

A Arena Msg e as outras possibilidades de exibição cinematográfica: Uma nova “situação cinema” em diálogo com a ecologia dos meios¹

Wilson Oliveira Filho²

Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ Brasil
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil
Yale University, New Haven, CT, USA

RESUMO

Os lugares de cinema, em especial as salas de exibição de filmes, passam por significativas mudanças ao longo do século XX. Atualmente, novos espaços entram em cena redefinindo certos hábitos cristalizados pelo cinema dominante ao mesmo tempo em que grupos nostálgicos lutam pela sobrevivência dos cinemas nos bairros e ruas. A Arena MSG Sphere em Las Vegas radicaliza a experiência de um ambiente cinematográfico para acompanhar obras audiovisuais. Como parte da paisagem da cidade, a arena também mostra imagens e sons no seu exterior. A *mediascape* inserida na paisagem urbana traz desafios para se pensar a exibição de filmes, o cinema expandido e os atravessamentos entre cinema e natureza por exemplo. Uma grande questão de ecologia e de arqueologia midiáticas se faz mister e esse artigo pretende discutir tal necessidade para o cinema do futuro.

PALAVRAS-CHAVE: Arena Msg; Exibição Cinematográfica; Media Ecology; Cidade.

Para Ieda Tucherman (*in memoriam*)

“Por cinema, entenda-se que não se trata aqui dos interesses corporativos ou técnicos, mas do seu próprio espírito e dos laços que o unem aos elementos solenes da inquietude”
Robert Desnos

“As gerações futuras descobrirão o cinema com a sua perda”
Serge Daney

“Sabemos que o cinema é a tela única.
Muito raras são as exceções a esta regra”
Philippe Dubois

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor e pesquisador do Programa pesquisa Produtividade UNESA. Professor credenciado permanente do PPGCINE/UFF e The Fulbright Distinguished Chair in Arts, Humanities, and Social Sciences - Yale University.

INTRODUÇÃO

Pensando a cidade como o lócus da experiência cinematográfica, esse artigo pretende apresentar e discutir mudanças nos espaços de exibição de imagens e sons em movimento a partir de uma perspectiva advinda dos estudos em *media ecology* e da preocupação ecológica que o contemporâneo tanto nos demanda. O cinema, na próxima relação para com a cidade que possui, se dissemina a partir do final do século XIX por uma série de espaços se tornando elemento chave para compreender nossa cultura midiática. Essa expansão conta em nossa proposta com uma breve arqueologia que vai de inventos pré-cinematográficos como o teatro ótico de Reynaud e outras maravilhas da arte da luz e sombra (Mannoni, 2003) passando pela estética das atrações (Gunning, 1995) e pelas reinvenções das telas e formatos em diferentes filmes e experimentos que culminam no cinema expandido (Youngblood, 1970), em especial o projeto de Stan VanDerBeek, “Moviedrome” (Sutton, 2015) e nas manifestações contemporâneas da tela global (Lipovetsky, Serroy, 2009), sendo a arena MSG a quintessência desse universo-tela inquieto e de uma nova geração que descobre o cinema com o que dele se perdeu.

Novos ambientes trazem outras possibilidades para produtores e consumidores de audiovisual e cinema. É nesse cenário que um empreendimento do entretenimento como a Arena Msg Sphere em Las Vegas desponta como no mínimo uma curiosidade para se pensar a questão da exibição de imagens e sons nos dias de hoje. Parece-nos necessário destarte refletir que se torna possível somar os espaços de cinema às bibliotecas e museus como heterotopias do século XX.

Essa ideia de Foucault (2006) é parte de uma hipótese ainda em curso em nossa pesquisa que relaciona cinema experimental e natureza e que, no bojo, esse artigo pretende cotejar. Se os poucos palácios cinematográficos ou salas menores hoje convivem com outras telas espalhadas fora e dentro das casas, além da proliferação das salas de shopping centers, acreditamos que uma possível resposta a essa reflexão seja possível. Sintetizamos nossas aspirações de encaminhar mínimas breves soluções para o dilema que os espaços de cinema se encontram nesse ensaio destinado a novas possibilidades de exibição e a celebração destas na cultura contemporânea que se pauta pela noção de ambiente.

