

Eixo: Evolução das políticas de preservação digital

## A CRISE DO CÍRCULO MÁGICO NA PRESERVAÇÃO DIGITAL DE OBRAS DE ARTE DIGITAL

Eduardo Rodrigues  
Universidade do Estado de Minas Gerais  
E-mail: [eduardosellos2@gmail.com](mailto:eduardosellos2@gmail.com)

**Introdução:** Este trabalho advém a partir do recorte de pesquisas desenvolvidas sobre preservação e jogos digitais. **Objetivo:** A proposta tem como intuito refletir sobre a crise do caráter lúdico da preservação digital, diante das abordagens empregadas para preservar obras nativas digitais, ou seja, que explorem as fronteiras entre os campos da arte, ciência e tecnologia. **Metodologia:** Ao compreendermos a preservação digital como um processo de caráter agônico diante das intempéries do tempo, na busca de manutenção das características poéticas e elementos da obra de arte, inferimos a possibilidade de existência de um círculo mágico, o qual apresenta regras, personagens e um espaço delimitado que demonstra a ludicidade na preservação digital. Ademais, quanto a essa poética presente, cujo os personagens envolvidos, exigem abordagens diferentes para solucionar questões, evidencia uma crise do círculo mágico e do processo de preservação digital. **Resultado:** A crise desse círculo mágico é destacada por eventos catastróficos como incêndios, inundações, eventos naturais, guerras e afins, as quais decorrem à perda de inúmeras obras que poderiam ser evitadas por uma abordagem eficaz de preservação. **Conclusão:** Portanto, buscamos refletir como a crise da ludicidade na preservação digital se faz necessária para reavaliar os métodos preservacionistas perante os desafios apresentados pelo advento tecnológico. Agradecemos o apoio da FAPEMIG concedido para a apresentação deste trabalho assim como para a pesquisa da qual resultou

### Palavras-chave:

Preservação digital. Jogos digitais. Preservação de jogos. Artes digitais. Círculo mágico.

## Referências

GOBIRA, Pablo; CORRÊA, Fernanda. Como preservar a arte computacional? Ações curatoriais para a criação e manutenção de acervos. In: **CONGRESSO DO NÚCLEO INTERDISCIPLINAR DE ESTUDOS DA IMAGEM NINFA/UFMG O BORBOLETEAR DO MÉTODO**, 1., 2016, Belo Horizonte. ANAIS DO CONGRESSO. Belo Horizonte: UFMG, 2016. p. 563-573.

GOBIRA, Pablo; SILVA, Emanuelle de Oliveira; PORTUGAL, Priscila Rezende. Preservação digital em museus e acervos artísticos. In: ARELLANO, Miguel Ángel Márdero; ESTELA, Flor de Maria Silvestre; SANTOS, Alice da Silva dos (org.). **Temas de pesquisa em preservação digital**. Brasília: Ibict, 2024. Cap. 2. p. 43-55. Disponível em: <https://omp-editora.prd.ibict.br/index.php/edibict/catalog/book/339>. Acesso em: 31 jan. 2025.

GOBIRA, Pablo; PORTUGAL, Priscila Rezende. O museu em chamas: a perda do patrimônio e as tecnologias digitais sob a luz de um incêndio. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, [S.L.], v. 24, n. 46, p. 21-30, abr. 2022. FapUNIFESP (SciELO).

GOBIRA, Pablo. Arte, corpo e máquina: jogos digitais, sociedade do espetáculo e sex appeal do inorgânico. In: SILVA, Rogério Barbosa da; GOBIRA, Pablo; MARINHO, Francisco (org.). **Múltiplas interfaces: livros digitais, criação artística e reflexões contemporâneas**. Belo Horizonte: Scriptum, 2018. p. 133-144.

GOBIRA, Pablo. Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 14, n. 3, p. 501, 30 set. 2016. Universidade Estadual de Campinas.

GOBIRA, Pablo. Avatarização da vida, biografia, impurezas e metaverso. **Aletria: REVISTA DE ESTUDOS DE LITERATURA**, Belo Horizonte, v. 33, p. 90-116, 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura**. Lisboa: Edições 70, 2003. 237 p. Tradução de: Victor Antunes.

PAUL, Christane. Os museus no passado e no futuro do pós-digital: materiais, mediação, modelos. In: GOBIRA, Pablo (org.). **A memória do digital e outras questões das artes e museologia: e outras questões das artes e museologia**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019. p. 51-67.