

**A PEDAGOGIA DA CULTURA COMO POSSIBILIDADE DE PROBLEMATIZAR A
CONTEMPORANEIDADE: LIÇÕES SOBRE COMPETIÇÃO NEOLIBERAL NOS FILMES
DA DISNEY/PIXAR**

Andresa Silva da Costa Mutz
andresa.mutz@ufrgs.br

<http://lattes.cnpq.br/0302164168547601>

Jenifer Silveira Dias
jenifergoldas@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/9132942751453999>

Elvis Patrik Katz
elviskatz@yahoo.com.br

<http://lattes.cnpq.br/9654695700842289>

RESUMO

Neste artigo problematizamos as representações sobre a competição – importante característica da sociedade neoliberal contemporânea – que circulam nos filmes de animação *Carros* (2006) e *Aviões* (2013) da DISNEY/PIXAR, procurando responder a seguinte questão de pesquisa: que lições, sobre o modo de vida neoliberal, ensinam os filmes de animação às crianças? Inspirada nos Estudos Culturais em Educação, a pesquisa permitiu identificar três lições sobre o modo de vida neoliberal: a) Todos podem competir; b) Competir é nosso destino; c) Campeão é aquele que vence a si mesmo. Os resultados da pesquisa nos permitiram refletir acerca de que modo essa pedagogia cultural educa os sujeitos desde muito cedo para se tornarem úteis ao capitalismo neoliberal contemporâneo, evidenciando a necessidade de aprofundamento, na área da Pedagogia, sobre as discussões acerca das relações entre cinema e educação.

Palavras-chave: Pedagogia Cultural; Estudos Culturais; Disney/Pixar; Competição; Neoliberalismo.

Este artigo tem a intenção de problematizar algumas lições acerca do modo de vida neoliberal que os filmes infantis *Carros* (2006) e *Aviões* (2013), da DISNEY/PIXAR, ensinam às crianças e, com isso, evidenciar a potência desses artefatos pedagógicos, pois apresentam de maneira lúdica e sedutora diferentes formas de pensar, perceber e compreender o mundo ao seu redor. Para tal, procuramos responder a seguinte questão de pesquisa: que lições sobre o modo de vida neoliberal ensinam os filmes de animação às crianças? Mapear e refletir sobre as lições relativas ao neoliberalismo postas em circulação nos filmes selecionados, eis o objeto central desse trabalho.

Ao longo deste artigo, portanto, apresentamos os referenciais teóricos que sustentam a análise, destacando as noções de competição e neoliberalismo; os caminhos metodológicos seguidos, onde relacionamos os conceitos de pedagogia cultural e artefato cultural; representação e identidade na relação com cinema e educação. Explicamos o modo como se deu a produção de dados da pesquisa. Por último, constam os resultados da pesquisa, selecionando algumas cenas mais significativas de cada um dos filmes mencionados.

REFERENCIAIS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS

Importante entender aqui a definição de neoliberalismo. A origem do pensamento liberal foi no século XVII, tendo entre seus princípios básicos a defesa do livre mercado; a mínima participação do Estado nos assuntos econômicos; estado de direito. O neoliberalismo surgiu na década de 70 como uma forma de solucionar uma crise na economia mundial (re) atualizando os fundamentos econômicos com vistas à sua adequação frente as novidades decorrentes da globalização em seu estágio mais contemporâneo.

Neste artigo, partimos do pressuposto de que o neoliberalismo, mais do que um sistema econômico, deve ser entendido como uma forma de vida, afinal, “o neoliberalismo se tornou hegemônico como modalidade de discurso e passou a afetar tão amplamente os modos de pensamento que se incorporou às maneiras cotidianas de muitas pessoas” (HARVEY, 2014, p. 13). Ao nos referirmos a ele levamos em consideração não apenas modelos econômicos, mas também as implicações sociais decorrentes do pensamento que os sustentam. Nesta pesquisa, interessa-nos uma importante característica desse sistema filosófico que tem norteado nossas práticas, qual seja, a concorrência entre os indivíduos. Aguiar (2013) contribui na definição de tal característica afirmando que

Na perspectiva neoliberal norte americana, a sociedade (a educação, a saúde, a delinquência...) seriam administradas segundo as diretrizes da economia, visando alcançar um determinado índice de produtividade. *A vida, instruída na dimensão de mercado, tem como parâmetro a concorrência estabelecida em todos os momentos das relações sociais.* (p. 99, grifo nosso).

