

Dos lugares de exibição modernos à Arena MSG Sphere: Entendendo e explorando ambientes midiáticos

From modern exhibition places to the MSG Sphere Arena: Understanding and exploring mediatic environments

Wilson Oliveira Filho

Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual, Niterói, RJ, Brasil

Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Márcia Bessa

Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual, Niterói, RJ, Brasil

Resumo

Pensando a cidade como lócus da experiência cinematográfica, este artigo pretende apresentar e discutir mudanças nos espaços de exibição de imagens em movimento e sons a partir de uma perspectiva advinda dos estudos em *media ecology*. O cinema, em sua relação próxima com a urbe, se dissemina desde o final do século XIX por uma série de lugares e se torna elemento chave para entender a própria cultura. Novos ambientes exibidores, como a Arena MSG Sphere, e (re)arranjos midiáticos trazem assim novas possibilidades para produtores e consumidores de cinema e audiovisual. Se os ainda restantes palácios cinematográficos hoje convivem com outras telas e, sobretudo no Brasil, com a proliferação das salas em shopping centers, acreditamos que um melhor entendimento dessa condição é nossa principal contribuição acadêmica neste ensaio devotado aos espaços de projeção e à celebração destes na cultura contemporânea.

Palavras-chave: Salas de cinema. Ambiente. Projeção. Cidade.

Abstract

Thinking the city as a locus of cinematic experience, this article aims to present and discuss changes in the spaces for displaying moving images and sounds from a perspective arising from studies in media ecology. Cinema, in its close relationship with the city, spread from the end of the 19th century across a series of places and became a key element in understanding culture itself. New exhibitions environments, like MSG Sphere Arena, and media (re)arrangements thus bring new possibilities for audiovisual and cinema producers and consumers. If the few cinema palaces coexist today with other screens and, above all in Brazil with a proliferation of shopping center theaters, we believe that a better understanding of this scenario may result from this essay devoted to cinema spaces and their celebration in contemporary culture.

Keywords: Movie theaters. Environment. Projection. City.

Resumen

Pensando en la ciudad como un lugar de experiencia cinematográfica, este artículo tiene como objetivo presentar y discutir los cambios en los espacios de exhibición de imágenes y sonidos en movimiento desde una perspectiva que surge de los estudios en ecología de los medios. El cine, en su estrecha relación con la ciudad, se ha difundido desde finales del siglo XIX en una serie de lugares y se ha convertido en un elemento clave para entender la propia cultura. Los nuevos entornos de exhibición, como el MSG Sphere Arena, y las (re)organizaciones de los medios brindan nuevas posibilidades para los productores y consumidores de cine y audiovisuales. Si los palacios cinematográficos restantes conviven hoy con otras pantallas y, sobre todo, en Brasil, con la proliferación de salas de cine en centros comerciales, creemos que una mejor comprensión de esta condición es nuestra principal contribución académica dedicado a los espacios de proyección y sus celebración en la cultura contemporánea.

Para Rafael Fortes Soares e 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

Introdução

A experiência do cinema não se dá somente nas salas de exibição, mas em nossa inquietação midiática e urbana. Os laços que nos unem ao cinema passam por um entendimento que vai além do conteúdo dos filmes e de seus componentes técnicos ou profissionais. Há décadas, os espaços que consolidaram uma forma dominante de assistir a filmes – ou parte de um hábito cinema (Maciel, 1992; Parente, 2007) – mudam, de fato, para novos ambientes. Esta parece ser a melhor palavra para compreender a variabilidade dos ambientes midiáticos do cinema, se entendermos que “ambiente não é apenas aquilo que seleciona [...] de acordo com os atributos físicos, mas também aquilo que é selecionado pelos seres vivos” (Hui, 2020, p. 104). Nessa seleção, os dispositivos da imagem e som se desenvolveram com diversas nuances. A tela de cinema, por exemplo, herdeira do palco italiano e do teatro de sombras asiático, se miniaturizou nos dispositivos móveis e virtuais. E se agigantou no megaempreendimento multimídia e novo espaço de entretenimento de Las Vegas, a Arena MSG Sphere. Idealizada em 2018 e aberta ao público em 2023, a arena é uma parceria entre o Madison Square Garden e o Apollo Global management que detém o hotel Venetian.

