



v. 10, n. 1: 26.º Encontro do Proler Joinville (out. 2020) / 11º Seminário de Pesquisa em Linguagens, Leitura e Cultura – 2021 – ISSN 2316-395X

# Patrimônio digital e memória: a patrimonialização mundial da Demoscene pela Unesco

## Digital heritage and memory: the world heritage of Demoscene by Unesco

## Patrimonio digital y memoria: el patrimonio mundial de Demoscene por la Unesco

---

Maria Elena Medeiros Marcos<sup>1</sup>  
Fernando Cesar Sossai<sup>2</sup>

---

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo discutir a relação da Demoscene, o primeiro bem de cultura digital reconhecido como patrimônio da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), com a memória. A Demoscene é uma comunidade híbrida, originalmente finlandesa, mas nascida no meio digital, por meio de plataformas de contato e repositórios *on-line* criados por pessoas interessadas em audiovisual e que evoluiu para encontros presenciais, culminando no interesse em patrimonializar suas memórias digitais. A relação dá-

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Universidade da Região de Joinville (Univille).

<sup>2</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade da Univille.

se com a mobilização dos conceitos de memória com base em Candau (2018) e em Huyssen (2004), procurando analisar a relação entre patrimônio e cultura da memória com base na reflexão de que se deve lembrar o futuro em vez de apenas nos preocuparmos com o futuro da memória. A fundamentação desta comunicação está baseada em pesquisa documental e pesquisa bibliográfica, bem como nos textos “Memória e identidade” e “Da mnemogênese a memogênese”, de Candau (2018), e “Passados presentes: mídia, política e amnésia”, de Huyssen (2004). A pesquisa documental vem sendo realizada nos bancos de dados criados pelos membros da comunidade Demoscene da Finlândia e da Alemanha. Como resultados preliminares deste estudo, aponta-se a relação entre memória e cultura digital como uma forma de patrimonializar narrativas (individuais e coletivas) nascidas digitalmente. Também, discute-se a relação entre os estudos da internet e o conceito de memória em Huyssen (2004), articulando sobre a presentificação do passado por meio da patrimonialização.

**Palavras-chave:** patrimônio digital; memória; UNESCO; cultura digital; Demoscene.

**Abstract:** This paper aims to discuss the relationship between Demoscene, the first digital cultural asset recognized as a United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) heritage, and the memory. Demoscene is a hybrid community, originally Finnish, but born in the digital medium, through contact platforms and online repositories created by people interested in audiovisual and that has evolved into face-to-face meetings, culminating in the interest in patrimonializing their digital memories. The relationship occurs through the mobilization of memory concepts based on Candau (2018) and Huyssen (2004), seeking to analyze the relationship between heritage and culture of memory, starting from the reflection that one should remember the future instead just worrying about the future of memory. This communication is based on documentary and bibliographic research, as well as on the texts “Memory and identity” and “From mnemogenesis to memogenesis”, by Candau (2018), and “Past present: media, politics and amnesia”, by Huyssen (2004). Documentary research has been carried out in databases created by members of the Demoscene community in Finland and Germany. As preliminary results of this study, the relationship between memory and digital culture is pointed out as a way of patrimonializing (individual and collective) narratives born digitally. Also, the relationship between internet studies and the concept of memory in Huyssen (2004) is discussed, articulating the presentification of the past through the patrimonialization.

**Keywords:** digital heritage; memory; UNESCO; digital culture; Demoscene.

**Resumen:** Este artículo tiene como objetivo discutir la relación de Demoscene, el primer activo cultural digital reconocido como patrimonio de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), con la memoria. Demoscene es una comunidad híbrida, originalmente finlandesa, pero que nació en el medio digital por medio de plataformas de contacto y repositorios *online* creados por personas interesadas en el audiovisual y que ha evolucionado para encuentros presenciales, culminando en el interés por patrimonializar sus memorias digitales. La relación se produce con la movilización de los conceptos de memoria con base en Candau (2018) y Huyssen (2004), buscando analizar la relación entre patrimonio y cultura de la memoria, por intermedio de la reflexión de que se debe recordar el futuro en lugar de solo preocuparnos por el futuro de la memoria. Esta comunicación se basa en la investigación documental y bibliográfica, así como en los textos “Memoria e identidad” y “De la mnemogénesis a la memogénesis”, de Candau (2018), y “Pasado presente: medios, política y amnesia”, de Huyssen (2004). La investigación documental se ha realizado en bases de datos creadas por miembros

de la comunidad Demoscene en Finlandia y Alemania. Como resultado preliminar de este estudio, se señala la relación entre memoria y cultura digital como forma de patrimonializar las narrativas (individuales y colectivas) que nacen digitalmente. Asimismo, se discute la relación entre los estudios de internet y el concepto de memoria en Huyssen (2004), articulando la presentificación del pasado por medio de la patrimonialización.