A experiência do cinema não se dá mais somente nas salas de exibição. Há décadas os espaços que consolidaram uma forma dominante de assistir a filmes – ou o que se pensa como hábito ou “forma cinema” (Parente, 2009) – muda para novos ambientes. Ambiente parece ser palavra de ordem por sermos “providos de talentos não apenas para a adaptação de ambientes externos, mas também para a adaptação e a adoção desse ambiente em si mesmo através de meios técnicos” (Hui, 2020, p.105). Assim criamos ambientes como o cinema. Nesse jogo, a realidade é muito mais cinemática do que pensamos, ou, estendendo Deleuze (1992), o cinema é produtor de realidade, pois o ambiente que o filme se dá também pode ele mesmo ser. Ao olharmos e ouvirmos os espaços de exibição estamos também diante de um filme e estamos, sobretudo, no cinema que o mundo e a natureza nos fornecem. Ao irmos a qualquer local para fruir o cinema nos adaptamos³. Famosa questão que a teoria do cinema lidou com mestria com o conceito de situação-cinema de Hugo Mauerhofer e os ditames do escuro e do envoltório sonoro dos locais de projeção. O ato de entrar no cinema ou a “situação cinema”, de acordo com o teórico alemão “é o isolamento mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva” (Mauerhofer, 1983, p.375). Com lugares como a Arena MSG nem precisamos entrar. O exterior do espaço já é parte da “sessão”. E, mais ainda, reage aos sentidos da própria cidade-espetáculo que é Vegas.

Esse artigo busca refletir que elementos culturais e tecnológicos já antecipavam e outros que poderão ainda indicar mais mudanças na experiência de se consumir cinema a exemplo tanto do chamado *live cinema* ou da *Vjing art* contemporânea e do atual mais badalado espaço de entretenimento do momento, a Arena MSG. Seguimos o conselho de McLuhan de metodologicamente explorar e não explicar. Se lembramos aqui essa face do audiovisual feito em tempo real, talvez valha a pena compreender essas práticas como extensões do cinema expandido que segundo André Parente possui duas vertentes: “as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias” (2009, p.41). Podemos adicionar a essas vertentes as obras *live* e a precipitação de um cinema ecológico-midiático que compreende obras experimentais como os trabalhos a céu aberto de Roberta

³ No belo documentário de Wim Wenders sobre o futuro do cinema “Quarto 666”, Michelangelo Antonioni é quem mais destaca a necessidade de nos adaptarmos a novas mídias. Par o cineasta italiano por não sabermos sobre as tecnologias do amanhã cabe-nos somente adaptações.

Carvalho na série de projeções “Symbiosis” (2007 -) ou o filme de Scott Barley, “Sleep has her house” (2017).

De forma rápida e como uma tentativa de resposta a essas novas situações de exibição, a indústria de exibição cinematográfica já anuncia novas salas e se “a ecologia da mídia não existe em um vácuo; ela só pode existir em um contexto humano” (Strate, 2017, p. 23), o antropoceno se torna ‘antropocine’. A ecologia das mídias, ou como definiu Neil Postman, o “estudo das mídias como ambientes” (*apud* Braga; Levinson; Strate, 2019, p. 25), é decisiva para a compreensão desses fenômenos de exibição pós-cinematográfico e dos exemplos que do próprio universo do filme ou do pós-filme se delineiam.

A aposta desse trabalho é crer que uma natureza cinematográfica se desenhou através dos ambientes de projeção e pode nos ajudar a pensar o futuro das salas e dos diversos lugares que ainda poderão ser cinemáticos. Para tal, um ambiente como a Arena Msg Sphere precisa ser pensado em um contexto múltiplo de experimentos de exibição aliando à ecologia dos meios certas concepções médio-arqueológicas (Elsaesser, 2018) ao olharmos para espaços como os cineramas, as projeções em domo entre outros.

Esse artigo busca assim refletir como alguns elementos culturais e tecnológicos já antecipavam mudanças na experiência de se consumir cinema, a exemplo tanto desse chamado cinema ao vivo contemporâneo e desse badalado espaço de entretenimento do momento, a Arena MSG Sphere. Nosso caminho propõe um passeio por experiências com outras telas e lugares de projeção, de experimentos ainda nas origens do cinema a outros em sua época de ouro e nos experimentalismos do cinema expandido (Youngblood, 1970). Faz parte destarte em nossa trajetória para compreender como os ambientes nos ajudam a compreender o cinema. A arena em Las Vegas é o mais recente exemplo de expansão do cinema. Na cidade fabricada para o entretenimento, a tela dá cartas ao lado dos hotéis e cassinos.