A porção midiática do cinema (sua materialidade ou corpo) encontra na noção de ambiente o prenúncio de uma arte consolidada no século XX e com tantos desafios adiante. Como observou o crítico francês Serge Daney em uma proposição paradoxal, “as gerações futuras conhecerão o cinema através de sua perda” (*apud* Maciel, 1992, p. 257). Essa frase evidencia que a perda do suporte material, a película cinematográfica, foi apenas uma das mais importantes questões para o cinema. De algumas décadas para cá, a quase extinção da sala de exibição em formato de palácio cinematográfico é uma outra. Entre mortes ou desusos, o cinema sobrevive em outros formatos e lugares justamente por ser algo que nos circunda, que nos ambienta em uma prática cultural que independe de um lugar fixo. O cinema é lugar da inquietude e a inquietude dos lugares.

Uma suposta propaganda de uma pessoa dirigindo e usando ao mesmo tempo os novos óculos de realidade virtual *Apple Vision Pro Air* expressa bem essa mistura. As imagens obtiveram destaque ao desencadear opiniões sobre o perigo e fascínio dessas telas híbridas e conectadas aos olhos. Ao fim, tratava-se de disseminação de *fake news*, mas cada vez mais ações como essa devem passar a acontecer com o avanço da transformação de quase tudo em tela. A tela global (Lipovetsky; Serroy, 2009) se manifesta de diferentes maneiras.

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),

criamos ambientes artificiais como os óculos de realidade virtual e a própria sala de cinema. Mais, criamos as relações entre nós e as máquinas. Nesse jogo, a realidade é muito mais cinematográfica do que pensamos. Ao olharmos e ouvirmos, estamos também fazendo um filme, estamos assim no cinema que o mundo e a natureza nos fornecem.

O ato de ir ao cinema ou a “situação cinema”, de acordo com Hugo Mauerhofer, é o isolamento mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva. A sala ideal seria aquela onde “não houvesse absolutamente nenhum ponto de luz [...] fora a própria tela e, fora a trilha sonora do filme, não pudessem penetrar nem mesmo os mínimos ruídos” (Mauerhofer, 1983, p. 375-376). Saber fazer com que nos habituássemos a esse ambiente foi, nos parece, preocupação da indústria do cinema até os anos 1950.

Este artigo busca refletir como elementos culturais e tecnológicos já antecipavam mudanças na experiência de se consumir cinema – e outros fatores que poderão ainda surgir, a exemplo tanto desse chamado cinema ao vivo contemporâneo e do mais badalado espaço de entretenimento do momento, a Arena MSG Sphere. Propor um percurso por experiências de exibição alternativas com outras telas e lugares de projeção, indo de experimentos ainda nas origens do cinema a outros em sua época de ouro e nos experimentalismos do chamado cinema expandido (Youngblood, 1970), faz parte de nossa trajetória para compreender como os ambientes nos ajudam a compreender a sétima arte, que hoje talvez se eleve a uma nova potência. A arena em Las Vegas é o mais recente exemplo de expansão do cinema. Ambientação do cinema aqui identificada como um locus central de inovação no contemporâneo, resgatando uma série de experimentos anteriores no campo da exibição. Na cidade fabricada para o entretenimento, a tela dá as cartas ao lado dos cassinos e hotéis.

Cinema, cidade e modernidade

Como uma experiência moderna por excelência, o cinema em seus primórdios convivia com outros espaços de circulação de imagens tão interessantes quanto a MSG. A rua era cinematográfica, como já observado nas comparações entre os cartazes em Paris ou Times Square no *fin de siècle* e nos filmes daquele momento (Singer, 2004). A rua era não só o cenário dos primeiros filmes, mas nela e em suas passagens cristalizava-se uma necessidade de ver e ouvir a própria cidade em seus estímulos e sensações. Nas ruas, hoje em dia, com a proliferação de projetores digitais e com uma *street art* turbinada que usa painéis de

LED¹, projeções mapeadas e outras imagens em movimento mediadas pelas novas mídias, o cinema se reinventa. A tela é a massagem!, diria Marshall McLuhan.