O modo que vida que adotamos no Ocidente na contemporaneidade é marcado pelo empenho do Estado em garantir nossa liberdade de escolha, narrada nos discursos

políticos como a mais importante conquista Moderna a ser preservada. E para que todos possam continuar exercendo sua capacidade de escolha e para que possam fazer as melhores escolhas possíveis, é preciso aprender a exercê-la com competência. É nesse contexto que vemos surgir a competição como marca distintiva entre aqueles que “sabem” – porque se capacitam para tal – e os que “não sabem”, porque não se capacitaram como deviam para fazer as melhores escolhas. Afinal,

(...) para estimular essa dimensão da vida no plano da concorrência entre os sujeitos, foram e são criados dispositivos responsáveis em estimular esses atos; para medir seus avanços na formação da conduta do indivíduo; para agir sobre o sujeito de modo que o desperte para o jogo da disputa, cuja finalidade consistiria em proporcionar a criação de um tipo de disposição no corpo e na alma que o estimule ao processo de disputa e de concorrência (AGUIAR, 2013, p. 99).

Não por acaso, a competição predomina e desencadeia a busca de resultados rápidos para as instituições e os sujeitos (HARVEY, 2014). Nesse sentido, *ser competitivo* é narrado como fator determinante para aquilo que temos acreditado ser “uma vida de sucesso”, supostamente resultante de nossa capacidade de fazer boas escolhas e o vemos chegando até a escola fazendo-se presente no currículo, que compreende as relações de conhecimento e poder.

Ora, segundo Foucault (1985), a constituição de si envolve inúmeras atividades, tarefas, práticas, exercícios, cuidados consigo mesmo, numa correlação estreita entre a prática e o pensamento pedagógicos, filosóficos, médicos e morais. Tratando-se de todo um conjunto de atividades da palavra e da escrita em que se ligam o trabalho de si sobre si e a comunicação com o outro. Através de sua obra, podemos pensar a fabricação dos sujeitos e o controle dos corpos para inúmeros investimentos, intervenções e transformações na contemporaneidade. Inclusive, como propomos aqui, o treinamento de nossos pensamentos e de nossos corpos para a concorrência com vistas à vencermos toda e qualquer competição na qual nos vemos envolvidos.

Essa prática do conhecimento de si ocupa um lugar considerável na relação que vamos estabelecendo no contato que temos com as diferentes mídias e tecnologias de informação, em especial, porque implica no exercício do poder com vistas a regulamentação da população. Trata-se, como nos ensina Foucault (1999) de uma “tecnologia que agrupa os efeitos de massas próprios de uma população, que procura

controlar a série de eventos fortuitos que podem ocorrer numa massa viva; uma tecnologia que procura controlar (eventualmente modificar) a probabilidade desses eventos” (p. 297).

Por meio de filmes de animação que circulam desde salas de cinema muito estruturadas e caras, até os novos aplicativos de *streaming* e ainda os dvds copiados clandestinamente, somos convocados a “vivermos” um estilo de vida marcado pela competição em um contínuo exercício de si.

O conceito de *pedagogias culturais* é ferramenta teórica central desse artigo e pode nos ajudar no argumento acima exposto. Pressupõe a noção de que a cultura pode ensinar comportamentos, valores, hábitos que constituem e transformam a experiência de si dos sujeitos. Segundo Larrosa (1994),

[...] a pedagogia, por seu caráter constitutivo, tem sido uma das tecnologias mais produtivas na regulação de sujeitos. Entendida como uma prática cultural cujos objetivos voltam-se para a modificação dos modos de ser sujeito, não pode ser considerada como um espaço neutro ou de simples mediação. Ela é um espaço de construção e atua produzindo formas de experiência de si nas quais os indivíduos podem se tornar sujeitos de um modo particular (p. 57).

