

## A Arena Msg e as outras possibilidades de exibição cinematográfica: Uma nova “situação cinema” em diálogo com a ecologia dos meios<sup>1</sup>

Wilson Oliveira Filho<sup>2</sup>

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 já mostra imagens e sons no seu exterior. A paisagem midiática 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.

“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

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

---

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

<sup>2</sup> 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 at Yale University.

---

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 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. Partindo dessa aposta e entendendo a Arena MSG como um ambiente cinemático, nossa questão se desdobra em um duplo movimento: apresentar em retrospecto com um viés ecológico-midiático e também a partir da ideia de cinema como arqueologia das mídias (Elsaesser, 2016) certos espaços de exibição que ajudam a entender a Arena, além de perscrutar esse ambiente que eleva a experiência do audiovisual contemporâneo a uma nova potência. Experimentar o cinema em locais urbanos com os quais o homem moderno ainda se acostumava quando do início de sua atividade, 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) ou, ainda, das fantasmagorias. Se enfim hoje um espaço como essa arena pode ser considerada um local de cinema nos interrogamos pode ser a celebração de uma nova situação e experiência que aponte para novos caminhos para se pensar exibição de materiais audiovisuais.

Cinema-ambiente é uma forma de pensar locais como 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. A tela interna ou externa da arena, enquanto espaço de ilusão se tornando um espaço no qual se inserem outros lugares e sistemas, como o domo de Los Angeles nos oferece.

Chama a atenção o exterior<sup>3</sup> da Arena MSG Sphere que é amplamente divulgada nas redes do próprio 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 também 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*<sup>4</sup> (2023), além de outros filmetes e shows musicais.

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, com a Arena msg podemos compreender um novo lócus para a exibição cinematográfica. Sintetizamos nossas aspirações em compreender mudanças e adaptações necessárias que passam espaços de cinema. Nesse ensaio, destinado a novas possibilidades de exibição, pautado pela noção de ambiente, pretendemos verificar como um local próprio do entretenimento contemporâneo evoca a sala dos antigos palácios cinematográficos ao mesmo tempo que pode ser pensado como um atração no sentido que propôs Tom Gunning para o cinema dos primórdios. Com o autor, entendemos que também vale para a Arena, “o caráter direto desse ato de exibição que permite uma ênfase no próprio suspense – a reação imediata do espectador” (1995, p. 56).

A experiência do cinema não se dá mais somente nas salas de exibição. Há décadas

---

<sup>3</sup> O experimento arquitetônico de Dan Graham, “Cinema 81” foi pioneiro em problematizar o espaço externo como também pertencente ao hábito cinema.

<sup>4</sup> O filme remete aos *travelogues* do cinema, 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=eryP10tAFGQ>. Acesso em 27 fev. 2024.

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 e o espectador se transforma. 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 ambiências como o cinema. Nesse jogo, a realidade é muito mais cinematográfica do que pensamos, ou, estendendo Deleuze (1992), o cinema é produtor de realidade, pois o ambiente que o filme se dá também pode o 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 adaptamos<sup>5</sup>. 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 ArenaMSG 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. As atrações da esfera, dentro e fora, encontram-se em um possível 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

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-

---

<sup>5</sup> 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.

mediático que compreende obras experimentais como os trabalhos a céu aberto de Roberta Carvalho na série de projeções “Symbiosis” ou o filme de Scott Barley, “Sleep has her house”.

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 desenha e pode nos ajudar a pensar o futuro das salas e dos diversos ambiente 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 mídio-arqueológicas (Elsaesser, 2018) ao olharmos para espaços como os cineramas, as projeções em domo entre outros.

## REFERÊNCIAS

- 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.
- 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.
- HUI, Y. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.
- LIPOVETSKY, G. SERROY, J. **A tela global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- 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.

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

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

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

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

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