A cidade, como apontavam os estudiosos da Escola de Chicago um século atrás, era um laboratório social ou espectroscópio da sociedade, na expressão de Robert Park. Hoje, ela nos parece cada vez mais propícia de ser compreendida com o cinema, ou melhor, essa ambiência-cinema. Trata-se, talvez agora, de um ateliê da sociedade. Pensamos aqui não na confecção artística de um filme ou em sua direção de arte, mas no espaço de fruição de imagens em movimento e sons mediados por um aparato tecnológico que desenha nossa experiência urbana e que molda nosso percorrer pela cidade. Molde advindo dessa caixa preta chamada projetor ou das telas de LED, que atualmente se estende com as possibilidades de novas tecnologias de projeção e exibição. Molde também construído na experiência da ida à sala de cinema (*moviegoing*, na expressão inglesa), como outrora. A vivência começava no lar e na mídia – no contato com a imprensa escrita ou em um telefonema para tirar dúvidas com a empresa exibidora –, invadia a rua nos meios de transporte que também anunciavam filmes e que por si só já eram cinemáticos (como o trem ou o bonde), até a chegada no espaço do cinema com suas entradas que já preparavam para a sessão com cartazes, letreiros e tapetes moldados para cada momento (mais duro na entrada, mais suave no *lobby*, mais integrado aos filmes na sala de exibição), passando ainda pelo *foyer*, pelos *powder rooms*², escadas, *bomboniere* e balcões, o ambiente era um todo-cinema-inclusivo, espaço convidativo ao espetáculo no escuro que se aproximava.

O espaço intra-fílmico nos ajuda também com essa compreensão sobre o cinema como um ambiente midiático, como uma ecologia midiática. Um exemplo: por trás daquele que é tido como um dos primeiros filmes da história, *A saída dos funcionários da fábrica* (1895), dos irmãos Lumière, está a ideia de uma câmera que revela ao mundo a classe trabalhadora e o próprio espaço do trabalho, a fábrica³. Esse lugar em Lyon era da própria família Lumière, onde se processavam os filmes e os equipamentos do cinema que à noite os espectadores iriam ver em cafés ou outros espaços de projeção.

O cinematógrafo Lumière era a um só tempo projetor e câmera, e essa característica fez a máquina dos franceses prosperar no início do cinema. Importa-nos aqui pensar para além do que cerca a captura

¹ Significa "Diodo Emissor de Luz" (do inglês, *Light-Emitting Diode*), um componente eletrônico semicondutor que emite luz quando recebe corrente elétrica.

² João Luiz Vieira (2022) mostra como esses espaços de maquiagem nas salas de cinema nos ajudam a entender suas histórias.

³ Em um filme homônimo de Harun Farocki (1995), a história do trabalho tenta ser escrita através de imagens de arquivo. A fábrica seguiu seus trabalhos com cinema mesmo com os irmãos Lumière não fazendo mais seus filmetes. Ali foram desenvolvidas as técnicas para os primeiros filmes tridimensionais.

dessas imagens do filme da fábrica (se as pessoas sabiam ou não da talvez primeira *candid camera*⁴ da história), como o espaço externo se relaciona com os espectadores quando veem esse ambiente em outro (a tela) mediado pelo projetor. Sem ainda ser guiado por uma estética da transparência⁵ e mais próximo possível, pela rapidez das imagens, dos espetáculos de fantasmagorias, origem inequívoca do cinema que também nos ajuda a adentrar esse universo ambiental do cinema, o filme era uma apresentação espacial do lugar que marca o século XX. Não à toa, o próprio cinema se transformará anos depois em uma fábrica de sonhos, que segundo Marshall McLuhan (1996) une o elétrico e o mecânico como um tapete mágico de fantasia, com a finalidade de vender mais quimeras.