Nas palavras de Larrosa entendemos que a pedagogia busca responder às exigências que cada tempo coloca para a produção de tipos de sujeitos que lhe correspondam, considerando o mundo em que vive e adaptando-se a ele. As pedagogias são praticadas em distintos espaços e contextos e os espaços e artefatos culturais estão implicados na forma de pensar e agir das pessoas sobre si mesmas e sobre o mundo que as cercam. Daí decorre o entendimento de que a pedagogia não é uma prática que acontece só na escola e sim há uma proliferação das diversas formas de educar. Costa, (2010, p.136-137), ainda afirma: “[...] uma vez que seria difícil pensar-se em alguma pedagogia que não seja produzida pela cultura, sendo, portanto, culturais todas as pedagogias”. Isso se dá uma vez que práticas culturais extraescolares participam de forma contundente na constituição de sujeitos (COSTA, 2010).

Partimos então do pressuposto que as histórias contadas nesses filmes devem ser entendidas *pedagogias do presente* (CAMOZZATO, 2014). Para os autores Giroux e MacLaren (1995), “existe pedagogia em qualquer lugar em que o conhecimento é

produzido, em qualquer lugar em que exista a possibilidade de traduzir a experiência e construir verdades” (p. 144).

Steinberg e Kincheloe (2004) afirmam também que estas estratégias estão conectadas a questões mercantis já que, na contemporaneidade, cultura e consumo – seja este de objetos, seja de modos de vida – estão intimamente atrelados e são os motores do capitalismo contemporâneo, o que faz com que as pedagogias culturais estejam intensamente atreladas/alinhadas/direcionadas a fazer as pessoas consumirem, inclusive um estilo de vida marcado pela competição, isso significa que a operacionalização das pedagogias culturais emerge das vinculações estreitas entre mídia e poder.

REPRESENTAÇÃO, IDENTIDADE, CINEMA E EDUCAÇÃO

As diferentes representações existentes funcionam como formas de conhecimento que são dependentes das identidades sociais daqueles grupos que os produzem, em que o conhecimento/saber e poder estão vinculados. O saber e o poder não se opõem, eles se fundem e o saber passa a ser associado a uma noção de libertação e emancipação. Levando em conta essas considerações acerca da *representação* e suas relações com a escola, o currículo e as pedagogias culturais, selecionamos para este artigo as animações: *Carros* e *Aviões*, onde humanos são comparados e personificados às máquinas. As referências às realidades vividas por humanos em questões de sentimentos, socialização, poder e principalmente a concorrência, hoje tão presente nas relações humanas, contribuem para fixar determinados sentidos a essa noção de competição e performance.

Como afirma Galcowski (2011), “somos educados, dentre outras formas, através da representação de papéis sociais e [a] veiculação de sentidos praticada pela indústria cultural” (p. 38). Assim, os filmes oferecem modelos e ideias que se tornam “pedagógicos” a partir dos exemplos neles contidos, que se tornam normas que os espectadores tomam para si. É através das narrativas, entre outros processos, que o poder age para fixar as identidades.

Stuart Hall (1997) argumenta o quanto os Estudos Culturais o ajudaram a compreender que a mídia tem uma função na constituição das coisas que ela reflete. Hall (2004) compreende que as identidades não são fixas e sim móveis. Dessa forma, evidencia que somos constituídos por representações, sendo essencial compreendermos o mundo

por esse olhar, em que as mudanças acontecem, as culturas se misturam e as certezas são inconstantes e nos desafiam a pensar em processos identitários que nos ajudem a pensar a máxima de Nietzsche: como nos tornamos o que somos?