**Palabras clave:** patrimonio digital; memoria; UNESCO; cultura digital; Demoscene.

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo discutir a relação da Demoscene como patrimônio cultural imaterial reconhecido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) e a mobilização dos conceitos de memória com base em Candau (2018) e em Huyssen (2004), procurando analisar a relação entre patrimônio e cultura da memória por meio da reflexão de que se deve lembrar o futuro em vez de apenas nos preocuparmos com o futuro da memória.

Na sequência, é apresentada a metodologia utilizada para a elaboração deste artigo. Logo em seguida, aborda-se a temática da patrimonialização mundial da Demoscene pela Unesco. Posteriormente, tem-se o estudo de caso entre a relação entre a Demoscene e a memória, e por fim há as considerações finais.

## METODOLOGIA

A investigação aqui trabalhada foi desenvolvida por meio dos seguintes procedimentos teórico-metodológicos: pesquisa bibliográfica e pesquisa documental.

Conforme estudo de Boccato (2006, p. 266),

a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

A fundamentação desta comunicação está baseada em pesquisa documental e pesquisa bibliográfica, bem como nos textos “Memória e identidade” e “Da mnemogênese a memogênese”, de Candau (2018), e “Passados presentes: mídia, política e amnésia”, de Huyssen (2004). A pesquisa documental vem sendo realizada nos bancos de dados criados pelos membros da comunidade Demoscene da Finlândia e da Alemanha.

Utilizou-se também a produção intelectual de Manuel Castells (2015) na perspectiva da cultura digital, e explicitou-se como se deu o reconhecimento da Demoscene como primeiro patrimônio cultural mundial imaterial (digital) reconhecido pela Unesco.

## A PATRIMONIALIZAÇÃO MUNDIAL DA DEMOSCENE PELA UNESCO

Para contextualizar a Demoscene e como essa comunidade se formou, cita-se a definição presente no sítio eletrônico Art of Coding:

A Demoscene é uma subcultura internacional da arte da computação focada na produção de *emos* e programas de computador independentes que produzem apresentações audiovisuais. O objetivo de uma demonstração é mostrar programação, artes visuais e habilidades musicais. *Demos* e outras produções da comunidade Demoscene são compartilhadas em festivais conhecidos como *demoparties*, votadas pelos participantes e lançadas *online* (DEMOSCENE – THE ART OF CODING, 2020, tradução nossa).

Definida como uma subcultura internacional da área da computação, reunindo membros de diversos países, a Demoscene teve sua formação como comunidade a partir do fim dos anos 1970. Sobre essa formação, o Art of Coding conta:

As raízes da Demoscene estão na revolução do computador doméstico no fim dos anos 1970 e no advento subsequente do *cracking*<sup>3</sup> de *software*. Os *crackers*<sup>4</sup> alteraram o código dos *videogames* para remover a proteção contra cópia, reivindicando o crédito ao adicionar telas de introdução próprias (*cracktros*). Eles logo começaram a competir pela melhor apresentação visual dessas adições. Por meio da criação de introduções e *emos* independentes, uma nova comunidade eventualmente evoluiu, independentemente das cenas de jogo e de compartilhamento de *software* (DEMOSCENE – THE ART OF CODING, 2020, tradução nossa).