As fantasmagorias eram frequentes para a audiência de meados do século XIX na *Royal Polytechnic Institute* e em outros lugares próprios da modernidade no norte global. “O microscópio de projeção [...] e o fisiocópio [...] atraíam 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 o filme dos Lumière e todo o primeiro cinema de atrações (Gunning, 1995). Como a atração é aquilo que estimula a curiosidade visual e causa assombro, surgindo também em função do espectador, ela “existe primeiramente em termos de seu próprio tempo, em termos de seu momento propício de exposição. É então que o espectador olha o que está acontecendo e se interessa” (Gunning, 1994, p. 114). Isso vale tanto para a fantasmagoria como para os filmes dos Lumière, ao pensarmos na importância do lugar para o espectador. Nos primórdios do cinema, o projetor ficava à mostra, dividindo espaço com a audiência. Quando a projeção ocorre no mesmo lugar em que estamos, algo no mínimo curioso, para quem assiste a uma exibição de cinema, acontece.

A busca pela ampliação das telas já era feita pelo inventor Enoch Rector nos primórdios do cinema com a primeira tentativa de uso de uma superfície maior e mais cheia (*widescreen*), utilizando uma película cinematográfica nova (a 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*, no entanto, nasceria comercialmente só nos anos 1950, consolidando o tamanho da tela como uma questão importante sobretudo para

⁴ A chamada câmera escondida, criada pela TV norte-americana, sucesso em programas mundo a fora e hoje presente de forma ultra massiva nos pequenos vídeos chamados de *reels* de redes sociais.

⁵ A intenção do cinema naturalista hollywoodiano de criar a ilusão de estarmos no interior da ação. Um “efeito-janela”, que “favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera” (Xavier, 2005, p. 9).

determinados gêneros como o *western*, o musical e a ficção científica. Para nós, essa experiência de escala e formato é 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 trouxeram ao público em 1904 na Exposição de Saint Louis, nos EUA, 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).

A primazia de uma única tela, mesmo que já com proporções maiores, levou a poucos experimentos semelhantes por muitos anos. Foi com o cineasta francês Abel Gance e o equipamento Polivision, um híbrido de câmeras e projetores feito para conceber um tríptico de imagens na parte final do filme *Napoléon*⁶ (1927), que a superfície na qual se projetam imagens sofreu um forte abalo em termos de experimentação estética. Se o filme falhou como narrativa para muitos críticos, a experimentação com a tela se tornou um importante marco no entendimento do cinema enquanto ambientação ou mídia. Essa extensão da tela no espaço apresentou ao cinema comercial um espraiamento da superfície na qual se projetam imagens.

No entanto, foi nos estudos de montagem audiovisual que o trabalho de Gance ganhou mais força, e não nos de recepção e mídia. Como já muito debatido, foram as “teorias da ‘montagem horizontal’” (por oposição à “montagem vertical”, normal do cinema) invocadas por Abel Gance a respeito precisamente da sua “polivisão” e de todos os mecanismos visuais que autorizavam aos seus olhos sua famosa tela tripla” (Dubois, 2014, p. 142). A montagem, em suma, era o que habilitava para a partição da tela no filme de Gance. 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).

⁶ O filme de Gance, após mais uma restauração, foi o escolhido para abrir o festival de Cannes de 2024.

Seguindo nossa série histórica de [ou percurso por] modelos alternativos de exibição cinematográfica, 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 (re)apresentar. Para além da montagem fílmica, nos parece vir da desmontagem das imagens nas telas um maior diálogo ecológico-midiático.

O Cinerama nos parece uma verdadeira música da iluminação ou ecologia das mídias em estado bruto, podendo ser considerada a tecnologia que nos anos 1950 surgiu comercialmente, mas que já era experimentada alguns anos antes. Uma resposta criativa que 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. “Com sua presença tridimensional, o Cinerama estava tão ‘vivo’ que você não apenas assistia. Você viveu isso e se sentiu parte de cada cena” (Reeves, 1999, p. 85).

