essa discussão sobre os conceitos de mediação, principalmente na área da Ciência da Informação, Nunes e Cavalcante (2017, p. 16) complementam:

não se trata necessariamente de se adotar uma definição que seja consensual para a palavra mediação, no âmbito da Ciência da Informação, visto tratar-se de uma perspectiva que pode ser direcionada aos mais variados fenômenos informacionais, desde que ressaltadas as suas interfaces complexas e plurais, as quais são responsáveis por uma abordagem ampla dos fenômenos informacionais.

Adentrando um pouco mais nesse universo também observamos conceitos de mediação da informação, mediação da leitura e mediação cultural, essas que andam lado a lado. Sousa, Santos e Jesus (2020, p. 2) argumentam que “a mediação da informação viabiliza o acesso e o uso da informação, por meio de ações diretas e indiretas, com o objetivo de contribuir para que o sujeito se aproprie da informação.” Deste modo, podemos entender que mediação da informação pode ser compreendida como várias ações, que podem ser tanto diretas como indiretas, que tem como objetivo final viabilizar o acesso, a compreensão e o bom uso da informação pelo receptor este seria

o sujeito. É importante ressaltar que tais ações podem contar explicitamente com a intervenção de um agente, como um bibliotecário, por exemplo.

Já a mediação da leitura “visa incentivar o gosto e o prazer pela leitura e formar leitores, ou seja, as atividades de mediação da leitura estão entrelaçadas às mediações cultural e informacional” (Sousa; Santos; Jesus, 2020, p. 2). Tal prática reforça a importância de um agente que estimule o hábito da leitura e contribua para a formação de leitores conscientes e críticos da informação. Pode-se mencionar, mais uma vez, o bibliotecário como um possível mediador da leitura, profissional que vai além da simples disponibilização de livros aos usuários, atuando na criação e no desenvolvimento de ações que despertem o interesse pela leitura e incentivem a construção de um vínculo afetivo com os textos. Rodas de leitura e clubes do livro são exemplos dessas práticas de mediação, pois não apenas apresentam a obra, mas também promovem espaços de reflexão e debate lúdico sobre os conteúdos lidos. A partir disso, é possível compreender como essas práticas se conectam diretamente à mediação cultural, que será abordada a seguir.

## 2.1 MEDIAÇÃO CULTURAL

A cultura, por si só, já é um conjunto enriquecido de conhecimentos, crenças, costumes, artes, valores, entre outros. Diante disso, sua mediação torna-se indispensável para os diversos aspectos informacionais da sociedade. Ao tratarmos da mediação cultural, observamos que ela é frequentemente utilizada como sinônimo da mediação da informação, devido às semelhanças entre ambas, segundo Veras e Cavalcante (2017). No entanto, não devem ser confundidas, pois, apesar de caminharem lado a lado, tratam-se de ações distintas, embora complementares. Segundo Nunes e Cavalcante (2017):

De modo semelhante à mediação da informação, a mediação cultural configura-se como um campo amplo, no qual se inserem instituições como bibliotecas, museus e teatros, além de uma rica variedade de espaços que venham a fomentar ações no âmbito da cultura, visando proporcionar uma aproximação dos públicos com obras de arte, livros, peças teatrais, exposições, espetáculos e demais atividades reconhecidas como sendo de caráter cultural. (Nunes; Cavalcante, 2017, p. 10)

Atuando em campos amplos e diversos, a mediação cultural não se limita a um único local, podendo ocorrer em diversas instituições culturais que promovem a cultura. Assim, ela contribui para aproximar o público das diferentes formas de expressão cultural, facilitando o acesso, o

conhecimento e o envolvimento com essas manifestações. Deste modo, Bezerra e Cavalcante (2020) complementam que “a mediação cultural pode propiciar novos atos de significação no sujeito interagente em contextos de práticas informacionais e culturais, uma vez que permite a apropriação dos elementos simbólicos ali desenvolvidos” (Bezerra; Cavalcante, 2020, p. 6). Desta maneira, compreendemos, então, que a mediação cultural contribui para que os indivíduos compreendam melhor a cultura e a informação. Isso ocorre porque, ao serem expostos a contextos culturais diversos, os sujeitos podem desenvolver novas interpretações e perspectivas, seja sobre a vida ou seja sobre um tema específico. Complementando, Sousa, Santos e Maia (2021) reforçam a ideia da importância das instituições culturais para ocorrer a mediação ao mencionar que:

arquivos, bibliotecas, museus e centros de documentação são dispositivos socioculturais que guardam, organizam e disseminam outros dispositivos elaborados pela humanidade na tentativa de entender, explicar e se comunicar com o meio. Esses dispositivos apoiam os sujeitos sociais em suas necessidades informacionais e na produção de novos conhecimentos. (Sousa; Santos; Maia, 2021, p. 75)

A mediação cultural é fundamental para a continuidade da formação social, pois contribui tanto para o avanço da sociedade quanto para a valorização da história e do conhecimento transmitidos ao longo do tempo. Assim, torna-se essencial garantir a preservação e a disseminação dos bens culturais, compreendidos como patrimônios coletivos, acessíveis e compreensíveis a todos. Segundo Sousa, Santos e Maia “O mediador da informação deve atuar em uma perspectiva proativa e possibilitar, por meio dos dispositivos culturais e informacionais, sua transformação e dos demais sujeitos sociais” (Sousa; Santos; Maia, 2021, p. 69). Nessa passagem, nota-se uma concordância com os conceitos já abordados sobre a mediação, reforçando que o mediador deve adotar uma postura ativa, utilizando dispositivos culturais e informacionais para promover a transformação tanto de si quanto dos sujeitos envolvidos no processo.

