

6.10 Releituras Digitais: a descontextualização da obra de arte ou o pertencimento a partir de intervenções?

Marina Gowert dos Reis

*Mestre em Memória Social e Patrimônio
Cultural pelo PPGMP/ICH/UFPEL
marinagowertdosreis@gmail.com*

Juliane Conceição Primon Serres

*Doutora em História pela UNISINOS
Professora Adjunta do Departamento de
Museologia e Conservação e Restauro do ICH/UFPEL
julianeserres@gmail.com*

João Fernando Igansi Nunes

*Doutor em Semiótica pela PUC/SP
Professor Adjunto do Curso de
Bacharelado em Design do CA/ UFPEL
fernandoigansi@gmail.com*

Resumo: Aqui falaremos sobre um fenômeno acarretado da digitalização e disponibilização na internet de obras de artes, atentando para apropriações digitais dessas obras de arte (que, neste contexto, são imagens digitais) através da incorporação de elementos digitais na sua visualidade. Observamos duas posições possíveis perante este fenômeno: ver as releituras digitais como uma apropriação que dessacraliza as obras de arte, tirando-as de seu contexto original de maneira negativa; uma forma de pertencimento a partir da obra de arte, a qual não prejudica a conservação de originais, em uma atualização de seu contexto. Observaremos, buscando polarizar comportamentos a partir das duas posições traçadas e entender outros fenômenos compreendidos, dois casos emblemáticos de apropriações digitais de obras de arte. Primeiramente, um caso que vemos como essencial para este estudo, tanto pela relevância histórica e artística da obra original, como pelo grande número de releituras encontradas na internet, que são as apropriações de digitalizações da Mona Lisa, obra de Leonardo da Vinci do século XVI. Também analisaremos a página da rede social Facebook Classical Art Memes, na qual são acrescentados textos e intervenções visuais à pinturas digitalizadas, e essas são publicadas na Linha do Tempo da página.

Palavras-chave: Releituras digitais de obras de arte. Dessacralização da obra de arte. Mona Lisa Digital. Página do Facebook Classical Art Memes.

Introdução

A digitalização de acervos documentais e de bens culturais fazem parte das técnicas atuais de preservação patrimonial, nos mais diversos níveis. Essas práticas estão documentadas em cartas de organizações internacionais, como a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) (2003, 2012), desde 1992, com o estabelecimento do programa Memória do Mundo. Assim, as técnicas de digitalização de acervos, e com isso o patrimônio digitalizado, estão presentes em diversas ações de preservação. Esses processos avançam conforme o desenvolvimento das tecnologias digitais, assim quando a internet é inaugurada e passa a ser usada amplamente como meio de comunicação global, esses bens digitalizados também passam a ser compartilhados na grande rede de computadores.

Assim, é fato que com uma rápida busca na internet qualquer usuário pode ter acesso às mais diversas digitalizações de obras de arte. Ademais, pode visitar um museu sem sair de sua casa, e mais ainda, pode ser guiado por essas tecnologias quando vai ao espaço físico do museu.

Essa facilidade gera uma maior proximidade com os bens culturais, o que acarreta em uma nova relação com os mesmos. As releituras digitais existentes na web são resultado tanto dessa facilidade de acesso, como das relações que as pessoas têm com as informações, que é de pertencimento, do conteúdo como forma de expressão pessoal. Assim entendemos essas releituras entre dois contextos, um positivo e outro negativo: as releituras digitais são apropriações que dessacralizam as obras de arte, tirando-as de seu contexto original, virando tão somente um instrumento de representação identitária; por outro lado, é uma forma de pertencimento a partir da obra de arte, a qual não prejudica a conservação de originais, em uma atualização de seu contexto, e faz com que esses bens culturais sejam assunto discutido e replicado nos websites de redes sociais.

