

POINT DE FUITE / 1984

um filme de Raúl Ruiz

Realização: Raúl Ruiz / **Fotografia:** Acácio de Almeida / **Som:** Joaquim Pinto, Vasco Pimentel / **Montagem:** Claudio Martinez, Rudolfo Wedelez, Monique Soussan / **Misturas:** Antoine Bonfanti / **Cenários e Guarda-Roupa:** Maria José Branco, Isabel Branco / **Interpretação:** Steve Baes, Rebecca Pauly, Paulo Branco, Tony Jessen, Anne Alvaro, Ana Marta, José Vaz da Silva, Vasco Pimentel, Rafael de Sousa, Joaquim Pinto, Francisco Arítzia, João Bénard da Costa.

Produção: Paulo Branco / **Cópia:** dcp, preto e branco, com legendagem electrónica em português, 78 minutos / Inédito comercialmente em Portugal / Primeira Apresentação na Cinemateca: março de 1987 (Ciclo Cinema Francês Anos 80)

Aviso: A cópia, sendo digital, conserva alguns problemas do material que serviu de base à sua feitura, especialmente algum ruído de fundo, bastante intenso em certas passagens.

Ruiz, "o mais produtivo dos cineastas contemporâneos", Ruiz que "conta sempre várias histórias"; Ruiz, chileno do sul, "exilado em França a partir de 1974". Ruiz, que junta à grande mobilidade de produção uma enorme (sendo necessária) economia de meios: nomeadamente, a capacidade de estar em rodagem (ou montagem) constante paralela. Este **Point de Fuite** por exemplo, foi rodado ao mesmo tempo (e nas deixas?) de **La Ville des Pirates**; e enquanto montava **Point de Fuite** já Ruiz estava a fazer um outro filme...

Por tudo isto, e para este adepto da pujança, é que **Point de Fuite** se singulariza. A meio caminho da curta metragem, contada em longo, através de um certo carácter que poderíamos qualificar de "documentário", mediante o uso do filme "de família" (mas sem nada de anódino, e sim como se transportasse um "enquadramento comum" para outro propósito - público). É uma aposta com um certo ar familiar (será de Portugal?), mas também é, por vezes, ao que suponho, *private joke*, jogo fechado mas à vista de todos, e de que a interacção realizador - produtor/actor (Paulo Branco) fará parte.

De todo este jogo (dentro do jogo que é o protagonista "verdadeiro") deriva o que me parece ser o carácter ominoso de **Point de Fuite**. Aquela atmosfera, filmada de perto por Ruiz: o destino que se joga, o *fatum* decidido pelo jogo de cartas. Está sempre à beira de suceder algo, algo aconteceu já, agora vemos (entrevemos) qualquer coisa - naquelas cruzadas histórias. Apanhados por nós, pela câmara, naquele jogo intenso que os dois protagonistas disputam e que o barulho do mar pontua.

Mas em **Point de Fuite**, um filme do jogo, há e não há reversibilidade *winner-loser*. O jogador profissional, Steve (Steve Baes - que é de facto um profissional, é aqui o jogador em fuga que chega a esta ilha para mudar o rosto; traz consigo as ligaduras que o identificam, mas que, quando tiradas, lhe trarão precisamente a nova identidade) é aqui batido pelo seu anfitrião (Paulo Branco). Arruinado por este, Steve terá de escrever, em paga, um livro... A aposta de **Point de Fuite** transita da matéria a filmar para o jogo narrativo "naturalista" - e de suspense - filmado na realidade, quase documentalmente, diria, esse afrontamento. Protagonistas imbricados um no outro, através daquele maço de papel, cartas e dinheiro - haverá aqui uma espécie de chamada para a situação do cinema, do fazer um filme?

Ruiz agarra-se a este dois e trabalha-os, joga-os um contra o outro, envolve-os naquela atmosfera fechada e salina - um lugar perdido, onde bate o mar - e onde outras histórias sucedem, temporárias, locais ou enigmáticas.

Falámos atrás de familiaridade: ela também está nalguns dos "efeitos", no tom naturalmente enublado, húmido, "pesado" que perpassa no filme; é um pouco aquele grande plano de gaze, esse gaze que cobre parcialmente (ocultando algum tempo a sua transfiguração...) o rosto de Steve. Nesse local fechado, a tosse, os papéis amarrotados de *love-letters*, os pares, a cerveja, a mistura de línguas - tudo isolado ali, realçam ainda mais o círculo daquele afrontamento ao poker - de que alguém terá de sair vencedor (é muito interessante que nada haja de normativo na apresentação dessa paixão).

Por outro lado, numa espécie de mensagem privada, **Point de Fuite** parece carregado de uma deliberada ponta portuguesa. E não falo tanto das relações de Ruiz com Portugal, da actividade de produção, de grande parte da equipa técnica, das filmagens na Madeira... Refiro-me sim à performance de Paulo Branco, ao jogo histriónico, seu e dos portugueses que colaboram numa certa atmosfera perdida, melancólica, na "domesticidade" de um país que é visível ali mesmo; no mar também, nas citações-declamações de *Os Lusíadas*, no discurso "malandro" do pescador contando a lenda (esplêndido, com eles jogando às cartas no mar), numa certa paisagem livre e opressa - enevoadas. E o contraste entre os dois jogadores? Como os que vêm do Norte e os que vêm do Sul, Portugal é uma originalíssima mistura de ambas latitudes. Além de que (num contraste sedutor entre exteriores e interiores, que são contíguos, de que é fácil a passagem, numa ilha), Ruiz filma tão despreocupadamente velas, corpos parados, quotidianos (algo amortecidos junto do barulho perpétuo do mar) que **Point de Fuite** poderia talvez caracterizar-se por ser, numa ilha, um filme difuso, acerca de uma paixão - o jogo, e entre "Nice People!", "I really like them!", mas sem folclore, interligando o local e o universo do jogo, ao acaso daquele soberbo plano (que um português oferece a Steve - "Um peixinho! Toma!") que é fazer um filme.

Gil Abrunhosa