

## **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, n° 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, Transmediatismo 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.
- KAPPELL, 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*. 4<sup>o</sup> 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*. 2<sup>o</sup> 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.