Nosso intuito aqui não é dizer que o que acontece é uma posição ou é outra. Queremos somente trazer essa discussão, e mostrar que, para nós, essas releituras criam uma nova forma de acessar obras de arte, de forma quase lúdica, e que a experiência estética de ver a obra em sua forma original não é alterada, somente conectada à essas novas experiências.

Trabalharemos neste texto com uma busca e análise qualitativa de releituras digitais que podemos encontrar online, a fim de identificar quais os temas dessas releituras, se são feitas de maneira a denegrir a obra de arte, qual interação que é gerada. Para tanto focamos em observar digitalizações da pintura Mona Lisa, de Leonardo da Vinci, entendendo a importância da mesma para a história da arte, e pelo fato de que, frente às pesquisas adjacentes, essa ter sido a primeira releitura que encontramos. Faremos essa busca através da rede social de compartilhamento de imagens Pinterest e no buscador Google Imagens. Em um segundo momento analisaremos um número determinado de publicações da página na rede social Facebook Classical Art Memes³, que difunde e produz imagens incluindo diálogos em digitalizações de obras de artes. Nosso foco nesse último caso é observar as interações e engajamentos que essas publicações provocam: se existem discussões, engajamento através de curtidas, compartilhamentos, sugestões para a produção de novas imagens, entre outras.

¹ Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: out. 2017.

² Disponível em: <https://www.google.com.br/imghp?hl=pt-PT>. Acesso em: out. 2017.

³ Disponível em: https://www.facebook.com/classicalartmemes/?ref=br_rs. Acesso em: out. 2017.

Além disso, traçaremos algumas considerações acerca da cultura digital e da cibercultura, a fim de contextualizar o momento e as conjecturas nas quais essas práticas existem. Discorreremos também os períodos da integração entre tecnologias digitais e preservação de bens culturais, como forma de entender que nos encontramos em um momento no qual essas tecnologias são ferramenta de conexão entre instituições de preservação e a sociedade em geral.

1 Cibercultura e Cultura Digital

A cibercultura versa sobre os fenômenos sociais motivados pela popularização das novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC), que incluem não somente o computador como um aparato tecnológico de acesso, mas também a telefonia móvel, as tecnologias digitais de captação e tratamento de imagens e sons, a internet e todos os serviços disponibilizados na rede mundial de computadores. A disponibilidade e acesso facilitado a essas tecnologias é, segundo Lemos (2009), o que podemos chamar de cultura digital, a cultura da atualidade imersa nas tecnologias digitais. A cibercultura é, assim, a cultura, os modos de fazer, os costumes, que emergem da vida cotidiana relacionada às tecnologias digitais. Consequentemente, a cibercultura é possível pelo momento de cultura digital, não sendo termos sinônimos.

O processo de cibercultura está relacionado ao desenvolvimento do computador pessoal, entretanto, mais ainda, à conexão dos mesmos via internet, processo que possibilita a extensão de relações sociais para o contexto digital, fortemente ancoradas em um desejo coletivo de conexão, como comentaremos a seguir. Para Pierre Lévy (2007), cibercultura trata das técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem a partir e em conjunto ao crescimento do universo virtual possibilitado pela internet. Ainda que o desenvolvimento de tal sistema tenha acontecido no final década de 1960, com estabelecimento da ligação entre os dois primeiros nós em 29 de outubro de 1969, a internet comercial só está disponível desde o final da década de 1980, com popularização a partir da década de 1990 (CASTELLS, 2013).

Essa nova mídia possibilita, entre muitos fatores, uma descentralização da informação, que agora pode ser produzida e acessada por muitos, o que não acontecia em um momento pré-internet. De maneira simplificada, mais informações estão disponíveis e são acessadas por mais pessoas. Tal fato modificou substancialmente nossa relação com as pessoas e com a informação. Hoje em dia nos apropriamos do que está disponível e criamos meios e oportunidades de maneira extremamente incisiva. É no âmbito desse espaço de ação que estudamos as novas formas de experienciar bens culturais, imersas nas tecnologias digitais.