Os documentos, por exemplo, são indispensáveis para o registro do conhecimento, que segundo Souza, Santos e Maia “os documentos registram acontecimentos que revelam o passado, justificam o presente e orientam o futuro” (Sousa; Santos; Maia, 2021, p. 72). Dessa forma, mais uma vez, entra em cena o mediador, que acolhe as informações contidas no documento e auxilia o usuário na apropriação da informação, seja de forma direta ou indireta, possibilitando a construção de um contexto a partir dessa informação.

Um ponto interessante que os autores Bezerra e Cavalcante (2020) abordam é tratar a ideia do mediador como “tradutor”:

Ao configurar-se como uma hermenêutica diatópica, a tradução acaba por assumir uma forma de mediação para o entendimento daquilo que coaduna, ainda que em perspectivas culturais distintas. Em tal perspectiva, a tradução seria o cerne para uma proposição do diálogo entre saberes e culturas, revelando-se uma prática de mediação cultural da informação, com vistas à promoção do entendimento satisfatório entre diferenças. (Bezerra; Cavalcante, 2020, p. 11)

Nessa perspectiva, a tradução pode atuar como uma forma de mediação cultural, pois funciona como uma “ponte” entre diferentes saberes e culturas. Sua importância se dá justamente no fato de que, diante de diferenças em contextos sociais, a tradução possibilita interpretações que promovem o entendimento mútuo, sendo, assim, uma ferramenta essencial para o diálogo e a troca de conhecimentos entre os povos. Assim, compreendemos que a tradução não se limita ao sentido literal das palavras, como traduzir uma palavra de um idioma para outro. Pelo contrário, ela vai além disso. Essa tradução é essencial para o entendimento de culturas globais, por exemplo, pois é possível entender o sentido do outro, apesar de não pertencer à sua cultura exatamente. Assim, é inevitável a troca de ideias, histórias e conhecimentos, tornando possível a familiarização com novos elementos e signos, mas sem perder a sua própria cultura. Ao contrário, esse novo aprendizado soma ao seu conhecimento, podendo transformar seu jeito de enxergar o mundo. Filmes que abordam culturas de outro espaço cultural são um ótimo exemplo de como a “tradução” ocorre na mediação cultural, visto que permitem ao público acessar universos simbólicos distintos por meio da linguagem.

Nesse processo, a tradução não apenas comunica falas, mas também interpreta costumes, valores e referências locais, facilitando a compreensão e o engajamento com aquilo que é diferente. Dessa forma, o espectador é convidado a refletir, reconhecer e até ressignificar suas próprias experiências culturais, criando pontes entre o familiar e o estrangeiro. Em face do exposto, a mediação cultural, ao integrar o papel de mediador como tradutor e facilitador de experiências culturais, se apresenta como uma prática essencial para a compreensão mútua, o diálogo e a preservação cultural. Ela não apenas aproxima indivíduos de diversas manifestações culturais, mas também cria um espaço para a troca significativa de saberes, permitindo que o conhecimento seja

interpretado, transformado e transmitido de maneira que enriqueça tanto as culturas envolvidas quanto os indivíduos que delas participam.

### 3 STUDIO GHIBLI

“O Quente Vento do Deserto do Saara”, é dessa expressão que veio a origem do nome Ghibli, pensada por Hayao Miyazaki, co-fundador do Studio Ghibli. Cavallaro ainda acrescenta que:

O termo "Ghibli" refere-se tanto ao vento quente do Saara quanto ao modelo do acroplano de reconhecimento italiano usado durante a Primeira Guerra Mundial. Talvez não seja surpresa, dado o amor de Miyazaki por aviões e pela Itália, que ele tenha escolhido essa rubrica específica para seu estúdio. (Cavallaro, 2006, p. 40)

A escolha do nome “Ghibli” marcou o início de uma trajetória que influenciou significativamente a história da animação mundial, especialmente na indústria midiática japonesa. Após o sucesso da animação *Nausicaä do Vale do Vento* em 1984, dirigido por Hayao Miyazaki, o Studio Ghibli estaria sendo fundado por Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma em 1985, tendo como principais produtores Miyazaki e Takahata. No ano seguinte, o estúdio lança seu primeiro filme, após a oficialização do estúdio, *o castelo no céu* ou “*Tenkū no Shiro Rapyuta*”, que apesar de ser considerado um clássico, a animação não chegou a alcançar o sucesso de bilheteria que *Nausicaä do Vale do Vento* obteve anteriormente, porém também não se tornou um fracasso, se saindo razoavelmente bem nas bilheterias.