Andreas Lange e Tobias Kopka, incentivadores e mobilizadores da patrimonialização do bem na Unesco e atuantes na comunidade Demoscene desde a sua formação, falam sobre a motivação para buscar o reconhecimento desse bem:

A Demoscene, que nasce no coração da revolução do computador doméstico, tem mostrado como habilidades a criatividade, que pode ser estimulada e implementada em uma prática cultural dinâmica adotada em contextos digitais. Muitas de suas técnicas e mentalidades se tornaram as principais técnicas e influências da mudança digital e que ainda são vibrantes hoje. Sete décadas após a invenção dos computadores, achamos que é hora de dar o próximo passo para levar a sério a *cultura digital nascida como parte de nosso patrimônio cultural*, começando uma iniciativa para trazer a Demoscene para a lista do patrimônio cultural imaterial mundial da Unesco. Por isso, convidamos todos os envolvidos, ou não, no contexto a se juntar a nós e apoiar a iniciativa nos próximos anos (LANGE; KOPKA, 2020, tradução e grifo nossos).

Kopka é diretor do Ludicrous Zürich Game Festival e chefe de Relações Comunitárias da Reboot Develop. Ele faz parte da cena *demo* há 30 anos, sendo um membro fundador da Digitale Kultur e.V. e iniciador da Art of Coding. Lange é o diretor administrativo da

<sup>3</sup> Quebra de *software* é a modificação do *software* para remover ou desativar recursos que são considerados indesejáveis pela pessoa que quebra o *software*, especialmente os recursos de proteção contra cópia ou os aborrecimentos do *software*, como telas e *adware*.

<sup>4</sup> Termo usado para designar o indivíduo que pratica a quebra de um sistema de segurança de forma ilegal ou sem ética.

Associação Europeia de Arquivos, Museus e Projetos de Preservação de Jogos de Computador e diretor fundador do Museu de Jogos de Computador em Berlim, para o qual trabalhou como curador até 2018.

Sobre a iniciativa de trazer a Demoscene para a lista de patrimônio cultural imaterial da Unesco, Kopka traz o objetivo da mobilização quando comenta:

O objetivo é deixar claro que a *cultura digital* pode funcionar de forma descentralizada, auto-organizada, anônima e competitiva e ainda criar um *forte sentimento de pertencimento e uma comunidade com conhecimentos, histórias e tradições especiais*. Depois de 30 anos, isso poderia ser *chamado de costumes digitais*, mas ao mesmo tempo ainda está em constante evolução. Muitas das definições clássicas de cultura atingem seus limites aqui (DEMOSCENE – THE ART OF CODING, 2020, tradução e grifos nossos).

Como disse Kopka (ART OF CODING TEAM, 2020), o sentimento de pertencimento e de comunidade remete ao conceito de memória quando Candau (2018, p. 62) diz que “a memória humana é representativa, a dos computadores é simplesmente prestativa, incapaz de lembrar ou escrever”. O autor coloca o homem como autor da própria história e da memória que evoca, enquanto os computadores são meros repositórios que sem o comando do homem não são capazes de evocar nenhum tipo de informação.

Mesmo a Demoscene sendo uma comunidade em que sua memória é guardada em meio digital, são as pessoas que compõem essa comunidade. Ou seja, são as pessoas que decidem o que evocar e o que esquecer no seu contexto social e cultural. Aqui, deixa-se um ponto de reflexão: todo e qualquer indivíduo pode compor essa comunidade? Essa comunidade é acessível a toda e qualquer pessoa? Quais barreiras a cultura digital ainda impõe a quem busca por ela?

Antes de falar de memória, é necessário contextualizar o que é cultura digital e para isso se utilizam os estudos de Castells (2015, p. 697), que conceitua:

A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet. Por cultura entendo um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como por organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet.

Assim, a Demoscene é uma organização social informal, nascida dos fóruns de discussões e de repositório de arquivos. Como Castells (2015, p. 698) enfatiza: “A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica”. Ainda segundo Castells (2015, p. 2.408), “essas redes *on-line* tornam-se formas de ‘comunidades especializadas’, isto é, formas de sociabilidade construídas em torno de interesses específicos”, e como comunidade criam suas histórias e memórias.

Partindo para a análise da memória dessa comunidade, iniciamos as reflexões com Candau (2018, p. 59), que diz que “a memória permite ao homem saber, o que ele foi e o que ele será” e é pela memória que o homem “compreende continuamente o mundo, manifesta suas intenções a esse respeito, estrutura-o e coloca-o em ordem (tanto no tempo como no espaço) conferindo-lhe sentido” (CANDAU, 2018, p. 61). A comunidade Demoscene, ao buscar seu reconhecimento como patrimônio cultural imaterial na Unesco, busca situar seu valor como cultura no meio digital.