ANTES DA ARENA MSG

Experimentar o cinema em locais urbanos com os quais o homem moderno ainda se acostumava ou aos quais era convidado a experimentar, como as feiras de variedades, era experimentar uma atração derivada muitas vezes dos espaços de teatro (o teatro ótico, de Emile Reynaud por exemplo) ou, ainda, das fantasmagorias. A proliferação das telas

nos fez lidar com entornos não mais muito bem definidos (público/privado, interior/exterior) e com sensações provenientes de múltiplas fontes e máquinas híbridas, misturadas por excelência.

As fantasmagorias eram normais na *Royal Polytechnic Institute* e em outros lugares da modernidade. “O microscópio de projeção [...] e o fisiocópio [...] atraía a atenção projetando, como o nome sugere, rostos humanos verdadeiros. A atração mais apreciada, entretanto, continuava sendo a lanterna mágica, com efeitos de *dissolving views*” (Mannoni, 2003, p. 268). Essas imagens que se dissolvem são como os filmes do chamado cinema de atrações (Gunning, 1995).

A busca pela ampliação ou contração das telas já era feita por inventores como Enoch J. Rector e Thomas Edison⁴ nos primórdios do cinema. Com Rector se dá a primeira tentativa de uso de uma superfície maior e mais cheia (o *widescreen*), utilizando uma película cinematográfica maior e nova de 63mm e a tecnologia chamada *Veriscope* para a exibição de espetáculos de boxe. “Para mostrar uma luta de 15m de película Enoch J. Rector, teve a ideia de aumentar o comprimento dos filmes de Edison e de reduzir a velocidade das imagens” (Mannoni, 2003, p. 405). Devido a muitas dificuldades na captura e na projeção de imagens, o *widescreen* de fato nasceria comercialmente décadas depois, consolidando o tamanho da tela como uma questão importante (sobretudo para determinados gêneros como o *western* e o musical). Para esse artigo tomamos essa experiência como um marco para uma nova abordagem ambiental do cinema.

Uma outra experimentação que nos ajuda a pensar o cinema como um ambiente, para além da sala como conhecemos e ainda nos seus primórdios, vem das chamadas *Hale’s Tours*. George C. Hale e William Keefe criaram a imitação de um vagão de trem para passageiros em uma plataforma circular imóvel, ao mesmo tempo em que imagens eram exibidas de forma semelhante a uma viagem ferroviária real. Os inventores se tornaram, então

a maior rede de cinemas que exibia exclusivamente filmes antes de 1906. Os filmes não apenas consistiam em sequências não narrativas retiradas de veículos em movimento (geralmente trens), mas o próprio teatro era organizado como um vagão de trem com um condutor que comprava passagens e efeitos sonoros simulando o clique da roda lixando seus freios (Gunning, 2006, p. 58).

⁴ O quinetoscópio ou cinetoscópio Edison que antecede seu Vitascope exibia filmes em uma superfície individual mais semelhante a uma experiência televisiva que cinematográfica.

A primazia de uma única tela, mesmo já com proporções maiores, levou a poucos experimentos semelhantes por muitos anos. Foi com Abel Gance e o equipamento *Polivision*, um híbrido de câmeras e projetores feito para conceber um tríptico de imagens na parte final do seu filme “*Napoleon*”⁵ (1927), que a superfície na qual se projeta imagens sofreu um forte abalo em termos de experimentação estética.

A obra era exibida majoritariamente em uma única tela e sua parte final tornava-se o que o diretor francês chamou de “música da luz”. Filmes como “*Grand prix*” (1966), “que retomam algumas experiências de Abel Gance com telas múltiplas, na década de 1920, parecem indicar tudo aquilo que o cinema poderia ter sido, se tivesse assumido com maior firmeza o propósito de se tornar uma arte do século XX” (Machado, 2015, p. 248).