Apesar do desempenho financeiro inicial modesto, os primeiros filmes do estúdio foram posteriormente reconhecidos como obras relevantes dentro da crítica especializada, logo após alguns anos o estúdio conseguiu criar obras que conseguiram ser bem sucedidas, assim criou se uma série de longas que obtiveram êxito em bilheterias. Como afirmam Odell e Blanc (2009, p. 14), “atualmente, fora de Hollywood, o Studio Ghibli é a empresa de animação mais lucrativa do mundo” (tradução do autor). Mesmo sendo uma afirmação de 2009, ela ainda se mostra válida nos dias atuais, considerando o sucesso do filme mais recente do estúdio, *O Menino e a Garça* (2023), que alcançou altos números de bilheteria. ganhando o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2024 e o Prêmio Globo de Ouro de Melhor Filme de Animação também em 2024.

Miyazaki e Takahata, os principais responsáveis pelas obras, se destacaram no Studio Ghibli e trouxeram uma grande bagagem de seus trabalhos anteriores. Inclusive, ambos já haviam se encontrado e trabalhado juntos em outras produções, tendo atuado na Toei Animation durante o mesmo período.

Sendo um estúdio japonês, o Studio Ghibli incorpora elementos da cultura oriental em suas animações, o que favorece o contato do público com aspectos culturais do Japão. Ele, assim, abre uma janela ampla para uma compreensão mais profunda de seu país de origem de maneira acessível e envolvente. Além da riqueza cultural presente nos filmes, o estúdio também consegue transmitir mensagens pertinentes à nossa sociedade, apresentando narrativas que refletem a realidade contemporânea. As animações funcionam como um meio de comunicação que media informações de um contexto específico para o espectador. Nesse contexto, o Studio Ghibli é apenas um dos muitos estúdios que empregam signos e elementos culturais em suas animações, mas que se destaca com sua originalidade.

Os filmes do Studio Ghibli frequentemente abordam temas cotidianos e são construídos de forma acessível ao público geral.

Muitos dos filmes do Studio Ghibli têm temas e motivos comuns que criam uma visão de mundo coerente, mesmo que os próprios filmes possam ser radicalmente diferentes em conteúdo ou tom. Embora as animações muitas vezes compartilhem esses elementos comuns e geralmente uma estética distinta da casa, elas mantêm as características e os interesses de seus respectivos diretores. (Odell; Blanc, 2009, p. 23) (tradução do autor).

Odell e Blanc (2009) também abordam os principais temas presentes nas animações do Studio Ghibli, um deles é o ambientalismo, por exemplo. Sobre esse tema, Odell e Blanc (2009) afirmam que:

um tema central é o ambientalismo, ou melhor, a forma como a humanidade interage com a natureza. Intimamente ligado à ética xintoísta está o fato de que nosso meio ambiente é uma coleção viva de seres interconectados que devem ser respeitados. Muitas vezes, a Terra é retratada como sofrendo como resultado da ignorância humana. O que é particularmente interessante é a maneira como essa noção é explorada de diferentes ângulos e com diferentes conclusões gerais. (Odell; Blanc, 2009, p. 24) (tradução do autor).

Dessa forma, os autores enfatizam, nos filmes, como a humanidade interage com a natureza. Essa abordagem está profundamente ligada à ética xintoísta, que será abordada posteriormente, a

qual enxerga o meio ambiente como um conjunto vivo e interconectado de seres que merecem respeito. A animação *A Princesa Mononoke* é um forte exemplo dessa prática. Nos filmes do estúdio, a Terra é frequentemente retratada como uma entidade que sofre devido à ignorância ou negligência humana. O que torna essa temática ainda mais rica é a maneira como ela é explorada sob diferentes perspectivas e conduz a conclusões diversas ao longo das obras. Outros temas que geralmente envolvem os filmes são a presença feminina, geralmente como personagem principal da história, além da representação de crianças, antropomorfismo, zoomorfismo e metamorfose, elementos comuns nos longas. Em quase todas as obras, a cultura japonesa está presente, incluindo também a mitologia japonesa. Cavallaro (2006) reforça que:

Ao reconhecer a relevância mundial dos filmes de Miyazaki, deve-se, no entanto, enfatizar que várias das lendas, tradições e costumes dos quais se inspiram carregam conotações especificamente japonesas, e que um mínimo de familiaridade com a cultura indígena do diretor certamente aumentará o prazer do espectador com algumas de suas produções. (Cavallaro, 2006, p. 16)

Assim, Cavallaro (2006) evidencia a importância do contexto cultural japonês nas produções do Studio Ghibli, especialmente nas obras de Miyazaki. Apesar de seus filmes alcançarem reconhecimento global, muitos dos significados mais profundos estão atrelados a símbolos, mitos e costumes japoneses que podem não ser imediatamente compreendidos por públicos de outras culturas. Assim, o conhecimento, ainda que básico, sobre essas referências culturais permite uma experiência mais rica e completa ao espectador. Isso demonstra como as obras do estúdio vão além do entretenimento, atuando como formas de mediação cultural, ao aproximar diferentes públicos de aspectos da tradição japonesa de maneira acessível e sensível.