2 Perfil histórico do uso de tecnologias digitais para preservação de bens culturais

Ainda que possamos relatar que hoje existe uma necessidade das instituições de preservação estarem on-line para que sejam relevantes em um contexto comunicacional (SCHWEIBENZ, 2004), e que cada vez mais as tecnologias digitais sejam utilizadas como ferramentas na conservação e preservação de bens culturais, principalmente na digitalização de acervos documentais, esse é um processo que já começou a acontecer na década de 1970 (ADDISON, 2008; MONFORT & CABRILLANA, 2005).

O **Patrimônio Cultural Digital 1.0** (ADDISON, 2008) é caracterizado pelo uso de tecnologias digitais para fins de documentação e facilitação na coleta de dados, a serviço principalmente da arqueologia. É o que acontece durante os anos de 1970, 1980 e início da década de 1990, em congruência com a “inauguração” e consequente desenvolvimento dessas tecnologias e aparelhos. Essas práticas já aconteciam no âmbito do patrimônio artístico, em especial na digitalização e microfilmagem de obras de arte.

O fato que vai modificar esse paradigma é a inauguração da internet comercial. As técnicas e aparatos para coleta de dados seguem sendo utilizados, mas no início da década de 1990 essas digitalizações, que antes eram usadas somente como instrumento de preservação por duplicação de acervos, passam a ser distribuídas e acessadas através da internet. O **Patrimônio Cultural Digital 2.0** (ADDISON, 2008) é caracterizado principalmente no surgimento do virtual heritage, patrimônio cultural virtual, ou seja, espaços desenvolvidos com uso de tecnologias tridimensionais. Existia uma vontade de experimentar com todas as possibilidades disponíveis, mesmo que essas não fossem as mais adequadas para o resultado esperado.

Addison (2008) afirma que no Patrimônio Cultural Digital 2.0, o patrimônio digital passa a ser agregado a outras características, especialmente a da preservação participativa organizada na internet. É nesse ponto que discordamos levemente do autor, dizendo que sim, nesse segundo momento (2.0) começam a pontuar esses novos usos, mas que é possível inaugurar um terceiro momento do patrimônio cultural digital caracterizado por essa nova faceta do patrimônio na internet. Compreendemos que existem diferenças circunstanciais entre os projetos organizados entre a década de 1990 e o início dos anos 2000, ancorados no modelo de mimetização do espaço do museu, e nos que são realizados atualmente, que seguem ideias de interação e participação do usuário, encontrando visualidades que são mais adequadas a esses fins.

Assim, podemos afirmar a separação em dois períodos dentro do que Addison (2008) chamou de Patrimônio Cultural Digital 2.0, conceituando que a partir de meados da década de 2000, até os dias atuais, temos o Patrimônio Cultural Digital 3.0, ancorado na internet como uma ferramenta para a preservação patrimonial colaborativa e em usuários que estão familiarizados à linguagem visual da internet.

A afirmação do terceiro momento também está de acordo com o que é defendido no livro organizado por Mia Ridge (2014), chamado *Crowdsourcing our Cultural Heritage* (ainda sem tradução para a língua portuguesa), que pode ser entendido como a terceirização, no sentido de preservação construída participativamente, do nosso patrimônio cultural. Nessa obra estão reunidos relatos de casos onde a internet foi usada para convidar e integrar cidadãos comuns ao processo de preservação, seja em tarefas de organização de acervos e exposições, digitalização, transcrição, doação de acervo, entre outras, o que mostra a existência e o crescimento desse tipo de ação.

Tendo como base os casos citados na obra de Ridge (2014), e contingências da evolução da internet, como o estabelecimento da Web 2.0⁴, podemos afirmar que o Patrimônio Cultural Digital 3.0 é inaugurado entre 2005 e 2010, sendo a prática da preservação participativa e colaborativa na internet influenciada por essa personalização nos serviços digitais, pelo crescente uso de tecnologias digitais pelas pessoas, e pela abertura das instituições para esse

tipo de trabalho. Esse conceito está amplamente relacionado com o objeto desse artigo, que são as releituras digitais de obras de arte. Foi necessário que as tecnologias digitais fossem desenvolvidas para que houvesse uma emergência dos acervos digitalizados, esses que, posteriormente foram colocados online para acesso mundial.