Como, ainda, Candau (2018, p. 77), “esse trabalho de memória nunca é puramente individual”, trazendo à tona a questão do pertencimento a uma comunidade ou grupo organizado, e “a forma do relato, que especifica o ato de rememoração, ‘se ajusta imediatamente às condições coletivas de sua expressão’, o sentimento do passado se modifica em função da sociedade” (CANDAU, 2018, p. 77).

Assim, a forma de relato da comunidade Demoscene são seus fóruns, grupos de discussão, plataformas e repositórios, em que o ato de rememoração se dá com o acesso, por meio digital, de conhecimentos, informações e histórias construídos ao longo do tempo e em constante evolução.

Outra questão, agora citando Huyssen (2004, p. 15), diz respeito à disseminação geográfica da memória:

A disseminação geográfica da cultura da memória é tão ampla quanto é variado o uso político da memória, indo desde a mobilização de passados míticos [...] até as tentativas que estão sendo realizadas, na Argentina e no Chile, para criar esferas públicas de memória “real” contra as políticas do esquecimento, promovidas pelos regimes pós-ditatoriais.

A ativação patrimonial da Demoscene tem como paradigma o acesso da memória por meios digitais. Ou seja, a evocação da memória guardada em meio digital é realizada por pessoas reais que se encontram em locais geograficamente distintos e, por isso, a ativação desse patrimônio tem acontecido em diversos países, sendo a iniciativa original realizada na Finlândia, seguida da Alemanha, rompendo assim as fronteiras nacionais e abrindo barreiras transnacionais de uma cultura sem território físico delimitado.

Segundo informações encontradas no FAQ<sup>5</sup> criado pelos idealizadores da mobilização para a ativação patrimonial, tanto na Finlândia quanto na Alemanha, fica claro que o objetivo da campanha é o reconhecimento da Demoscene pela Unesco:

O primeiro é colocar a Demoscene na Lista Representativa do Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade da Unesco como uma prática cultural e social, que inclui muitos elementos centrais do mundo digital. Sua atitude *hacker*<sup>6</sup> é, entretanto, aceita como um dos principais métodos de inovação em contextos digitais, para citar apenas um aspecto do motivo pelo qual a Demoscene tem liderado o caminho para a cultura digital e híbrida (DEMOSCENE – THE ART OF CODING, 2020, tradução nossa).

Assim, a Demoscene busca, além do reconhecimento do bem digital, o reconhecimento de uma cultura digital e híbrida, em que o digital e o analógico se encontram, uma vez que a comunidade se reúne de forma presencial algumas vezes no ano:

A segunda ideia é desafiar a lista da Unesco pela primeira vez com uma cultura digital original. Assim, a Demoscene também poderia se tornar um abridor de portas para outras culturas digitais, pois a *natureza descentralizada e procedimental de toda cultura digital* obedece muito bem à definição de patrimônio imaterial. (DEMOSCENE – THE ART OF CODING, 2020, tradução e grifo nossos)

<sup>5</sup> Acrônimo da expressão inglesa Frequently Asked Questions. Em português, seria algo como Perguntas frequentes. FAQ, quando usado num contexto pluralista, significa uma compilação de perguntas frequentes acerca de determinado tema; quando usado num contexto singular, é uma dessas perguntas frequentes.

<sup>6</sup> Indivíduo que se dedica, com intensidade incomum, a conhecer e modificar os aspectos mais internos de dispositivos, programas e redes de computadores.

Destaca-se na citação anterior o termo “natureza descentralizada e procedimental de toda a cultura digital”, pois a cultura digital está conectada em rede, conforme diz Castells (2015, p. 890):

Há na cultura *hacker* um sentimento comunitário, baseado na interação ativa a uma comunidade, que se estrutura em torno dos costumes e princípios de organização social informal. As culturas não são feitas de valores nebulosos. São enraizadas em instituições e organizações.