O Cinerama também foi algo que nos mostrou bem o que o cinema poderia ter sido e o que talvez esteja se tornando, com um melhor entendimento de suas muitas funções, entre elas a ambiental, que aqui propomos e que a arena em Las Vegas tenta nos apresentar. Para além da montagem fílmica, nos parece vir da desmontagem das imagens nas telas um maior diálogo ecológico-midiático. Trata-se com o Cinerama de uma proposta criativa que também desmontava certos mecanismos já tradicionais do cinema. Resposta eminentemente tecnológica da indústria cinematográfica à crise provocada pela competição com a televisão. Os desafios e os resultados estéticos alcançados pelo novo olhar panorâmico serviram de inspiração para filmes narrativos com exibição em tela única como “*Rastros de ódio*” (1956), de John Ford, mas foi sobretudo como uma nova atração, como um novo ambiente cinemático, que essa tecnologia permitiu-nos entender melhor o cinema.

O uso de três projetores com curvatura de 146 graus, exibindo majoritariamente *travelogues*⁶, criava a sensação de imersão através de um realismo tecnológico que contava com vários projetores, som espacial e uma ambiência na própria sala. Nos EUA, em 1939, o inventor Fred Waller começava a espalhar essa nova forma⁷ de se exhibir

⁵ O filme de Gance após mais uma restauração foi o escolhido para abrir o festival de Cannes de 2024.

⁶ Os famosos documentários de viagens, que no cinerama ganhavam mais cores e sons colocando o espectador em uma imensa aventura imersiva. Ao mesmo tempo que apresentava as maravilhas do mundo em tom documental, a tecnologia mergulhava os espectadores em passeios por lugares que muitos ali presentes não conheciam ou poderiam conhecer por toda vida.

⁷ A Disney só desenvolveu o *Circle-Vision*, usado em parques da Disneylândia, muito em decorrência do sucesso do Cinerama. O sistema usava projetores 35mm para mostrar uma imagem que envolvia o espectador. Tal sistema fica conhecido como Cinema 360 graus e ainda existe em atrações do *Epcot Center*.

filmes, que foi se aperfeiçoando de um experimento chamado Vitarama (que chegou a usar 11 projetores simultâneos para criar o efeito imersivo). Apresentado na feira de variedades de Nova York, o Cinerama, foi tido como

uma profusão de novos formatos, tratou de ampliar a dimensão audiovisual percebida pelos espectadores, desenvolveu um novo cinema de sensações e incluiu, bem mais que antes, o corpo espectral como parte integrante da tecnologia cinematográfica ao absorvê-lo no regime cambiante de grandes dimensões e de som multidirecional estereofônico (Vieira, 2013).

Cinerama se tornou também uma sala e chegou a Los Angeles nos anos 1960. No Brasil, em particular na sala convencional chamada Comodoro, com tela adaptada, em São Paulo, as primeiras exibições de “*This is Cinerama*” (1952) foram mostradas ao público ainda no final dos anos 1950.

O Cinema expandido parece ser a maneira mais curiosa de se pensar as possibilidades ambientais do cinema. Prolongar o cinema é uma forma de pensar como a sétima arte pode nos levar a novas cosmovisões e possibilidades. Nesse sentido a ecologia midiática se torna mais que ferramenta conceitual. Torna-se de fato uma prática. Seja nas múltiplas telas, seja nos domos, seja em monumentos ou objetos, a exibição cinematográfica se relaciona a espaços e ambientes enquanto a narrativa dos filmes comerciais se ocupa do tempo.

O uso artístico das projeções curvas, por exemplo, já aparece nos anos 1920 no *Zeiss Planetarium* (Jena/Alemanha), remetendo a outra possibilidade de se exibir em superfícies esféricas como hoje a MSG Arena faz. Ainda nas lanternas mágicas⁸, do século XVIII, projeções circulares apareciam⁹ em placas usadas para exibir imagens e sugerir movimento. Em qualquer exemplo de projeções, além da tela plana, conseguimos identificar uma espécie de cine-ambiência ou uma composição mídio-ecológica que nos leva além dos filmes em suas narrativas.

Rumo às novas atrações como o Cinema 180 graus, o *Ominmax* e o favorito atualmente das grandes produções, o *Imax*, o experimento *Movie-Drome*, de Stan VanDerBeek, merece destaque para a compreensão de um cinema enquanto ambiente e os tensionamentos que a própria tela além do plano e da história encenada indicam. O

⁸ A lanterna do físico holandês Christian Huygens, segundo Mannoni (2003), data de 1668.