3 Releituras digitais de obra de arte

Tornamos a falar que, nesse trabalho, buscamos somente ilustrar o panorama existente de releituras digitais de obras de arte, trazendo algumas conexões com autores que, historicamente, teorizaram sobre esses bens culturais. Assim nos atentamos mais as temas e estilos de intervenção que encontramos nas buscas online tanto sobre a Mona Lisa como na página Classical Art Memes. Também observamos, nesse último caso, a interação dos “expectadores” com esse conteúdo, uma vez que essa está disponível nos comentários das postagens, recurso do próprio website de rede social. Ainda pontuamos que esse é um estudo em andamento, o que justifica essa estrutura que é muito mais de levantamento de campo e comentários localizados de discussões que serão aprofundadas em outro momento.

Relatamos, assim, a nossa busca sobre releituras da obra Mona Lisa, também conhecida como A Gioconda, que se encontra no Museu do Louvre, e é um dos melhores exemplos do uso da técnica do sfumato. Não encontramos registros sobre a data na qual a obra foi digitalização, não obstante podemos comentar que esse ato muito está relacionado às diversas pesquisas que são feitas em torno da obra, sejam essas com o intuito de descobrir uma data precisa na qual foi realizada, vestígios de etapas da pintura, mensagens escondidas na obra, entre outras que podem ser identificadas com uma rápida busca em referências acadêmicas e da área.

Agora discorremos sobre a produção dessas releituras digitais, que são amplamente enraizadas no modo de produção de imagens digitais compartilhadas online. Não temos como afirmar quem as realiza, se algum artista realizou alguma coleção (ainda que acreditemos que se algum artista tivesse trabalhado nessa perspectiva, informações sobre essa ação estariam disponíveis), como essas são feitas (ainda que nosso conhecimento prévio indique intervenção através de softwares gráficos como Photoshop, que permite edição de cores, inclusão de novos elementos e alteração de composições já existentes na digitalização), entre outros fatores. Assim, não nos detemos nessa questão de quem produz, focando somente nos temas explorados.

Isto posto, relatamos nossa análise qualitativa das releituras que encontramos em nossa busca no Pinterest e no Google Imagens, focando principalmente nos temas mais recorrentes nessas releituras. Primeiramente comentamos a grande quantidade de entradas que encontramos através do termo “mona lisa digital”, nas duas ferramentas utilizadas para essa

⁴ A Web 1.0 era a primeira internet, logo no surgimento da internet comercial, no início dos anos 1990. O grande trunfo era a quantidade de informações que eram disponibilizadas, e o fato de que os usuários podiam acessá-las de suas casas (SANTOS & NICOLAU, 2012). Já a Web 2.0 é marcada pelo o surgimento e a popularização de ambientes colaborativos, onde a informação é construída a partir de esforços coletivos, e que têm como finalidade o compartilhamento e a personalização desses conteúdos. O foco, na internet, não é mais somente a disponibilização de informações, mas sim a interação entre usuários. Tais mudanças acontecem no início dos anos 2000 (LÉVY & LEMOS, 2007).

pesquisa. Não temos como afirmar o número preciso de imagens encontradas, posto que nem o Pinterest nem o Google Imagens disponibiliza essa informação. Entretanto, em frente a essa quantidade de recursos, podemos afirmar que a prática dessas releituras digitais não é isolada, sendo produzidas por muitas pessoas, com os mais diversos interesses, incluindo aí até uma possível demanda comercial.



Figura 1: Releituras com referências à questões cotidianas e mundiais.
Fonte: Pinterest e Google Imagens.