Castells (2015) comenta em seu livro *A galáxia da internet* sobre a formação da comunidade Linux, nos anos 1980 e 90, e que continua atuante, baseada nos mesmos princípios que a Demoscene: *open source*<sup>7</sup> e mútua colaboração. Como diz o autor:

A cultura da Internet é uma cultura feita de uma crença tecnocrática no progresso dos seres humanos através da tecnologia, levado a cabo por comunidades *hackers* que prosperam na criatividade tecnológica livre e aberta, incrustada em redes virtuais que pretendem reinventar a sociedade, e materializada por empresários movidos a dinheiro nas engrenagens da nova economia (CASTELLS, 2015, p. 1.122).

Retomando a natureza descentralizada e procedimental de toda cultura digital e relacionando-a com a memória, Huyssen (2004, p. 16) diz que, “ao mesmo tempo, é importante reconhecer que embora os discursos de memória possam parecer, de certo modo, um fenômeno global, no seu núcleo eles permanecem ligados às histórias de nações e estados específicos”, pois, no caso de reconhecimento pela Unesco, a ativação do patrimônio é realizada por procedimentos dos Estados nação interessados, sendo este um requisito à submissão da candidatura.

Conforme os procedimentos do manual *Preparação de candidaturas para o patrimônio mundial* (UNESCO, 2013, p. 96):

Uma candidatura a Patrimônio Mundial é, em essência, o formulário oficial de inscrição para o status de Patrimônio Mundial. É um documento enviado à UNESCO pelo Estado-parte ou por dois ou mais Estados-parte no caso de candidaturas transnacionais.

Huyssen previu:

Um dia, talvez, emergirá algo como uma memória global, na medida em que diferentes partes do globo estão sendo levadas a se juntar cada vez mais estreitamente. Mas, qualquer que seja, uma tal memória global será sempre mais prismática e heterogênea do que holística ou universal (HUYSSSEN, 2004, p. 32).

Assim, mesmo com processos de patrimonialização ocorrendo em diversos países e com o mesmo objetivo, a Demoscene ainda é heterogênea, por englobar pessoas de interesses semelhantes e, prismática, pois cada país tem seu modo de ver ou considerar a importância dessa cultura.

---

<sup>7</sup> Termo em inglês que significa código aberto. Isso diz respeito ao código-fonte de um software, que pode ser adaptado para diferentes fins.

## ESTUDO DE CASO: DEMOSCENE E MEMÓRIA

De acordo com informações repassadas por um integrante da comunidade Demoscene da Finlândia sobre os questionamentos “O que a Demoscene pensa sobre a memória e o que o pedido de patrimonialização está relacionado à preservação dessa memória (como memória coletiva da comunidade)?”<sup>8</sup>, recebemos a seguinte reflexão:

A resposta é que os cenários estão um pouco divididos aqui. Por outro lado, os pedidos de patrimonialização são muito bem documentados. Tudo, desde os eventos, são publicados e copiados gratuitamente. Eles estão disponíveis como executáveis para *download*, estão no YouTube e assim por diante.

Os *sites* do Demoscene têm comentários ativos sobre os processos de patrimonialização e os vários *chats* são muito ativos na discussão das coisas. Por outro lado, a preservação da história, dos contos e das pessoas, isso é mais difícil. Alguém tem que fazer isso, mas quem o fará? Agora existem menos publicações e revistas Demoscene. A era do papel teve dezenas de fanzines<sup>9</sup> que guardaram contos e histórias para o futuro.

8 bit (C64 etc.), 16 bits (Amiga, Atari ST) e PC Demoscene anterior tinha revistas digitais, revistas de disco, que também eram ativas em contar histórias. Hoje há muito pouco dessa atividade. Pessoas ou grupos não divulgam tanto “relatórios de encontros” ou, se o fazem, eles se perdem na selva do Facebook.

Demoscene e os cenógrafos respeitam a memória, o individual e o coletivo, mas há menos tentativas de preservá-la. É muito trabalho para as pessoas, que geralmente já estão engajadas em muitas coisas. Então, sim, para alguns de nós, o projeto da Unesco é um pontapé inicial para uma boa direção, uma possibilidade de preservar as histórias humanas individuais (K, 2020).