Nesse sentido, é importante considerar o cinema como relacionado ao poder de sedução e aos apelos exercidos pela pedagogia cultural que ele exerce com suas linguagens, imagens, efeitos, luzes e som, e que produzem potencialmente um caminho como ponto de partida dos padrões culturais e dos valores de referência da sociedade. Dessa forma, analisamos os objetivos e as estratégias que as animações em questão validam em seu tema central – a competição e o neoliberalismo – significando do todo até os detalhes, como: duração das cenas, características dos personagens, contextualização, cores, a apresentação, propriamente dita, as ideias de poder e ter, enfim, o significado que as animações têm no contexto social no qual estão sendo inseridas e a linguagem audiovisual, lançada como uma forma de comunicação que fala com a e dentro da escola, na interface da Educação e Comunicação, naturalizando a lógica neoliberal de forma “informal” que age, com isso, sobre os sujeitos e suas escolhas.

Nos filmes, tudo é pensado para atrair, instigar e obstinar os sujeitos, seja na iluminação, no som, na montagem, na edição ou no movimento das câmeras: “a posição a partir da qual se filma também produz significados” (DUARTE, 2002, p. 41). Assim, o filme todo tem um conjunto de significados que resultam em “lições” apreendidas pelo seu público.

PRODUÇÃO DE DADOS E RESULTADOS

Selecionamos para análise deste estudo os filmes **Carros** (2006)¹ e **Aviões** (2013)² da **DISNEY/PIXAR**. Em ambos, a competição é representada por uma corrida. Se formos procurar a definição de correr, encontraremos como verbo intransitivo, significando deslocar-se rapidamente, a uma velocidade maior do que a de marcha, ou desporto, isto é,

1 Um carro de corrida maior, chamado Lightning McQueen, vai para numa pequena cidade, onde aprende o significado de família e amizade.

2 Dusty é um avião que sonha em participar de competições aéreas, mas ele não foi construído para competir e, além disso, tem medo de altura. Dusty deverá provar todo o seu valor para chegar a alturas inimagináveis e mostrar ao mundo a inspiração necessária para voar.

disputar uma prova de corrida. E seu significado etimológico vem do Latim *cursus* “corrida”, de *currere*, “correr”. Característica muito contemporânea a todos nós, principalmente com o advento das novas tecnologias da informação (internet banda larga, *smartphones*, *tablets*) e que, juntamente a outros artefatos da cultura, como os filmes que analisamos aqui, nos ensinam a ‘correr’ para se manter vivo.

Zygmunt Bauman (2001) afirma que o mundo de hoje é “líquido”, ou seja, as coisas e as relações humanas perderam a solidez, não se fazem mais presentes na modernidade, pois limitam a liberdade de movimento e reduzem a capacidade de conhecer as novas oportunidades. Hoje, o mundo é mutável e correr é melhor que caminhar. O autor nos remete à realidade de que atualmente nada é para sempre, de que permanecer, e ser constante é uma perda de tempo e o que prevalece é o livrar-se, é o inconstante, é o móvel. A escolha das animações se deu a partir de seus enredos, que contemplam os desafios dos personagens, mesmo que personificados, de viverem sentimentos, emoções e situações do mundo contemporâneo, como a competição e suas lições: todos têm que competir, competir é o destino e a maior competição é com nós mesmos.

A seguir, apresentamos a descrição das cenas analisadas. Dispomos duas cenas (uma de cada um dos filmes que compõem o material empírico dessa pesquisa), unindo-as por afinidade de temática, ou seja, agrupamos as cenas dos dois filmes em categorias mais gerais, entendendo-as como as grandes lições que os filmes ensinam sobre a *competição*. Estabelecemos, por meio da observação atenta de cada uma das produções, as seguintes categorias: 1) Todos podem competir; 2) Competir parece coisa do destino; 3) O campeão é aquele que vence a si mesmo.