### 3.1 A VIAGEM DE CHIHIRO

A animação *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001), dirigida por Hayao Miyazaki, começa com a mudança de casa de uma família composta por três pessoas, pai, mãe e filha. Durante o trajeto de carro, a protagonista, Chihiro, demonstra insatisfação com a nova fase da vida, se mostrando uma garota um pouco mais mimada, insegura e receosa. O caminho percorrido pela família é cercado por paisagens naturais, evidenciando a presença constante da

natureza ao longo da narrativa, que se tornará um elemento recorrente na ambientação do filme, tema esse que já foi comentado anteriormente.

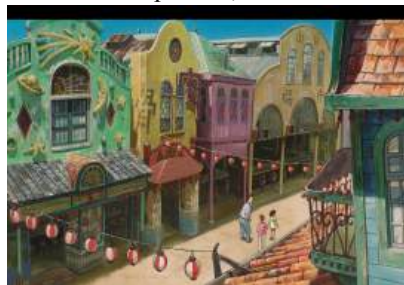
A família decide explorar uma trilha ao lado da estrada, entra em um túnel e se depara com um espaço aparentemente abandonado, composto por construções antigas e restaurantes desertos, como mostrado nas figuras 1 e 2. O pai acredita tratar-se de um antigo parque temático, mas Chihiro sente-se desconfortável ao estar lá. Ao sentirem o cheiro de comida, os pais se deixam levar pelo impulso e passam a comer, sendo, pouco depois, transformados em porcos. A cena introduz um dos conflitos centrais da história, com a separação de Chihiro de seus pais e sua entrada definitiva em um universo desconhecido.

Figura 1 - Entrada do túnel que leva ao mundo espiritual



Fonte: A viagem de Chihiro

Figura 2: Entrada do túnel que leva ao mundo espiritual, simbolizando a transição entre realidade e fantasia



Fonte: A viagem de Chihiro

Enquanto os pais permanecem ocupados, Chihiro se afasta e explora o novo ambiente. Ela atravessa uma ponte que conduz a uma grande casa de banho, e, abaixo dela, observa a passagem de um trem. Na ponte, encontra Haku, um menino que a adverte sobre o risco de permanecer ali ao anoitecer. A partir desse momento, surgem figuras estranhas, e o ambiente passa a se transformar, consolidando a transição para outro mundo.

Ao perceber que seus pais foram transformados, Chihiro entra em desespero. Guiada por Haku, ela é levada até a casa de banho, um local onde seres sobrenaturais buscam descanso e purificação. Para não desaparecer, Chihiro é instruída a pedir trabalho à bruxa Yubaba, que comanda o estabelecimento. Após aceitar a condição, ela tem seu nome retirado e passa a ser chamada de Sen, o que representa um processo de perda de identidade, reforçado pela regra de que quem esquece seu nome não consegue retornar ao mundo real.

Chihiro enfrenta uma rotina difícil, mas aos poucos se adapta e amadurece. Ela conhece novos personagens que a auxiliam, como Lin, uma funcionária mais experiente, e Kamaji, responsável pela caldeira, mostrados na figura 3. Durante sua trajetória, a protagonista realiza ações marcadas por empatia e coragem, como no episódio em que ajuda um espírito poluído e recebe, como recompensa, um bolinho com propriedades curativas.

Figura 3 - Lin, Kamaji e Chihiro na casa de banho, representando a convivência com o outro



Fonte: A viagem de Chihiro

Outro momento importante ocorre com o surgimento de um espírito enigmático conhecido como Sem-Face, que se apega a Chihiro. Em sua ausência, ele se transforma, devora funcionários e tenta atrair os demais com ouro. Ao retornar, Chihiro o enfrenta com firmeza, contribuindo para sua recuperação e equilíbrio emocional.

Enquanto isso, em outro lugar, Haku se machuca gravemente ao retornar de uma missão, após roubar um selo da bruxa Zeniba. Chihiro, ao vê-lo ferido, também lhe dá um pedaço do bolinho, o que o ajuda a expelir o feitiço e parte do selo amaldiçoado. Pouco depois, durante uma viagem nas costas de Haku em sua forma de dragão, Chihiro se lembra de um episódio da infância: quando caiu em um rio e foi salva por uma correnteza misteriosa. Ela então recorda o nome daquele rio, Kohaku, e ao dizê-lo em voz alta, faz com que Haku se lembre de sua verdadeira identidade. Ele é o espírito do rio Nigihayami Kohaku Nushi, que havia salvado Chihiro quando criança. Assim

como Chihiro recuperou seu nome e força, Haku também se liberta do controle de Yubaba, reafirmando a importância da memória e da identidade ao longo da história.

Com determinação, a protagonista busca libertar os pais. Para isso, precisa enfrentar um último desafio proposto por Yubaba: identificar seus pais entre um grupo de porcos, conforme a figura 4. Ela acerta ao afirmar que nenhum deles seria os pais dela, encerrando o feitiço. Assim, ela pode voltar ao mundo real.