Observamos um primeiro bloco de imagens, (Figura 1), agrupadas pela semelhanças dos temas tratados. Na primeira linha de imagens, reunidos releituras onde são representadas mulheres do cotidiano atual, cobrindo um limitado, ainda que inclusivo, número de atividades. Constatamos que são mais abundantes o uso de temas e representações femininas, especialmente nesse grupo reunido. Com isso não adentramos uma discussão de representatividade de gênero, extremamente atual, e nem afirmamos que essa não existe no âmbito estudado, somente constatamos que existe uma preferencia por parte dos produtores dessas releituras em continuar representando Mona Lisa como mulher, posto que as característica da obra fazem com que possamos perceber que Da Vinci quis retratar uma pessoa do sexo feminino.

Pontuamos que os temas de representação de mulher na atualidade são limitados porque as releituras apresentam Mona Lisa em tarefas e profissões consagradas, como dona de casa ou mesmo empregada doméstica, estudante, mãe com o filho bebê, ou mesmo médica, empresaria, cozinheira (não apresentadas aqui). Não vemos Mona Lisa em profissões menos populares, como taxista, bombeira, etc, e com isso podemos inferir que os temas escolhidos para a realização dessas são os mais comentados, de mais fácil apreensão por quem produz e acessa. Ainda pontuamos que algumas imagens visam principalmente a piada, como é o caso da releitura na qual Mona Lisa tira uma selfie com seu smartphone.

Já na segunda linha de imagens (Figura 1), reunimos representações da Mona Lisa com diversas nacionalidades, períodos históricos, religiões, grupos culturais, em suma, diferentes grupos humanos. Nesse contexto vemos uma representação em que a obra aparece como homem, no caso do mexicano. Observando essas podemos perceber uma tendência em trabalhar com representações de estereótipos, desenvolvendo um tema a partir de sua faceta mais emblemática, não entrando em pormenores e questões específicas. Atentamos também para o trabalho minucioso de edição de imagem, especialmente na inclusão de cabelos e roupas diversas.

Por essas questões acerca da representação estereotipada, não podemos afirmar que essas releituras sejam representações conectadas à identidade de pessoas. Vemos muito mais esse trabalho lúdico, de descontração, do que um processo identitário.



Figura 2: Releituras com referências à temas da cultura pop.

Fonte: Pinterest e Google Imagens.

Agora focamos no segundo bloco de imagens, reunidas observando releituras que misturam a obra com referências à cultura pop. Nesse âmbito percebemos uma ampla diversidade de subtemas, sendo que encontramos releituras com foco em personagens de filmes, jogos eletrônicos, livros, referências musicais, entre outros. Inferimos que releituras desse tema podem ter um maior sentido de identificação por parte de quem acessa, e mesmo de quem as produz. Isso leva a deduzir que quem produz releituras digitais compreende esse como um veículo de brincadeira, piada, amplamente conectado à comunicação da internet, especialmente porque essas imagens viram memes, que são essas informações, que podem ser visuais, textuais, em vídeo, que são amplamente repetidas por usuários da internet (HODGE, 2000). Também pensamos que, nesse contexto, as pessoas envolvidas na produção e acesso

dessas releituras entendem-as como distantes da obra de arte original. Essas não são, de forma alguma, comparáveis à Mona Lisa, pintada do Da Vinci. São, por outro lado, uma forma cotidiana de integrar esse ícone da sociedade ocidental às referências atuais.



Figura 3: Publicações da página do Facebook Classical Art Memes.

Fonte: <https://www.facebook.com/classicalartmemes/>

Percebemos um processo semelhante nas publicações que observamos na página Classical Art Memes. As digitalizações de obras são escolhidas pelas cenas que apresentam e, em geral, são acrescidas de intervenções com textos, sendo diálogos ou legendas (Figura 3). Ainda que algumas obras utilizadas pela página sejam conhecidas em um contexto global, a grande maioria são obras não populares, que representam, de maneira realista, cenas cotidianas. As intervenções são usadas para atualizá-las, com diálogos e comentários atuais, e assim fazer com que virem possíveis memes nas redes sociais.