Lição 1: Todos podem competir

As representações aqui organizadas apontam para o fato de que, sendo você um indivíduo já bem-sucedido e experiente ou sendo um novato sem experiência, ambos podem participar da competição. Isto significa que há o reforço da naturalização da competição como traço cultural de destaque em nossa sociedade. O que vai ao encontro do que afirma Mitchell Dean:

O exercício da autoridade pressupõe a existência de um livre sujeito de desejo, necessidade, direitos, interesses e escolha. Todavia, sua sujeição é também uma condição para a sua liberdade: para que possa agir livremente, o sujeito deve ser antes conformado, guiado e moldado para tornar-se

alguém capaz de exercer responsabilmente sua liberdade num sistema de dominação. Sujeição e subjetivação estão uma ao lado da outra. Uma é a condição para outra (1999, p. 165 apud VEIGA-NETO, 2000, p. 198).

Nas palavras de Dean, o sujeito tem liberdade, no neoliberalismo, mas está sempre envolvido no processo de sujeitar-se a algo ou a alguém. Na cena 1³ selecionada para este artigo, o personagem *Lightning McQueen*, um carro, é apresentado como um competidor consagrado e de muito sucesso por várias vitórias automobilísticas, porém é narrado como arrogante e pretensioso. Já na cena 2, *Dusty*, um avião, chega para competir no meio de grandes concorrentes, ele, entretanto, parece não ter chance, pois é um simples pulverizador. Essas cenas demonstram bem a primeira lição: TODOS PODEM (e devem) COMPETIR! A competição é tão presente na vida neoliberal...e não à toa, pois até nos filmes de animação, todos são ensinados a se julgarem capazes de competir, seja da maneira que for: um competidor nato ou um novato sonhador.

As cenas indicadas acima valorizam, pelo ângulo cinematográfico adotado, algumas características dos personagens centrais que permitem ampla identificação por parte do público que assiste o filme, pois temos nas personagens principais das obras, um carro e um avião, características humanas muito concretas, inclusive aquelas semelhantes as que vemos mais cotidianamente entre os sujeitos escolares. A instituição escolar incentiva os estudantes a serem os melhores, para que estejam em evidência, obtenham as melhores notas, façam os melhores trabalhos. Enfim, as lições representadas nas animações são as mesmas que a escola oferece. O que, na nossa visão, reforça, como em uma rede de significados, a representação da competição como uma universal humana.

Lição 2: Competir parece coisa do destino

Nesta seção, as representações analisadas apontam para acontecimentos aparentemente aleatórios que parecem conduzir os protagonistas dos filmes ao seu suposto destino: a competição. Nesse sentido, destacamos um certo determinismo social

3 A numeração das cenas serve apenas para organizar melhor cada trecho analisado. Com relação ao que foi citado nesse artigo, cenas 1, 3, 5, e 6 pertencem ao filme *Carros*, cenas 2, 4 e 7 ao filme *Aviões*.

que nos captura, pela sedução ou pelas forças da vida, a competir. Ou seja, parece não haver outro modo de vida, que não o neoliberal.

Na cena 3, *McQueen*, já chegado à cidadezinha do interior, não se deu por vencido na aposta que perdeu e está persistindo no treinamento para apostar de novo e, desta vez, ser o vencedor. *McQueen* parece não saber perder. Na cena 4 de *Aviões*, o personagem *Dusty*, na sua primeira competição é derrotado, sentindo a real sensação de ser o último. Nas cenas em questão, vemos a segunda lição representada: O DESTINO DE TODOS É COMPETIR e a derrota faz e fará parte desse processo.

Nelas, cada personagem reflete como lida com a derrota. A tristeza é destacada como sentimento comum a ambos. Mas, ao mesmo tempo, a sequência de cenas posteriores reforça o que se pretende ensinar por meio deste sedutor artefato cultural: a derrota vai, em algum momento, nos acompanhar, mas não podemos fugir de nosso destino, precisamos continuar competindo. É possível ao leitor perceber o quão importante é essa lição na formação dos sujeitos contemporâneos? O quanto está naturalizada entre nós? Como se repete em outros diversos e heterogêneos espaços?

