

## Programa de Pós-Graduação em História Pública – PPGHP

### Plano de Ensino

<b>Curso:</b> Mestrado				
<b>Disciplina:</b> Passado como Entretenimento - Novas Mídias e a História Pública			<b>Código:</b>	
<b>Docente(s):</b> Prof. Dr. Marcelo Carreiro da Silva				
<b>Linha de Pesquisa:</b> Saberes e Linguagens				
Créditos	Carga horária	Tipo		Semestre/Ano
2	30 horas		Obrigatória	2° / 2023
		X	Optativa	
<b>Ementa:</b> 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.				
<b>Objetivos:</b> Apresentar e capacitar os alunos no ferramental teórico-metodológico necessário para manipular minimamente novas fontes da indústria de entretenimento de massa; observar dinâmicas específicas.				
<b>Conteúdo Programático:</b> Introdução à metodologia e heurística das fontes históricas; quadrinhos – comics, comix e <i>bande dessinée</i> ; video games; streaming e transmidiação; Internet, mídia digital e Inteligência Artificial.				
<b>Avaliação:</b> Seminários individuais, ao final do curso, onde os alunos demonstrarão a aplicação, em análises próprias, do conteúdo debatido no curso.				
<b>Bibliografia:</b> AARSETH, E. Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. <b>Artnodes</b> , Barcelona, n° 7, 2007. Disponível em: < <a href="https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/83248/108231">https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/83248/108231</a> >. Acesso em 24 de fevereiro de 2023. ARDITI, David. <b>Streaming Culture</b> : Suscription Platforms and the Unending Consumption of Culture. Bingley: Emerald Publishing, 2021. BALBI, Gabriele. MAGAUDDA, Paolo. <b>A History of Digital Media</b> : An Intermedia and Global Perspective. Nova Iorque: Routledge, 2018. BARBIERI, Daniele. <b>As Linguagens dos Quadrinhos</b> . São Paulo: Editora Peirópolis, 2017. BARROS, José D'Assunção. <b>Fontes Históricas</b> . Petrópolis: Vozes, 2019. BENJAMIN, Walter. <b>A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica</b> . Porto Alegre, ZouK, 2018. BOGOST, Ian. <b>How to Talk About Videogames</b> . 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, Transmídia 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, Laluña. **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.

**Assinatura:**

*Marcelo Carlos De Fátima*  
Docente(s)

*Flávio André Fahn*  
Coordenador do PPGHP  
Unespar/Campo Mourão