O uso de três projetores com curvatura de 146 graus para compor uma só imagem, exibindo majoritariamente *travelogues*⁷, 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 forma de se exhibir filmes, que foi se aperfeiçoando de um experimento chamado *Vitarama* (que chegou a usar 11 projetores simultâneos para criar o efeito imersivo)⁸. Apresentado na feira de variedades de Nova York, o *Cinerama*, tido como parte de 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).

O Cinerama se tornou uma sala e chegou a Los Angeles (CA/USA) nos anos 1960. No Brasil, em particular na sala convencional chamada Comodoro, com tela adaptada, em São Paulo, as primeiras exposições de *This is Cinerama* (1952) foram mostradas ao público ainda no final dos anos 1950 (Vieira, 2013).

⁷ 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 a vida.

⁸ 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*.

Sim, o Cinerama tinha um filme para se autoapresentar! Este filme e tecnologia de projeção inauguraram o processo tecnológico e ambiental que explicava bem a junção das palavras cinema e panorama, essa estética pictórica que “protocinematograficamente” encantava o público desde o século XVII. Os panoramas, que tanto influenciaram os cineramas, foram bem identificados por Walter Benjamin como exemplos da cidade moderna:

Foi incansável o esforço de tornar os panoramas, por meio de artifícios técnicos, locais de uma imitação perfeita da natureza. Procurava-se reproduzir na paisagem as mudanças da luz do dia, o nascer da lua, o murmurar das cascatas. [...] os panoramas abrem o caminho, para além da fotografia, ao cinema mudo e ao cinema sonoro. [...] Os panoramas, que anunciam uma revolução nas relações da arte com as técnicas, são ao mesmo tempo expressão de um novo sentimento de vida. [...] Nos panoramas, a cidade amplia-se, transformando-se em paisagem, como fará mais tarde e de maneira mais sutil para o flâneur (Benjamin, 2006. p. 42).

O domo parece ampliar nosso sentimento cinematográfico de vida. O Cinerama mostrava como o realismo imersivo precisava exorbitar a tela plana e reta como perceberam nos anos 1960 artistas e visionários como Stan VanDerBeek e Buckminster Fuller, responsáveis por uma expansão nunca vista do cinema. Cinema expandido ou estendido nos 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, 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 domo, por exemplo, é uma forma que seduz os praticantes do *live cinema* atualmente⁹, mas já passeia pela história do cinema e das artes há muito tempo. Não foi somente em projetos comerciais, como a sala que ainda abriga o Cinerama e os próprios filmes ali exibidos, que projeções curvas despontaram. Com VanDerBeek, e sua inspiração no domo geodésico de Buckminster Fuller, um cinema hemisférico se afirmava na cena mais experimental do cinema também nos anos 1960. Bucky entendia que a estrutura de um domo é uma das mais eficientes atmosferas para habitações devido a sua capacidade de salvar energia, e VanDerBeek percebeu isso levando o domo para a projeção cinematográfica.

O uso artístico das projeções curvas aparece já 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

⁹ No Brasil, os *United VJs* já fizeram diversos trabalhos em *FullDome*. Tecnologia de projeções em até 360 graus, usando tendas esféricas ou semiesféricas e muita qualidade de projeção. Para um exemplo publicitário desse uso ver: <https://www.youtube.com/watch?v=dI3b5PBI87o>. Acesso em 24 fev. 2024.

lanternas mágicas¹⁰, do século XVIII, projeções circulares apareciam¹¹ em placas usadas para exibir imagens e sugerir movimento. Em qualquer exemplo de projeções que ocorrem para além da tela plana, conseguimos identificar uma espécie de cineambiência ou uma composição midioecológica que nos leva além dos filmes em suas narrativas.

Do Movie-Drome à MSG Sphere

Rumo às novas atrações como o Cinema 180 graus, o *Ominmax* e o favorito atualmente das grandes produções, o *Imax*, o experimento *Movie-Drome* (1964-65) 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 indica.