Aqui a competição se naturaliza de tal forma que nem a derrota os faz desistir de continuar a competir, ao contrário, uma vez que os personagens se constituíram e se reconheceram nessa verdade, de que seu destino era competir, seguem na disputa.

Foucault (2006), ao analisar o processo de subjetivação, afirma que é preciso

Estudar a constituição do sujeito como objeto para ele próprio: a formação dos procedimentos pelos quais o sujeito é levado a se observar, se analisar, se decifrar e se reconhecer como campo de saber possível. Trata-se, em suma, da história da “subjetivação” [*ênfase no original*], se entendermos essa palavra como a maneira pela qual o sujeito faz a experiência de si mesmo em um jogo de verdade, no qual ele se relaciona consigo mesmo (p. 236).

Isso significa que as experiências que o sujeito enfrenta são (re) significadas nos processos de subjetivação. As derrotas, por exemplo, são nos dois filmes analisados, narradas como uma espécie de combustível para a vitória, impulsionando os personagens principais a treinarem e se empenharem ainda mais na competição. As lições ensinadas pelo cinema podem interferir, e interferem, no modo como lidamos com nossas próprias vidas.

Lição 3: Campeão é aquele que vence a si mesmo

Finalmente, a última lição que os filmes apresentam reforça a representação do exercício do domínio sobre si como a grande característica dos vencedores na sociedade neoliberal. Os dois protagonistas *MacQueen* e *Dusty* precisaram vencer seus medos para se tornarem campeões. De acordo como Veiga Neto (2011), o governo de si se caracteriza pelas transformações sociais e pela introdução do estudo das relações do ser consigo, por meio das quais o sujeito governa a si mesmo. Percebido por Foucault (1995) essas “coisas do governo” funcionam para problematizar e analisar os modos pelos quais alguém se torna um sujeito; e, se quisermos, poderemos complementar: um sujeito de si mesmo, por si mesmo e para si mesmo. Trata-se da forma mais eficaz de governo, o auto-governo.

Na cena 5, *McQueen* está próximo à linha de chegada, quando resolve voltar e ajudar seu amigo que teve problemas mecânicos e ficou para trás. *McQueen* empurra-o e juntos cruzam a linha de chegada. Já na cena 6, após cruzar a linha de chegada, em segundo lugar, ele é aclamado e aplaudido, pois se torna o grande e verdadeiro vencedor. Aqui vemos a representação de que competir com o outro é importante, mas o competir com nós mesmos, contra nossos desejos de sucesso, inclusive, é mais importante, porque, afinal de contas, somos nossos maiores adversários. Nossas paixões, medos, egoísmos podem nos derrotar. Na cena 7, há expressa a vitória do próprio *Dusty* sobre ele mesmo. Venceu o medo de altura. Sim, era um avião com medo de altura! Mas passou de um desacreditado competidor a um grande vencedor. Assim, a última lição é: A PRINCIPAL COMPETIÇÃO NÃO É COM O OUTRO, MAS SIM CONSIGO.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso objetivo foi analisar as lições do modo de vida neoliberal (re) produzidas por esses dois filmes de animação, verificando e problematizando os significados que constroem e disseminam na sociedade. As animações da *DISNEY/PIXAR* funcionam como pedagogias quando medem os processos de constituição de si, ao oferecer certos modelos e ideias de humanização e de oscilações entre desajustes e conformação às normas. Obviamente, essas investidas sobre os espectadores não se constituem em ações determinantes, mas lições que deliberam a competição como um dos “únicos” modos de vida a se seguir. Refletindo sobre esse processo de subjetivação, analisamos como nos relacionamos com nós mesmos e com os outros e a forma com que tais processos estão

permeados por intenções de regulação e controle das nossas vidas. Até mesmo no modo de vida neoliberal, onde pensamos em ser absolutamente livres, há sempre poderes agindo sobre nossas escolhas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, José Vicente de Souza. A escola e o empresariamento do sujeito. **Textura** Canoas n.27 p.97-113 jan/abr 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CAMOZZATO, Viviane Castro. Pedagogias do presente. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 39, n. 2, p. 573-593, 2014. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217562362014000200012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 03 Nov 2018.