O que o integrante da Demoscene nos diz reflete a conclusão de Candau (2018) sobre memória coletiva. A Demoscene não tem a pretensão de formar uma memória coletiva acerca da sua produção como comunidade, mas sim “uma possibilidade de preservar histórias humanas individuais” (CANDAU, 2018, p. 46) que serão compartilhadas e evocadas no sentido social. Logo, os membros dessa comunidade podem acessar o conhecimento, a informação ou a história ali construída por um ou mais indivíduos e isso se propaga sempre que há a necessidade de se rememorar o que foi construído.

Candau (2018, p. 47) também nos faz refletir quando diz que “as memórias individuais se abriam umas às outras visando um mesmo objeto, [...] e se unindo produziam uma memória compartilhada”, e ainda que “uma memória verdadeiramente compartilhada se constrói e reforça deliberadamente por triagens, acréscimos e eliminações feitas sobre a herança”.

Assim, a memória da Demoscene é uma construção social cujos membros da comunidade determinam como essa memória se constrói e como pode ser evocada, ou seja, o que é guardado em meio digital e o que é deixado de fora dessa salvaguarda.

A proposta da patrimonialização da Demoscene em diferentes países, até o momento Finlândia e Alemanha, mesmo que por candidaturas individuais, vem contestar a ideia de memória geolocalizada, sem a possibilidade de uma memória internacional ou transnacional. O reconhecimento da cultura da Demoscene em dois Estados nação e, por ora, pela Unesco começa a colocar em xeque o pensamento de Huyssen (2004).

8 Informações coletadas via Skype, um *software* que permite comunicação pela internet por meio de conexões de voz e vídeo.

9 Publicação não profissional e não oficial produzida por entusiastas de uma cultura particular, para o prazer de outros que compartilham seu interesse.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde a contextualização da Demoscene, passando por sua patrimonialização, pelo conceito de cultural digital de Castells (2015) e de memória de Candau (2018) e Huyssen (2004), aponta-se a relação entre a memória e a cultura digital como forma de salvaguardar e, se houver interesse dos Estados nação, de patrimonializar suas narrativas nascidas digitalmente.

A mobilização e a ativação patrimonial realizadas pelos membros da comunidade Demoscene abriram as portas para que outras comunidades de cultura digital passassem a reconhecer suas práticas tradicionais como bens culturais imateriais, tendo como base um bem já patrimonializado.

Deixamos como reflexão o pensamento de Huyssen quando ele articula a presentificação de um passado por meio da patrimonialização: “Mesmo que a amnésia seja um subproduto do ciberespaço, precisamos não permitir que o medo e o esquecimento nos dominem. Aí, então, talvez, seja hora de lembrar o futuro, em vez de apenas nos preocuparmos com o futuro da memória” (HUYSSSEN, 2004, p. 37).

Assim, finalizamos o presente com a provocação de pensarmos os processos de patrimonialização do passado presentificado e da construção da memória das culturas digitais nascidas na década de 1980 em diante.

## REFERÊNCIAS

ART OF CODING TEAM. **Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany**. Demoscene – The Art of Coding, 2020. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/21/demoscene-nominated-as-intangible-unesco-cultural-heritage-in-germany/>. Acesso em: 10 out. 2020.

BOCCATO, Vera Regina C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Revista de Odontologia da Universidade Cidade de São Paulo**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006. Disponível em: [http://arquivos.cruzeirosuleducacional.edu.br/principal/old/revista\\_odontologia/pdf/setembro\\_dezembro\\_2006/metodologia\\_pesquisa\\_bibliografica.pdf](http://arquivos.cruzeirosuleducacional.edu.br/principal/old/revista_odontologia/pdf/setembro_dezembro_2006/metodologia_pesquisa_bibliografica.pdf). Acesso em: 5 ago. 2020.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2018. 219 p.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

DEMOSCENE – THE ART OF CODING. **Core Facts & F.A.Q.** Demoscene – The Art of Coding. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>. Acesso em: 9 set. 2020.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004. 116 p.

K, J. O. Pesquisadora: Maria Elena Medeiros Marcos. out. 2020. Informações via Skype.

LANGE, Andreas; KOPKA, Tobias. **Art-of-Coding, an initiative to enlist the Demoscene as first digital culture on the list of UNESCO intangible world cultural heritage.** Demoscene - The Arte of Coding. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>. Acesso em: 10 out. 2020.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Preparação de candidaturas para o patrimônio mundial.** Unesco, 2013.