Figura 4 - Chihiro diante de Yubaba para realizar o último teste, representando o enfrentamento de desafios e a superação do medo como rito de passagem



Fonte: A viagem de Chihiro

Porém, antes da partida, Haku promete que um dia eles se reencontrarão, como mostrado na figura 5, mas pede que ela não olhe para trás ao atravessar o túnel. Chihiro obedece. Ao reencontrar os pais, que não se recordam de nada, ela percebe mudanças sutis no ambiente, como folhas cobrindo a estrada, sugerindo a passagem do tempo. Sua expressão final revela amadurecimento e disposição para encarar sua nova vida, deixando para trás aquela menina insegura, marcada pelas experiências vividas naquele universo extraordinário.

Figura 5 - Despedida entre Chihiro e Haku, com a promessa de reencontro, simbolizando a maturidade adquirida e a valorização da memória como elo com o espiritual



Fonte: A viagem de Chihiro

## 4 XINTOISMO

No contexto da religiosidade e da cultura japonesa, especialmente no xintoísmo, é possível observar como os conceitos de kami e yōkai se entrelaçam e influenciam até mesmo produções artísticas, como as animações do Studio Ghibli. O xintoísmo, religião nativa do Japão, baseia-se fortemente na veneração dos kami, que são divindades associadas à natureza e podem se manifestar de diversas formas, como elementos naturais, objetos ou mesmo fenômenos atmosféricos. De forma semelhante, os yōkai são criaturas sobrenaturais do folclore japonês, também aparecem frequentemente nas animações, representados como espíritos, demônios, monstros ou seres místicos. Diferentemente dos kami, que são geralmente vistos como entidades sagradas, os yōkai podem ter características mais ambíguas, às vezes sendo benevolentes, outras vezes maliciosos, o que demonstra a complexidade da espiritualidade japonesa. A distinção entre kami e yōkai não é rígida e pode variar dependendo da perspectiva daqueles que os observam. Como destaca Foster (2015), citado por Luiz (2021, p. 4, traduzido por Luiz):

[...] embora yōkai sejam frequentemente considerados malignos e mesmo mortíferos, eles não são necessariamente definidos pelo comportamento maligno. Um kami/yōkai individual pode ser considerado positivamente ou negativamente dependendo da perspectiva de alguém: um espírito da água, por exemplo, pode ser adorado como kami por famílias as quais são providas por irrigação pelo rio, e desprezado como um yōkai por famílias que sofrem secas. Um ato que beneficia uma pessoa pode prejudicar outra.

Essa ideia revela uma visão da espiritualidade, em que a mesma entidade pode ser tanto benéfica quanto maléfica, conforme as experiências humanas ao seu redor. Além da veneração dos kami, o xintoísmo se destaca por algumas características peculiares que o diferenciam de outras religiões. Primeiramente, ele não possui um fundador específico nem um texto sagrado único, como ocorre em outras tradições religiosas. Em vez disso, é uma religião tradicional e naturalista que se desenvolveu ao longo dos séculos no Japão, sustentada principalmente por práticas e crenças transmitidas.

O respeito pela natureza é outro pilar fundamental do xintoísmo. Montanhas, rios, árvores e até pedras podem abrigar kami, o que cria uma visão ecológica e reverente da natureza, tão presente na cultura japonesa. Essa importância do meio ambiente promove um senso de responsabilidade e cuidado que transcende a religiosidade e permeia costumes, artes e atitudes cotidianas. Por fim, a influência do xintoísmo pode ser percebida em diversos momentos da vida do povo japonês, desde

festivais tradicionais e cerimônias até na forma como os japoneses compreendem a vida, a morte, a comunidade e a natureza. A valorização da harmonia social, o respeito pelos ancestrais e a busca pela pureza espiritual são conceitos que vem diretamente dessa antiga tradição religiosa e continuam a moldar a identidade cultural do país.

No Japão contemporâneo, o xintoísmo mantém uma presença significativa, não apenas como prática religiosa, mas como um elemento de coesão cultural e política. Como afirma Peres (2010, p. 93), “é possível dizer que o Xintoísmo está enraizado na cultura japonesa, não necessariamente como instrumento para o militarismo como ocorreu antes da guerra, mas como solidificador da identidade japonesa”.

Essa perspectiva é reforçada por Dias e Carletti (2020, p. 16), ao apontarem que “a religião xintoísta continua, portanto, a ser utilizada pelo governo japonês como instrumento privilegiado para o ressurgimento do nacionalismo nipônico, mesmo o Japão se considerando um Estado secular”.

A permanência e ressignificação do xintoísmo no contexto atual justifica sua presença simbólica em diversas manifestações culturais contemporâneas, como é o caso da animação A Viagem de Chihiro.

## 5 METODOLOGIA

Para a elaboração de um trabalho científico, faz-se necessário o uso de procedimentos metodológicos que orientem todas as etapas da pesquisa. É nesse campo que se aborda a construção e a reflexão dos métodos a serem utilizados, organizando o processo investigativo de forma coerente.

metodologia científica entendida como um conjunto de etapas ordenadamente dispostas que você deve vencer na investigação de um fenômeno. Inclui a escolha do tema, o planejamento da investigação, o desenvolvimento metodológico, a coleta e a tabulação de dados, a análise dos resultados, a elaboração das conclusões e a divulgação de resultados. (Silva; Menezes, 2001, p. 23)

Diante disso, a presente pesquisa adota uma abordagem de pesquisa básica, cujo objetivo é ampliar a compreensão e o conhecimento sobre o tema abordado. Caracteriza-se como uma análise qualitativa, conforme definida por Bogdan (1982 apud TRIVIÑOS, 1987, p. 128-130), que apresenta cinco características centrais da pesquisa qualitativa:

1º) A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; 2º) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3º) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4º) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; 5º) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa.