Figura 4: Publicação da página do Facebook Classical Art Memes.

Fonte: <https://www.facebook.com/classicalartmemes/>

Ainda atentamos para as interações geradas a partir dessas publicações. Seleccionamos uma publicação aleatoriamente, sendo que foi feita no dia 31 de outubro de 2017. A imagem foi compartilhada por 2101 usuários da rede social, gerou 36000 curtidas, e 72000 comentários.

Todos esses são números elevados, tanto quando levamos em conta a rede social como um todo, como quando observamos o número de inscritos na página (4,702,526 inscritos⁵). Listamos brevemente os conteúdos presentes nos comentários relacionados a postagem, que abrangem desde indagações e afirmações sobre a obra de arte em questão, até outras legendas que se adequam à imagem digital.

Apontamos ainda uma outra questão possível de discussão nesta pesquisa. Indiscutivelmente as intervenções digitais na digitalização da Mona Lisa são releituras digitais dessa obra de arte, especialmente quando temos em mente a definição de releitura, que diz respeito ler uma obra novamente, buscando uma nova interpretação, e recriar a obra a partir desse novo olhar. Levando isso em conta, ainda consideramos as imagens publicadas pelo Classical Art Memes como releituras, uma vez que, fazendo uso de ferramentas digitais, lançam uma nova interpretação da obra, ainda que essa releitura seja muito mais de uma mudança de contexto do que uma intervenção pictórica na imagem.

Conclusão

Retomamos o principal objetivo que tivemos nesse trabalho, que foi apresentar a identificada produção de releituras digitais de obra de arte, com intuito, principalmente, de que essas imagens alcancem uma grande audiência em redes sociais. Fazemos esse artigo com essa proposta porque encontramos esse nicho no exercício de pesquisas adjacentes, e pretendemos, na sequência, aprofundar o dado estudo. Ainda assim, esse artigo faz-se válido como uma apresentação desse nicho, dessa visão nossa, e de possíveis questões a serem discutidas para a comunidade acadêmica.

É necessário entender pormenores da cultura digital, que permeiam a comunicação na atualidade, para que assim possamos compreender os objetivos dessas pessoas que produzem e acessam essas informações. O estudo sobre a tecnologia digital também é pertinente para que possamos afirmar a digitalização como ferramenta presente nos processos de preservação de bens culturais, e, mais ainda, a internet e os aparatos digitais como meio de realizar projetos de preservação participativa.

Ademais, pontuamos algumas discussões que permeiam esse tema no qual embarcamos. É necessário retornar à Walter Benjamin, observar o que é dito sobre a destruição da aura da obra de arte, inserida em um contexto no qual o original é desgastado (de forma conceitual) pela sua reprodução. Apontamos também algumas pesquisas que já atualizam a problema observado por Benjamin em um contexto que não é mais sobre de reprodução em massa, mas sim de reprodução digital, com acesso indeterminado e não passível de rastreamento (PEIM, 2007). Perguntamos: o que significa ver a Mona Lisa presencialmente para uma pessoa que desde de sua primeira infância já viu reproduções da obra, pode acessar museus virtualmente quando lhe convêm, e que já viu a obra nos mais diversos contextos e apresentações?