⁹ Para mais detalhes, ver a dissertação de mestrado de Pedro Viana (2024), desenvolvida no PPGCine/UFF, sob orientação de Elianne Ivo Barroso.

Movie-Drome foi o maior exemplo daquilo que o crítico norte-americano Gene Youngblood chamou de cinema expandido. O projeto baseia-se na construção de um teatro semiesférico no qual multiprojeções eram apresentadas para o espectador. DerBeek construiu o domo e mixou imagens criadas – projetando na superfície esférica, sob influência dos trabalhos de Buckminster Fuller e do curador Henry Geldzhaler – nele por anos. “Embaixo das projeções semicirculares, o público se deitava ou passeava pela instalação que almejava um cinema cósmico, interconectado e performático em uma viagem “*home and dome*”” (Sutton, 2015, p. 19).

No chamado cinema intermídia de Youngblood, as distinções entre o narrativo e o experimental não são mais decisivas como no trabalho de Beek.

Não é uma “peça” ou um “filme”; e ao mesmo tempo tem elementos dos dois [...] a experiência filmica [...] não é necessariamente uma projeção de luz e sombras numa tela no final da sala, nem está a experiência teatral contida em um prosaetnio, ou dependente de “atores” atuando para uma audiência (Youngblood, 1970, p. 365).

Movie-Drome e outras projeções esféricas são híbridas e pautadas por uma cine-ambiência toda própria. Estabelece-se uma radical compreensão de que o filme está não só na tela, mas em um espaço maior que ganha a tridimensionalidade e outros efeitos imersivos e interativos, e que hoje estão também desenhados nas projeções mapeadas e em outras técnicas que criam no espectador essa imersão tão desejada pelo cinema. de certa forma esse projeto explicita bem a ideia de que “o homem é condicionado pelo ambiente e que “ambiente” para homem contemporâneo é a rede intermediática” (Youngblood, 1970, p.366).

A ARENA MSG SPHERE

Chama a atenção que uma das primeiras imagens exibidas pela parte de fora da Arena MSG Sphere e amplamente divulgada nas redes tenha sido a de um olho, logo nas primeiras semanas de apresentação desse lugar de entretenimento. Várias imagens estão sendo exibidas nessa parte externa do domo como a placa da cidade de Las Vegas, emojis animados, imagens abstratas e objetos esportivos como bolas de basquete fazem parte do repertório visual do espaço e já foram mostradas nesse painel de *LED* que, além de exibir, nos olha. Os 1.2 milhões de pontos de *LED* nos 120 metros de altura por mais de 170

metros de largura e 164 mil alto-falantes criam uma superfície gigantesca para exibição esférica, capaz de mostrar diferentes imagens por dentro e por fora. As imagens ao ar livre parecem definir o cinema como um lugar e “uma utopia: aquela escrita do movimento que foi celebrada na década de 1920 como a grande sinfonia universal, a manifestação exemplar de uma energia que anima ao mesmo tempo a arte, o trabalho e a coletividade” (Ranciére, 2012, p. 14). Um olho-lugar que tudo na cidade observa e, ao mesmo tempo, uma atração a ser olhada internamente, onde um filme dirigido por Darren Aronofsky é exibido, *Postcard From Earth*¹⁰ (2023), além de outros filmetes e shows musicais. A última atração de destaque foi a banda irlandesa U2¹¹.

O olho que circunda a esfera mostra que a cidade do puro entretenimento é de certa forma vigiada pelas telas. Para além do panoptismo foucaultiano e do sinoptismo que nos aponta Bauman, em sua leitura de Mathiessen, na qual os vigiados passam a ser os vigilantes (Bauman, 1999), a onipresença desse espaço em uma cidade que é pura imagem, aponta a necessidade de pensarmos como a esfera pública hoje convive com uma esfera-espetáculo-audiovisual como a *Arena MSG*. Essa convivência faz parte desse ambiente que fomos acostumados a entrar, mas que nunca esqueceu seu exterior¹². Cinema que mais que filme se imagina enquanto lugar.