O *Movie-Drome* foi um dos grandes exemplos 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. Sob influência dos trabalhos de Buckminster Fuller e do curador Henry Geldzhaler, VanDerBeek construiu o domo e mixou imagens criadas – projetando na superfície esférica. 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).

Conforme aponta Sutton, o rótulo “cinema expandido” surge no projeto multimídia homônimo de Jonas Mekas, popularizando a expressão que aparece também no manifesto de VanDerBeek “Culture: Intercom and Expanded cinema”, que nos apresenta com profundidade essa expressão relativa a “formas de espetáculo cinematográfico nas quais acontece algo a mais do que somente a projeção de um filme: dança, ações diversas, *happenings* etc” (Aumont; Marie, 2003, p. 111). A performance *Movie-Drome*, como atração estendida, foi pensada, segundo VanDerBeek, como uma máquina de experiência que amplifica os sentidos, a participação e o entendimento de que a história do cinema é a história da experimentação tecnológica (Shaw, 2005). Ecoa, nesse sentido, uma análise de McLuhan, acerca do que acontecia com a ampliação do cinema:

Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; sob a pressão da TV, logo mais, atingirá a fase portátil e acessível do livro impresso. Todo mundo poderá ter seu pequeno projetor barato, para cartuchos sonorizados de 8 mm, cujos filmes serão projetados como num vídeo. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica (McLuhan, 1996, p. 327).

¹⁰ A lanterna do físico holandês Christian Huygens, segundo Mannoni (2003), data de 1668.

¹¹ Para mais detalhes, ver a dissertação de Pedro Viana (2024), sob orientação de Elianne Ivo Barroso no PPGCine/UFF.

Em *Movie-Drome*, Stan VanDerBeek operou toda uma máquina de formatos (*slides*, filmes em diferentes bitolas, colagens) e, como em uma implosão, desenvolve o cinema para além da própria ideia de filme. Não estamos diante de um filme, mas de vários fragmentos ou de um banco de dados navegável como a *web*. “Embora *Movie-Drome* oferecesse uma estrutura física inovadora para abrigar equipamentos de projeção e reunir o público, também apresentava uma reconceitualização do espaço cinematográfico longe do palácio cinematográfico e de todas as associações subsequentes” (Sutton, 2015, p. 86). Diferente de todos os tipos de salas de cinema, o domo de VanDerBeek era a proposta de uma intermediatização que conferia ao espaço status de mídia. Ambiente propício, criado para uma imersão multimídia e sensorial, que finalmente confirmaria o cinema como arte que vai além de prolongamento da visão.

No chamado cinema intermídia de Youngblood, as distinções entre o narrativo e o experimental não são mais decisivas. Tal querela que marcou sobretudo os estudos de cinema experimental se faz ultrapassada no trabalho de VanDerBeek:

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

Movie-Drome e outras projeções esféricas são híbridas e pautadas por uma cineambiência 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; em especial por nomes como Dziga Vertov e seu cine-olho, na concepção de que “cinema é também a arte de imaginar os movimentos dos objetos no espaço, [...] desenhos em movimento. Teoria da relatividade projetada na tela” (Vertov, 1983, p. 251).

Se, como observou o próprio Stan VanDerBeek, a ideia de “*Movie-Drome* se torna uma referência metafórica para outros sistemas [...], o espaço por ele mesmo nos dá uma mensagem antes da mensagem em si: arquitetura é mídia” (*apud* Sutton, 2015, p. 86). Com a Arena MSG e suas atrações, tal observação parece realmente se confirmar. Evidentemente, as formulações utópicas do artista foram substituídas por puro espetáculo capitalista, e não sabemos ao certo o que VanDerBeek acharia do empreendimento que eleva sua ideia a uma escala exponencial em tantos sentidos.