COSTA, Marisa Vorraber. **A educação na cultura da mídia e do consumo**. Rio de Janeiro: Lamparina, v. 2, 2009.

_____. Sobre a Contribuição das Análises Culturais para a Formação de Professores no Início do Século XXI. **Educar em Revista** (Impresso), v. 37, n. 37, p. 129-152, ago./maio 2010.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. 2ªed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos V**. Ética, sexualidade, política. 2 ed. - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

_____. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de Frande. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, H.; RABINOW, P. (Orgs.). **Michel Foucault: uma trajetória filosófica para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995, p. 273-295.

_____. **História da sexualidade III**: o cuidado de si. Graal, 1985.

GALCOWSKI, Anderson Nereu. A contracepção nas páginas da Capricho: os discursos concernentes à contracepção reverberados pela revista Capricho no ano de 1994. 2011. Dissertação (Mestrado em Teologia) – Escola Superior de Teologia, São Leopoldo, RS, 2011.

GIROUX, Henry. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na Sala de Aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 1995. P. 133-158.

HALL, Stuart. A Centralidade da Cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./ dez. 1997.

HARVEY, David. **O neoliberalismo**: história e implicações. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e Educação. In: SILVA, Tomaz T. (org.). **O sujeito da Educação**: estudos foucaultianos. Petrópolis: Vozes, 1994. p. 35-86.

STEINBERG, Shirley. **Kindercultura**: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, Luiz H., AZEVEDO, José C., SANTOS, Edmilson S. (Orgs.) **Identidade Social e a construção do conhecimento**. Porto Alegre: SMED/RS, 1997. p. 98-145.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Educação e governamentalidade neoliberal**: novos dispositivos, novas subjetividades. Retratos de Foucault. Rio de Janeiro: Nau, p. 179-217, 2000.

VEIGA-NETO, Alfredo; SARAIVA, Karla. Educar como arte de governar. **Currículo sem fronteiras**, v. 11, n. 1, p. 5-13, 2011.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Andresa Silva da Costa Mutz: Professora Adjunta do Departamento Interdisciplinar da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS/CLN. Doutora (UFRGS) e Mestre (ULBRA) em Educação na linha dos Estudos Culturais em Educação. Licenciada em História (UNISINOS). Pesquisadora do Núcleo de Estudos sobre Currículo, Cultura e Sociedade da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - NECCSO/UFRGS e no Grupo de Estudos em Educação, Cultura, Ambiente e Filosofia da Universidade Federal do Rio Grande - GEECAF/FURG. Atuou como professora Adjunta da FURG (2010-2018) na graduação e na Pós-Graduação em Educação, tendo orientações de mestrado concluídas na Linha de Pesquisa dos Estudos Culturais em Educação. Atuou como professora da Educação Básica (2000-2010) na área da História, Filosofia e Sociologia para os Ensino Fundamental e Médio. Os interesses de pesquisa se concentram na área da Educação; Políticas Públicas; Educação Ambiental; Pedagogias Culturais.

Jenifer Silveira Dias: Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Durante a graduação, pesquisou temas relacionados aos Estudos Culturais e as relações entre Cinema e Educação.

Elvis Patrik Katz: Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande - FURG, onde também cursou Licenciatura em História. Atualmente, estuda o movimento "Escola

Sem Partido". Além disso, é membro do Grupo de Estudos em Educação, Cultura, Ambiente e Filosofia - GEECAF/FURG, e professor de História na Rede Municipal de Ensino de Fontoura Xavier - RS. Os interesses de pesquisa se concentram na área da Educação; Políticas Públicas; Estudos Culturais; História do Rio Grande do Sul.