Não mais o panóptico, e talvez sim os seis princípios da heterotopia em Foucault, nos ajudam a pensar o cinema enquanto ambiente nas paredes dessa arena multimídia. O primeiro princípio desse conceito é que toda cultura é feita em si por heterotopias. Em seguida, Foucault observa que “uma sociedade pode fazer funcionar de uma maneira muito diferente uma heterotopia que existe e que não deixou de existir”. O terceiro preconiza a diversidade dos espaços, pois “vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis” tornam os lugares sempre variáveis. As heterotopias como “recortes do tempo” e a suposição de serem continuamente um “sistema de abertura e fechamento, que

¹⁰ O filme remete aos *travelogues* do cinerama, mas dessa vez o passeio é pelo planeta terra com um ar de ficção científica e documentário de natureza. O filme foi rodado em 18k, a mais alta definição de imagem, e é exibido também nessa qualidade. De acordo com o IMDB, mais de 2000 profissionais integraram a equipe que nos créditos é mostrada em uma mesma imagem devido ao tamanho da tela curva da arena. Para mais detalhes, ver <https://www.youtube.com/watch?v=eryPI0tAFGQ>. Acesso em 27 fev. 2024.

¹¹ Banda que sempre esteve envolvida com a imagem e seus novos usos, a exemplo do primeiro show transmitido em tempo real pelo Youtube e pela turnê ZooTv, que revolucionou a projeção de imagens em shows. Para mais ver: OLIVEIRA FILHO, 2023.

¹² Em artigo apresentado em encontro da Compós, tratamos como o experimento “Cinema 81”, de Dan Graham, foi pioneiro nesse sentido. O projeto do artista consistia em um modelo de sala de cinema no qual os transeuntes do lado de fora eram incorporados a sessão e quem assistia ao filme era de fato observado também. Para ver mais, <https://proceedings.science/compos/compos-2023/autores/wilson-oliveira-da-silva-filho?lang=pt-br>. Acesso em 28 fev. 2024.

simultaneamente, as isola e as torna impenetráveis” são o quarto e quinto fundamentos. Por fim, as heterotopias em duplo movimento criam “espaço de ilusão que denuncia como mais ilusório ainda qualquer espaço real [...] ou, pelo contrário, criando um outro espaço, um outro espaço real” (Foucault, 2006, p. 416-421). Refletir que é possível somar as salas de cinema e suas ambiências expandidas às bibliotecas e museus como heterotopias do século XXI é parte de uma hipótese que tentamos nesse ensaio, de certo modo, apresentar.

Cinema-ambiente é a MSG Sphere, como mais uma heterotopia do século XX, ou melhor, como espaço de ilusão e ambiente midiático. A tela e a sala de cinema como espaços compostos de histórias recortadas no tempo justapostas e de memórias espaciais reais. Uma dimensão particular parece se desenhar no espaço público reconfigurando a cidade do entretenimento. A tela, enquanto espaço de ilusão, se torna um espaço no qual se inserem outros lugares e sistemas (como a própria inteligência artificial), como a esfera de Los Angeles nos oferece.

Se o exterior é uma atração à parte, o cinema em si como o conhecemos está dentro da esfera, mas como em uma passagem benjaminiana sobre a casa moderna, “o *intérieur* projeta-se para o lado de fora [...] minha casa, não importa onde lhe seja feito um corte, é sempre uma fachada” (Benjamin, 2006, p. 450). As atrações da esfera, dentro e fora, encontram-se em diálogo heterotópico. No interior, além de toda a potência visual e auditiva a atração ainda conta com cadeiras vibratórias e a promessa de que cada assento fornece uma única experiência. Na chamada *Sphere Experience*¹³, promete-se um misto de tecnologia de ponta e narrativas envolventes que englobam robôs e paisagens realistas, mas mais que uma promessa estamos diante de uma abertura envoltória do cinema e um novo prolongamento de nossos sentidos. O interior da arena projeta e transfoma tudo em imagem. O tamanho, mesmo com toda a definição dos já 16k, gera visualidades muitas vezes estranhas que por certos momentos beiram a vanguarda surrealista e os filmes gráficos. Na esfera, o tamanho das imagens delimita o que o espectador pode fruir da atração. A experiência do cinema se amplifica nesse envoltório que demanda não mais a pergunta o que é o cinema, mas o que pode o cinema quando estendido a novos ambientes?