Dessa forma, a pesquisa qualitativa será utilizada para estudar os comportamentos, símbolos e crenças percebidos ao longo do material analisado, com ênfase nos elementos do xintoísmo. Optou-se também por uma pesquisa de cunho exploratório, com o objetivo de identificar e interpretar a representação da cultura oriental no filme *A Viagem de Chihiro*, dirigido por Hayao Miyazaki e lançado pelo Studio Ghibli em 2001.

Para isso, foram combinados dois procedimentos metodológicos: a pesquisa bibliográfica e a análise de conteúdo. A pesquisa bibliográfica foi conduzida com base em livros, artigos acadêmicos e materiais digitais que tratam de temas como cultura japonesa, xintoísmo, mediação, mediação cultural, Studio Ghibli e as obras de Miyazaki.

A análise de conteúdo, por sua vez, foi aplicada a cenas específicas do filme, com o intuito de identificar e interpretar elementos culturais, simbólicos e mitológicos presentes na narrativa. Essa análise foi dividida em três etapas:

1. **Seleção de cenas:** Foram escolhidas cenas que evidenciam momentos de purificação espiritual, oferendas, objetos ritualísticos, interações de entidades espirituais da natureza, como os kami, e estruturas típicas da religiosidade.
2. **Descrição e interpretação:** As cenas selecionadas foram descritas detalhadamente, com destaque para elementos visuais, diálogos e símbolos relacionados ao xintoísmo;
3. **Contextualização teórica:** Cada elemento identificado foi contextualizado com base na literatura existente, relacionando-o a aspectos históricos, sociais e religiosos do Japão.

Essa metodologia permite uma abordagem crítica e reflexiva, contribuindo para a compreensão de como o Studio Ghibli utiliza a animação como meio de representação e preservação da cultura japonesa.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste tópico é possível visualizar melhor o que foi discutido durante toda a pesquisa.

## 6.1 ELEMENTOS XINTOÍSTAS NA ANIMAÇÃO

A viagem de Chihiro, pode ser vista como obra mediadora de características remetentes ao xintoísmo, tal qual Luiz (2021, p. 14) aborda:

Uma última característica que devemos apontar é a relação do xintoísmo com a natureza. Em produções da cultura pop japonesa, como nos filmes Princesa Mononoke (もののけ姫) ou A Viagem de Chihiro (千と千尋の神隠し) do Studio Ghibli, essa relação é enfatizada, pois os kami e yōkai são representados como parte integrante da natureza, inclusive, lutando para protegê-la.

As figuras ilustram de forma evidente a relação entre o xintoísmo e a natureza, conforme abordado por Luiz (2021). Em uma das primeiras cenas, mostrada na figura 6, ainda durante a viagem de carro, é apresentado várias pequenas casinhas no chão revestidas pela vegetação da floresta, que logo são indagadas por Chihiro à sua mãe, elas se tratam de templos em que o povo se dirige para rezar e realizar suas crenças. Seguindo ainda nessa linha de raciocínio, a figura 7 mostra um torii, encostado num espesso tronco, que se caracteriza como um portal tradicional japonês que marca a entrada de um local sagrado, geralmente um santuário xintoísta. Ele simboliza a passagem do mundo profano para o mundo sagrado, reflexão essa que é abordada durante o filme. O da figura é feito de madeira, mas também há os de pedra e metal, por exemplo Essas cenas dialogam com o que Luiz (2021) aponta sobre o xintoísmo: os kami são ligados a elementos naturais e locais sagrados. O torii, por exemplo, marca a passagem para o espaço dos espíritos como já mencionado, e reforça a presença do sagrado na natureza, tema muito presente na tradição xintoísta e que aparece de forma recorrente em outras produções do Studio Ghibli.

Figura 6 - Templos xintoístas abandonados revestidos pela floresta, simbolizando o esquecimento da tradição espiritual em meio à modernidade



Fonte: A viagem de Chihiro

Figura 7 - Torii encostado a uma árvore, representando a transição entre o mundo profano e o sagrado no Xintoísmo



Fonte: A viagem de Chihiro

Além disso, a estrada por qual eles passam também tem a presença de estatuetas abandonadas e revestidas de musgo, como mostrada na figura 8 e na figura 9, que se referem ao Xintoísmo e ao budismo. Esses objetos remetem à presença espiritual constante, mesmo quando esquecida ou negligenciada. Segundo Foster (2015), kami e yokai não têm uma definição fixa, assim, o mesmo espírito pode ser visto de forma positiva ou negativa, dependendo da relação que os humanos constroem com ele. As estatuetas reforçam essa ambiguidade espiritual e a importância da reverência, mesmo ao que parece “abandonado”.