Chama a atenção que uma das primeiras imagens exibidas pela parte de fora da Arena MSG Sphere tenha sido a de um olho, logo nas primeiras semanas de apresentação desse lugar de entretenimento. A Sphere foi anunciada em 2018, mas devido à pandemia do Covid-19 só começou a operar de fato no início

de 2023, comportando 18.600 pessoas em seu interior¹² e uma cidade em seu exterior. Várias imagens estão sendo exibidas nessa parte externa do domo. 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. O 1,2 milhão 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” (Rancièrè, 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*¹³ (2023), além de outros filmetes e shows musicais. A última atração de destaque foi a banda irlandesa U2¹⁴.

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 (1999) em sua leitura de Mathiessen, na qual os vigiados passam a ser os vigilantes, 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 a que fomos acostumados a entrar, mas que nunca esqueceu seu exterior¹⁵. 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 como ambiente técnico nas paredes dessa arena multimídia. O primeiro princípio desse conceito é que toda cultura é feita em si por heterotopias, ou seja, trata-se de espaços reais. 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”, a exemplo do cemitério que Foucault menciona, espaço

¹² Dados extraídos de <https://www.thesphere.com/>. Acesso em 24 de janeiro de 2025.

¹³ O filme remete aos *travelogues* do Cinerama, mas o passeio é pelo planeta Terra com 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. Mais detalhes em <https://www.youtube.com/watch?v=eryP10tAFGQ>. Acesso em 27 fev. 2024.

¹⁴ 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.

¹⁵ 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. Ver: Oliveira Filho e Bessa (2023). Acesso em 28 fev. 2024.

que persiste na sociedade, mas que é ressignificado, o cinema pode passar por tal princípio. 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 simultaneamente, as isola e as torna impenetráveis” são o quarto e quinto fundamentos. Por fim, as heterotopias em duplo movimento criam um “espaço de ilusão que denuncia como mais ilusório ainda qualquer espaço real [...] ou, pelo contrário, criando um outro espaço, um outro espaço real” (Foucault, 2009, p. 416-421). Refletir que é possível somar as salas de cinema e suas ambiências expandidas às bibliotecas e museus, exemplos de Foucault, como heterotopias do século XXI é parte de uma hipótese que tentamos neste ensaio, de certo modo, apresentar.

Cinema-ambiente é a MSG Sphere, como mais uma heterotopia do século XXI, 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, enquanto espaço de ilusão, se torna um espaço no qual se inserem outros lugares e sistemas, como a esfera de Las Vegas 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 experiência única. Na chamada *Sphere Experience*¹⁶, 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 tamanho, mesmo com toda a definição, gera visualidades muitas vezes estranhas que em certos momentos beiram a vanguarda surrealista e os filmes gráficos e, por vezes, a *glitch art*. 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.

¹⁶ Tivemos a oportunidade de realizar a experiência *in loco* em abril de 2025. Pelo primeiro nível da atração, um robô alimentado por inteligência artificial responde a perguntas da audiência. De forma muito realista, o espaço é tomando por imagens holográficas que te ambientam ao que está por vir na sala principal, onde exhibe-se o filme já aqui mencionado. Ver: https://www.vegas.com/shows/variety/the-sphere-experience-las-vegas/?gad_source=1&gclid=CjwKCAiAOPuuBhBsEiwAS7fsNY_K9ugB7nRZYd_8i02ik7gsbiW8VhQ6tE35WyjDDumna-Eqr17igBoCkJUQAvD_BwE. Acesso em 29 fev. 2024.

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 às atuais salas de exibição de filmes. Não pelo conteúdo que é lá mostrado, mas pela mídia cinema de fato ser escancarada como tal na junção entre interior e exterior que nos chama a atenção como 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, como mídia ou ambiência o cinema não cessa de avançar.

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 demonstram o quanto o cinema enquanto um ambiente ainda tem caminhos pela frente e pode oferecer novas ideias para o cinema comercial, como sempre fez. O que observou o crítico francês Jean Mitry sobre o filme experimental parece valer para o cinema como um todo nessa nova configuração ambiental. “O experimental não é diferente do próprio cinema em sua constante evolução, porquanto seja verdade que um filme experimental bem-sucedido não é mais que o clássico de amanhã” (*apud* Parente, 2000, p. 86).

