

Passado como Entretenimento: Novas Mídias e a História Pública

30 horas (02 créditos)

Ementa:

O passado é comumente objeto ou cenário em diversos entretenimentos de massa. O curso debate como a fruição do passado nas mídias mais recentes dessa indústria específica (quadrinhos, videogames, séries em streaming e as novas experiências da Internet) se relacionam com as disputas correntes da história pública, capacitando o aluno a usar as novas mídias como fontes históricas.

Bibliografia:

AARSETH, E. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Artnodes, Barcelona, nº 7, 2007. Disponível em: <<https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/83248/108231>>. Acesso em 24 de fevereiro de 2023.

ARDITI, David. Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Bingley: Emerald Publishing, 2021.

BALBI, Gabriele. MAGAUDDA, Paolo. A History of Digital Media: An Intermedia and Global Perspective. Nova Iorque: Routledge, 2018.

BARBIERI, Daniele. As Linguagens dos Quadrinhos. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BARROS, José D'Assunção. Fontes Históricas. Petrópolis: Vozes, 2019.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica. Porto Alegre, ZouK, 2018.

BOGOST, Ian. How to Talk About Videogames. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2015.

BROWN, Kathryn. The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History. Nova Iorque: Routledge, 2020.

CHANAN, Michael. From Printing to Streaming. Londres: Pluto Press, 2022.

COSTA, T. S.; PETRY, L. C. Super-heróis: Quadrinhos, Transmidiatismo e Games. GamePad, v. 04, n. 04, p. 1-12, 2011. Disponível em: <<http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46742.pdf>>. Acesso em 24 de fevereiro de 2023.

DANNER, Alexandre. MAZUR, Dan. Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

DE PAULA, Cássio Remus. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. Revista Aedos. Porto Alegre. v. 9, n. 21. 2017. p. 11-21.

DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. São Paulo, Graal, 1988.

DELEUZE, Gilles. Lógica do sentido. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1998.

DERRIDA, Jacques. Gramatologia. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Video Games. Lewis: Yellow Ant, 2010.

DUNCAN, Randy. SMITH, Matthew J. The Power of Comics: History, Form & Culture. Nova Iorque: Continuum, 2009.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERRO, Marc. Cinéma et Histoire. Paris: Denoël, 1976.

FICKERS, Andreas. Digital History and Hermeneutics: Between Theory and Practice. Boston: Gruyter, 2022.

GAMA, L.; OMENA, L. G. S. Quadros da História. Considerações historiográficas sobre o uso de HQs como fontes. O Olho da História, v. 1, n. 16, p. 2010-2012, 2011.

GUILIANO, Jennifer. A Primer for Teaching Digital History: Ten Design Principles. Durham: Duke University Press, 2022.

HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. A Comics Studies Reader. Remote Town: University Press of Mississippi, 2009.

JENNER, Mareike. Binge-Watching and Contemporary Television Studies. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2021.

JULL, Jesper. The Art of Failure. Massachusetts: MIT Press, 2013.

KAPELL, Matthew W. ELLIOTT, Andrew B. R. Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013.

KENT, Steven. The Ultimate History of Video Games. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2013.

MACCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2004.

MONACO, James. How to Read a Film: Movies, Media and Beyond. 4º ed. Oxford: Oxford University Press, 2009.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: Videogames como Fontes Históricas. Revista História e Cultura. São Paulo, v. 2, n. 3, 2013.

MONTEIRO, C. B. Videogames como fonte de análise histórica. O Olho da História, v. 1, n. 16, p. 2010–2012, 2011.

MOREAU, Diego. MACHADO, Lulu. História dos Quadrinhos: EUA. São Paulo: Skript, 2021.

NOIRET, Serge. TEBEAU, Mark. ZAAGSMA, Gerben. Handbook of Digital Public History. Boston: Gruyter, 2022.

PINSKY, Carla B. Fontes Históricas. 2º ed. São Paulo: Contexto, 2008.

POOLE, Steven. Trigger Happy 2.0. Nova Iorque: Arcade Publishing, 2004.

ROSENSTONE, Robert A. A História nos Filmes, Os Filmes na História. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

SCHREIER, Jason. Sangue, Suor e Pixels. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SMITH, Matthew J. DUNCAN, Randy. Critical Approaches to Comics: Theories and Methods. Nova Iorque: Routledge, 2012.

WHALEN, Zach. TAYLOR, Laurie N. Playing with the Past: History and Nostalgia in Video Games. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

WOODCOCK, Jamie. Marx no Fliperama. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.