

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA  
A CINEMATECA COM A MOSNTRA  
29 de julho de 2021

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN / 2001  
(Final Fantasy)

*Um filme de Hironobu Sakaguchi e Motonori Sakakibara*

Realização: Hironobu Sakaguchi e Motonori Sakakibara / Argumento: Al Reinert e Jeff Vintar, baseado numa história de Hironobu Sakaguchi / Direcção de Fotografia: Motonori Sakakibara / Direcção Artística: Mauro Borrelli / Música: Elliot Goldenthal / Som: James Twomey / Montagem: Christopher S. Capp / Vozes: Ming Na-Wen, Alec Baldwin, Ving Rhames, Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods, Keith Davis, Jean Simmons, etc.

Produção: Square Pictures / Cópia em 35mm, colorida, falada em inglês com legendas em português / Duração: 106 minutos / Estreia em Portugal: Amoreiras, Monumental, Colombo e Vasco da Gama, a 3 de Agosto de 2001.

\* \* \*

O interesse (?) de um filme como **Final Fantasy** assenta mais na relação do cinema com a tecnologia do que nas suas virtudes intrínsecas – que, diga-se desde logo, não são muitas, nem na imaginação do traço, formatado e formulaico, nem no desenvolvimento narrativo, cheio de clichés “new age” que, quando muito, contêm o germe desenvolvido em obras de ficção científica mais recentes, que cruzam o universo da fantasia com os mundos cibernéticos e onde se tomou “de rigueur” uma preocupação de ordem ecológica ou ambiental.

Na verdade, e embora só tenham passado 20 anos, **Final Fantasy** leva-nos a uma espécie de pré-história do entretenimento de massas contemporâneo: é um primeiro apogeu da trajectória de irmanação dos filmes e dos jogos de computador, intérprete perfeito do desejo dos primeiros em parecerem-se com os segundos, e do desejo dos segundos em parecerem-se com os primeiros. O desejo não nasceu aqui, e por certo não morreu aqui, mas ao adaptar um franchise celeberrimo e mundialmente popular de jogos de computador, **Final Fantasy** encarnava-o (se o termo faz sentido num filme que troca a carne pelo seu simulacro virtual) de uma maneira tão completa como provavelmente ainda não se tinha tentado. A sua tecnologia – o “motion capture”, registando movimentos de actores humanos depois “revestidos” de uma textura digital – tanto serve para jogos de computador como, por exemplo, para filmes de animação ou especialmente baseados em efeitos especiais (ou seja, quase todos os filmes do grande entretenimento actual, que mandou a realidade às malvas e são, bem espremidas as coisas, grandes filmes de animação ou filmes de super-animação). A perfeição que esta tecnologia adquiriu entretanto leva a que **Final Fantasy** – no entanto apreçoado como último grito da tecnologia e 2001 – tenha por vezes um ar antiquado, na escassa variação de movimentos ou expressões faciais das suas figuras. Mas, consequência do primado da tecnologia sobre um designio estético, vê-se menos uma “patine” do que, liminarmente, uma incipiência, uma imperfeição, um princípio de obsolescência. 20 anos depois da estreia, **Final Fantasy** é só uma curiosidade arqueológica.

Luís Miguel Oliveira