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 por vir. Aqui, à guisa de conclusão, vale remontar ao chamado realismo integral de Bazin sobre os sonhos dos primeiros artesãos 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. (...) 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 do cinema se desdobra em projetos como o da Arena MSG, em todo *live cinema* e em cada espectador contemporâneo. Ela nos direciona “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).

Uma ambiência nessa nova cidade que encampa o audiovisual e que mostra como, mesmo sem as salas como conhecíamos e que não mais por ali existem, uma presença do cinema se faz perene nos convidando a novos modos de ver e ouvir a cidade e a nós mesmos.

Wilson Oliveira Filho

Autor de McLuhan e o cinema (Verve, 2017) e Cinema (ao vivo) e memória: Coleção, performance e tecnologia (Circuito, 2023), Fulbright distinguished award in Arts, humanities and social sciences at Yale University (2024/2025). Criador do coletivo multimídia DUO2x4.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9750-930X>

E-mail: wilsonoliveirafilho@yahoo.com.br

Márcia Bessa

Doutora em Memória Social (UNIRIO/UChicago), mestre em Ciência da Arte e bacharel em Cinema & Vídeo (IACS/UFF) e licenciada em Artes Visuais (FAMOSP). É pós-doutoranda no PPGCINE/UFF, produtora e artista A/v no Coletivo DUO2X4 e docente na Pós-CAL.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7648-5364>

E-mail: marciabessa@bol.com.br

Referências

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: As consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.
- BRAGA, Adriana; LEVINSON, Paul; STRATE, Lance. **Introdução à ecologia das mídias**. Rio de Janeiro: Loyola, 2019.
- DUBOIS, Philippe. A questão da “Forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVES, Osmar. **Narrativas sensoriais**. São Paulo: circuito, 2014. p.123-157
- FOUCAULT, Michel. A escrita de si. In: MOTTA, Manoel Barros (org.). **Ditos e escritos III**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GUNNING, Tom. Uma estética do espanto: O cinema das origens e o espectador (in)crédulo. **Imagens**, São Paulo: Unicamp, n. 5, ago./dez. 1995.
- GUNNING, Tom. A grande novidade do cinema das origens. **Revista Imagens**. São Paulo: Editora da Unicamp, n. 2, ago. 1994.

GUNNING, Tom. 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, Yuk. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu, 2020.

LIPOVETSKY, Gilles. SERROY, Jean. **A tela global**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. São Paulo: Graal, 1983, p. 375-380.

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

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

MAKELA, Mia. **Minima, live cinema**. Barcelona: Espacio Publicaciones, 2007.

MACIEL, Katia. A última imagem. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**. São Paulo: Editora 34, 1992.

OLIVEIRA FILHO, Wilson; BESSA, Márcia. As salas de cinema como ambientes: ecologia dos meios, memória e a estética das atrações. In: Anais do 32º Encontro Nacional da Compós. São Paulo: Usp, 2023. Disponível em <https://proceedings.science/compos/compos-2023/autores/wilson-oliveira-da-silva-filho?lang=pt-br>.

PARENTE, André. **Situação cinema**. Catálogo. Rio de Janeiro: MAM Edições, 2007.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade**: os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas: Papyrus, 2000.

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

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

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

SINGER, Ben. Hiperestímulo, modernidade e sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

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

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

VERTOV, Dziga. Variação do manifesto. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Graal, 1983.

VIEIRA, João Luiz. O marketing do desejo II: 1997-2022. **Anais Digitais Socine**, São Paulo, 2022. Disponível em:

https://associado.socine.org.br/anais/2022/22483/joao_luiz_vieira/o_marketing_do_desejo_ii_1997_2022. Acesso em: 6 fev. 2024.

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

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

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

WALLER, Fred. **The archeology of Cinerama**. In: Film Technology and the public. Vol. 5, No. 3, 1993.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Recebido em: 19 de março de 2025.

Aprovado em: 22 de abril de 2025.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.