Figura 8 - Chihiro ao lado de uma estatueta coberta de musgo, indicando a presença espiritual mesmo quando negligenciada



Fonte: A viagem de Chihiro

Figura - 9 Estatuetas espalhadas e cobertas pela vegetação, evocando a ambiguidade entre kami e yōkai



Fonte: A viagem de Chihiro

Em A Viagem de Chihiro, a prática de oferecer alimentos e demonstrar reverência aos espíritos reflete princípios do Xintoísmo, no qual a purificação e o respeito aos kami são essenciais. Nesse contexto, a comida é vista como algo sagrado, na figura 10 é mostrado as oferendas para os espíritos, usado para manter a harmonia entre o humano e o espiritual, sendo mostrada ao longo do filme. Luiz (2021) ressalta que o desrespeito às oferendas pode gerar desequilíbrio espiritual, assim, quando os pais de Chihiro comem sem permissão e são transformados em porcos, mostrado na figura 11, o filme expressa visualmente essa quebra do equilíbrio entre os mundos humano e espiritual, reafirmando os valores morais da tradição japonesa.

Figura 10 - Oferendas dispostas aos espíritos como forma de reverência e manutenção da harmonia espiritual no Xintoísmo



Fonte: A viagem de Chihiro

Figura 11 - Transformação dos pais em porcos, simbolizando a quebra do equilíbrio espiritual devido à ganância e desrespeito



Fonte: A viagem de Chihiro

Na figura 12 retrata o edifício central que no filme representa uma tradicional casa de banhos espirituais, conhecida no Japão como onsen, destinada exclusivamente ao acolhimento de entidades sobrenaturais, espíritos e deuses do mundo espiritual. Odell e Blanc (2009) destacam que essa purificação não é apenas um ritual higiênico, mas uma prática simbólica que restabelece a ordem espiritual para restaurar a ordem e o bem estar.

Figura 12 - Ponte para a casa de banhos espirituais, marcando a entrada definitiva de Chihiro no mundo espiritual e o início da sua transformação



Fonte: A viagem de Chihiro

Na figura 13 apresenta a cena em que o espírito do Rio, também conhecido como espírito fedorento, que é visto como Kami na religião xintoísta, está coberto de lama e lixo. Quando Chihiro ajuda o espírito poluído, ela realiza um ritual de limpeza espiritual que remete ao conceito de kegare (impureza). Esse ato simboliza também o cuidado com a natureza. Bezerra e Cavalcante (2020) veem esse tipo de cena como mediação cultural: por meio da metáfora visual, o filme traduz para o espectador estrangeiro a importância da purificação na cultura japonesa. Na figura 14, vemos a verdadeira aparência do espírito após passar por esse processo.

Figura 13 - Kami poluído coberto de lixo, evidenciando a crítica ambiental e a necessidade de purificação espiritual e ecológica



Fonte: A viagem de Chihiro

Figura 14 - Kami purificado após o ritual, revelando sua verdadeira forma e reforçando a importância do cuidado com a natureza



Fonte: A viagem de Chihiro

Na figura 15, Haku está em seu formato de dragão, representando a verdadeira aparência do kami. No Xintoísmo, os kami não são necessariamente deuses no sentido ocidental, mas presenças espirituais que habitam e protegem os elementos naturais. Como aponta Foster (2015), a percepção de um espírito depende da relação que se tem com ele. Haku, ao ser lembrado, retoma sua identidade de kami, reforçando a importância da memória e da conexão com a natureza.

Figura 15 - Haku em sua forma de dragão (kami), ao lado de Chihiro, simbolizando a reconexão com a identidade espiritual e natural



Fonte: A viagem de Chihiro

## 6.2 A MEDIAÇÃO CULTURAL NA ANIMAÇÃO

É possível compreender que A Viagem de Chihiro exerce uma função de mediação cultural ao apresentar símbolos e práticas do xintoísmo inseridos em uma narrativa acessível e visualmente envolvente. Elementos como a purificação espiritual, os rituais de reverência, a figura dos kami e o torii são apresentados de forma simbólica e sensível, permitindo ao espectador de qualquer país entrar em contato com valores espirituais e culturais centrais do Japão.

Além de representar aspectos da religiosidade japonesa, o filme aborda temas como a relação entre ser humano e natureza, espiritualidade, esquecimento, identidade e transformação. Ao mesmo tempo, a obra assume um papel de agente de mediação ao possibilitar que diferentes públicos acessem essas temáticas mesmo sem conhecimento prévio da religião ou da cultura japonesa. Assim, a análise demonstra como o cinema, enquanto linguagem simbólica e visual, pode servir como instrumento de mediação cultural, ampliando a compreensão de mundos distintos e promovendo trocas significativas entre culturas.

### 6.3 AMBIENTALISMO E VALORES ESPIRITUAIS

A crítica ambiental é construída de forma sutil, mas importante. O filme vincula diretamente o descuido com o meio ambiente à quebra de equilíbrio espiritual, explorando essa relação conforme os preceitos do xintoísmo.