Também comentamos que a obra de arte como prática não é algo novo, uma vez que Marcel Duchamp em 1919 manipulou um cartão postal que reproduzia a obra Mona Lisa. O

⁵ Dados de 2 de novembro de 2017.

artista acrescentou um bigode, sombreado no rosto, e a inscrição LHOOQ, ou “Elle a chaud au cul”, e que pode ser traduzida como “Ela tem fogo no rabo”. Ser comentarmos o lado cômico e satírico dessa obra, acentuamos as técnicas utilizadas, uma vez que Duchamp fez uso de um suporte banal (um cartão postal, o que ainda caracteriza a obra como um ready-made), que sofreu intervenção com um lápis, novamente um material simples, quando comparado à outros. Essa obra tem um impacto mais pelo seu contexto do que por sua visualidade, diferente da Mona Lisa original. É o diferente que nos atrai para ela. Ainda que as releituras digitais não sejam obras de arte, nos parece que atraem os usuários de redes sociais por tirarem essa digitalização do contexto do museu e trazem essas para o espaço e questões cotidianas. Acontece um processo de reconhecimento e de estranhamento.

Ainda especulamos sobre o impacto que a existência dessas imagens na percepção que uma pessoa tem da obra original. Uma vez que a obra de arte é interpretada não somente por sua visualidade, mas pela visão do espectador a partir de suas experiências, afirmamos, primeiramente, que cada um vê de maneira distinta e pessoal. Nos parece que esses acessos prévios, em contextos diferentes, não substituem a obra e nem confundem a experiência, uma vez que o espectador entende essas diferenças. Assim, sua experiência estética não será diminuída, ao menos não mais do que a da pessoa imersa na era da reprodutibilidade técnica.

Indicamos que essas releituras digitais são mais um espaço que transforma as obras de arte em um assunto cotidiano, acessado de maneira informal, e que pode gerar um interesse em ver o original. Sobre a dessacralização, acreditamos que até pode ser necessária, ainda mais se for uma porta de entrada para o interesse nos originais. Como tal, as releituras digitais podem até ajudar a valorização da obra de arte na era digital.

Referências

ADDISON, Alonzo C. **Digital Heritage 2.0: Strategies for Safeguarding Culture in a Disappearing World**. In: International Symposium on Information and Communication Technologies in Cultural Heritage, 2008, Ioannina. Proceedings... Disponível em: <http://www.academia.edu/2519668/Digital_Heritage_2.0_Strategies_for_Safeguarding_Culture_in_a_Disappearing_World> Acesso em: mar. 2017.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: Movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 272 p.

HODGE, Karl. It's all in the memes. **The Guardian**. 10 ago. 2000. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/science/2000/aug/10/technology>>. Acesso em: out. 2017.

LEMO, André. **Infraestrutura para a Cultura Digital**. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (Org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro : Beco do Azogue, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2007.

LÉVY, Pierre; LEMO, André. **O futuro da Internet: a caminho da ciberdemocracia**. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

MONFORT, Cèsar Carreras; CABRILLANA, Glòria Munilla. **Patrimonio digital: Un nuevo medio al servicio de las instituciones culturales**. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2005.

PEIM, Nick. **Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction: Aura in Education: A Rereading of 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction'**. Journal of Philosophy of Education, v. 41, n. 3, 2007, p. 363-380. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9752.2007.00579.x/abstract>. Acesso em: out. 2017.

RIDGE, Mia (Org.). **Crowdsourcing our Cultural Heritage**. Surrey: Ashgate Publishing limited, 2014.

SANTOS, Emanuella, NICOLAU, Marcos. **Web do futuro: a cibercultura e os caminhos trilhados rumo a uma Web semântica ou Web 3.0**. Revista Temática, ano VIII, n. 10, 2012. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2012/Outubro/web_semantica_futuro.pdf. Acesso em: abr. 2016.

SCHWEIBENZ, Werner. **The Development of Virtual Museums**. Icom News (Newsletter of the International Council of Museums), v. 57, n. 3, 2004, p. 3. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p3_2004-3.pdf>. Acesso em: mai. 2016.

UNESCO. **Charter on the Preservation of the Digital Heritage**. 2003. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/charter_preservation_digital_heritage_en.pdf>. Acesso em: fev. 2015.

_____. **A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação**. 2012. Disponível em: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/images/mow/unesco_abc_vancouver_declaration_pt.pdf>. Acesso em: mai. 2016.