¹³ Para mais informações ver: https://www.vegas.com/shows/variety/the-sphere-experience-las-vegas/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA0PuuBhBsEiwAS7fsNY_K9ugB7nRZYd_8i02ik7gsbiW8VhQ6tE35WyjDDumna-Eqr17igBoCkJUQAvD_BwE. Acesso em 29 fev. 2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Parte da Madison Square Garden Company, grande complexo do entretenimento norte-americano, a Arena MSG desponta como uma interessante provocação e possibilidade de resposta à indagação anterior e os dilemas das atuais salas de exibição de filmes. Não pelo conteúdo do que é lá exibido ou mostrado, mas pela mídia cinema de fato ser escancarada na junção entre interior e exterior que nos chama a atenção enquanto espectadores. Se mais e mais, em termos narrativos, os filmes se assemelham reforçando ecos da crítica feita por cineastas como Godard e Greenaway nos anos 1980, enquanto mídia ou ambiência o cinema não cessa de avançar e espaços assim se estabelecem como novas possibilidades para a própria linguagem audiovisual.

De forma rápida a indústria de exibição cinematográfica já anuncia novas salas e se “a ecologia da mídia não existe em um vácuo; ela só pode existir em um contexto humano” (Strate, 2017, p. 23), os debates em torno das possibilidades para o audiovisual de espaços como esse mostram o quanto o cinema enquanto um ambiente ainda tem caminhos pela frente e pode ainda oferecer novas ideias para o cinema comercial como sempre fez.

A ecologia das mídias, ou como definiu Neil Postman, o “estudo das mídias como ambientes” (*apud* Braga; Levinson; Strate, 2019, p. 25), é decisiva para a compreensão de um novo paradoxo. O do espaço cinema como algo além do império da narrativa e, ao mesmo tempo, a serviço desta para novas possibilidades para o audiovisual se remodelar aos meios digitais ainda porvir. Aqui, à guisa de conclusão, vale remontar ao chamado realismo integral de Bazin sobre os sonhos dos primeiros artesões do cinema e como os primórdios, em termos ecológico-midiáticos, se relacionam com a proliferação de telas e espaços audiovisuais.

Se examinarmos minuciosamente os trabalhos da pesquisa deles, tal como transparece nos próprios aparelhos e ainda mais indiscutivelmente, nos escritos e comentários que os acompanham, constatamos que esses precursores eram antes de tudo profetas. Queimando etapas, sendo que a primeira delas já era para eles materialmente intransponível, a maioria deles vai visar diretamente ao mais alto. A imaginação deles identifica a ideia cinematográfica com uma representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo (Bazin, 1991, p. 29).

A busca por uma sensação plena da realidade ou presença do cinema em sua origem segue forte em projetos como o da Arena MSG, em todo *live cinema* e em cada espectador contemporâneo se seguirmos a ideia mcluhaniana de meio como mensagem e usuário como conteúdo. Muito nesse sentido, a arena nos situa “diretamente, a uma nova expressão estética através da fusão audiovisual, catalisando formas inovadoras de comunicação que operaram potentes formas de emoção não-verbais e, ao mesmo tempo, encorajaram diferentes modelos de produção coletiva” (Salter, 2010, p. 173). Assim, e como último exemplo desse ensaio, uma imagem final (Figura 1) flagrada por nós mostra um painel de *LED* no prédio ao lado da antiga sala de cinema Carioca, na praça Saens Pena (Rio de Janeiro/RJ) parece-nos convidativa de trazer.



FIGURA 1 – Tela de *LED* acima do Cine Carioca
FONTE – DUO2X4 (acervo próprio), 2024.

As telas pela cidade, sejam em uma experiência como a arena ou em uma passagem por uma praça que outrora possuía mais de 20 espaços de exibição, nos levam a uma ambiência na ágora audiovisual e a uma heterotopia consolidada no século XXI. Mesmo sem a sala, que não mais ali existe, uma presença do cinema se faz perene nos convidando a novos modos de ver e ouvir a cidade e a nós mesmos.