O caso do espírito do rio poluído ilustra isso com clareza. O excesso de lixo e sujeira que recobre a entidade representa a agressão humana ao mundo natural. O ritual de purificação feito por Chihiro atua como uma metáfora ambiental e simbólica. Como mostrado anteriormente nas figuras 13 e 14, o espírito emerge inicialmente como uma figura grotesca, coberta de lama, e revela sua forma verdadeira após o ritual, sugerindo que a natureza, quando respeitada e purificada, retorna à sua essência sagrada.

Além disso, o fato de Haku ser um rio soterrado pela urbanização reforça o discurso ambiental. Sua dor física, sua ausência de memória e sua submissão à bruxa Yubaba podem ser lidas como consequências da destruição ambiental e da negligência com os ecossistemas.

A crítica ambiental proposta pelo filme vai além de um alerta ao descuido com o meio ambiente e se insere em um plano ético e espiritual, propondo uma reconciliação com o mundo natural que passa pelo respeito, pela lembrança e pela purificação.

## 7 CONCLUSÃO

A análise permitiu identificar que *A Viagem de Chihiro* apresenta-se como mais do que uma animação de entretenimento, incorporando aspectos culturais e espirituais da tradição japonesa. A obra apresenta elementos simbólicos e culturais que possibilitam ao espectador entrar em contato com aspectos da tradição japonesa, especialmente os relacionados ao xintoísmo. Por meio da narrativa construída por Hayao Miyazaki, o filme se revela como um verdadeiro agente de mediação cultural, conectando diferentes públicos e valores culturais que muitas vezes são pouco conhecidos fora do Japão.

Durante a análise, ficou evidente a presença de símbolos como os torii, os kami, os rituais de purificação e outros elementos visuais que carregam significados importantes dentro da espiritualidade japonesa. Esses elementos são inseridos de forma natural ao longo da história, permitindo que o espectador, mesmo sem ter conhecimento prévio sobre a cultura japonesa, consiga compreender e refletir sobre temas como identidade, respeito à natureza, memória e transformação, por exemplo.

Dessa forma, conclui-se que a animação não apenas representa a religiosidade japonesa, mas também atua como um meio de aproximar culturas distintas por meio de uma linguagem acessível e sensível. Chegando a conclusão que *A Viagem de Chihiro* é uma obra que carrega, em sua essência, a mediação cultural, já que acaba funcionando como ponte entre o simbólico e o real, o espiritual e o atual, o Oriente e o Ocidente.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; SANTOS NETO, João Arlindo dos. Mediação da informação e a Organização do Conhecimento: interrelações. **Informação & Informação**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 98–116, 2014.

BEZERRA, Arthur Coelho; CAVALCANTE, Luciane de Fátima Beckman. Mediação cultural da informação para o reencantamento do mundo. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Florianópolis/SC, Brasil, v. 25, p. 01–19, 2020.

CAVALLARO, D. **The animé art of Hayao Miyazaki**. Jefferson, NC, USA: McFarland, 2006.

DA SILVA, Fernando Santos; NUNES, Jefferson Veras; CAVALCANTE, Lidia Eugênia. O conceito de mediação na Ciência da Informação brasileira: uma análise a partir da BRAPCI. **Brazilian Journal of Information Science: research trends**, Marília, SP, v. 12, n. 2, 2018.

DIAS, Maurício Luiz Borges Ramos; CARLETTI, Anna. A influência do xintoísmo no processo de formação nacional japonês. **Revista de Estudos Internacionais**, Belo Horizonte, v. 11, n. 2, p. 1–20, 2020.

GOMES, H. F. Mediação da informação e suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política: um fundamento da Ciência da Informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade: Estudos**, [S. l.], v. 30, n. 4, p. 1–23, 2020.

LUIZ, Leonardo Henrique. Os diferentes xintoísmos no Japão pós Restauração Meiji: Definições e abrangências. **Oficina do Historiador**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. e37634, 2021.

MIYAZAKI, Hayao (Direção). *A viagem de Chihiro*. Tóquio: Studio Ghibli, 2001. Filme.

NUNES, Jefferson Veras; CAVALCANTE, Lídia Eugênia. Por uma epistême mediacional na Ciência da Informação. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, [S. l.], v. 10, n. 2, 2018.

ODELL, C.; LE BLANC, M. Studio **Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata**. [s.l.] Kamera Books, 2015.

**PERES, Lorenzo de Aguiar**. Religião e segurança no Japão: padrões históricos e desafios no século XXI. 2010. 122 p. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

SILVA, Eliezer L.; MENEZES, Edson M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3. ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SOUSA, Ana Cláudia Medeiros de; SANTOS, Raquel do Rosário; JESUS, Ingrid Paixão de. Mediação da cultura, da informação e da leitura para o protagonismo social. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, [S. l.], v. 16, p. 1–20, 2020.

SOUSA, Ana Cláudia Medeiros de; SANTOS, Raquel do Rosário; MAIA, Andrea Medeiros de Sousa. Mediação da cultura e da informação na Fundação Casa de José Américo. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 27, n. 3, p. 68–93, 2021.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação: o positivismo, a fenomenologia, o Marxismo**. [s.l.: s.n.].