As novas tecnologias alteram assim a estrutura de nossos interesses: as coisas sobre as quais pensamos. Alteram também o caráter de nossos símbolos: as coisas nos

quais pensamos. “E alteram a natureza da comunidade: a arena na qual os pensamentos se desenvolvem”. (Postman, 1994, p. 29)

A estrutura dos meios digitais em sua fundação é dependente da expressão do fenômeno corporal; é nosso corpo pela cidade que sente as marcas do cinema. Wanda Strauven (2021) pensa atualmente já em uma arqueologia do *touch screen*, por exemplo. Não há como imaginar a tecnologia como um corpo isolado assim como não é possível pensar os efeitos dos meios de forma isolada. A visada arqueológica do cinema proposta por Thomas Elsaesser é precisa: “Tão ubíqua é a imagem em movimento em nosso ambiente urbano, que seu impacto não pode ser simplesmente localizado em filmes individuais (...) o cinema criou novos domínios do “invisível” (2018, p.73).

A arena Msg é um domínio ambiental e ecológico que desafia nossa compreensão dos lugares de expor e exibir filmes e demais produtos audiovisuais. Se a arte, como observou Paul Klee, passa a ter como missão tornar as coisas visíveis, lugares como a arena materializam o invisível de uma nova situação-cinema.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: As consequências humanas**. Rio de Janeiro Jorge Zahar, 1999.
- BAZIN, A. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte, Editora da UFMG, 2006.
- BELTING, H. Imagem, mídia e corpo: Uma nova abordagem à Iconologia, In: **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia** n° 08: 32-60, 2006.
- BRAGA, A; LEVINSON, P; STRATE, L. **Introdução à ecologia das mídias**. Rio de Janeiro: Loyola, 2019.
- DELEUZE, G. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.
- DESNOS, R. Cinema frenético e cinema acadêmico. In: XAVIER, I. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3 ed. São Paulo: Paz e terra, 2005
- DUBOIS, P. A questão da “Forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. In GONÇALVES, O. **Narrativas sensoriais**. São Paulo: circuito, 2014.
- DUO2X4 (acervo próprio). Tela de LED acima do Cine Carioca. **Fotografia** com celular, de Wilson Oliveira Filho, 2024.

ELSAESSER, T. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo Senac, 2018.

FOUCAULT, M. A escrita de si. In: MOTTA, M. B. (org.). **Ditos e escritos V**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

GUNNING, T. Uma estética do espanto: O cinema das origens e o espectador (in)crédulo. **Imagens**, São Paulo: Unicamp, n.º 5, ago. / dez. 1995.

_____. A grande novidade do cinema das origens. **Revista Imagens**. São Paulo: Editora da Unicamp, n. 2, ago. 1994.

_____. The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, In STRAUVEN, Wanda. **The cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University press. 2006.

HUI, Y. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.

LIPOVETSKY, G. SERROY, J. **A tela global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, A. Por um audiovisual gráfico. In: **Rebeca** - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual ano 4 nº 7, 2015.

MAUERHOFER, H. A psicologia da experiência cinematográfica. In: XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema: antologia**. São Paulo: Graal, 1983.

MANNONI, L. **A grande arte da luz e da sombra**. São Paulo: Senac, 2003.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1996.

OLIVEIRA FILHO, W. **Cinema (ao vivo) e memória: Coleção, performance e tecnologia**. Rio de Janeiro: Circuito, 2023;

PARENTE, A. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, K. **Transcineas**. Rio de Janeiro Contracapa, 2009.

POSTMAN, N. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia**. São Paulo: Nobel, 1994.

RANCIÈRE, J. **As distâncias do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SALTER, C. **Entangled: Technology and the Transformation of Performance**. Massachussets: Library of Congress, 2010.

STRATE, L. **Media Ecology: an approach to understanding the human condition**. New York: Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 2017.

STRAUVEN, W. **Touchscreen archaeology: Tracing histories of hands on media media practices**. Meson Press, 2021.

SUTTON, G. **The experience machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and expanded cinema**. Massachussets: The Mit Press, 2015.

VIANA, Pedro. **Das práticas do pós-cinema e seus processos: os gestos performáticos em montagem audiovisual**. (Dissertação de mestrado). Niterói: PPGCINE/ UFF, 2024.

VIEIRA, J.L. Por um cinema total: realismo imersivo e Cinerama no Brasil. **Anais** Digitais Socine, Florianópolis, 2013.
https://associado.socine.org.br/anais/2013/13474/joao_luiz_vieira/por_um_cinema_total_realis_mo_imersivo_e_o_cinerama_no_brasil. Acesso em: 7 fev. 2024.

YOUNGBLOOD, G. **Expanded cinema**. New York: E.P. Dulkton & Co, 1970.