

Luis Filipe Sarmiento

Nació el 12 de octubre de 1956. Es escritor, periodista y ha trabajado en la producción y realización de varias películas para televisión y documentales culturales. Es miembro de la Asociación europea para la promoción de poesía del PEN club.

Entre otros libros ha publicado *Trilogia da noite* (1978), *Nubens* (1979), *Fragmentos de uma conversa de Quarto* (1989) y *Boca barroca* (1990).



AS COISAS DO JOGO

As coisas do jogo são um jogo cheio de coisas: e nos sons há um jogo de letras, sons e palavras, palavras ilustradas, retrato postal, dos sons que vêm de dentro.

Bem no fundo, ca dentro, jogos, barulhos de viagens sanguíneas, metralhadas digestoes, computadores de ruidos, vêmnos às memórias por processos sonoros de choques em cadeia. Aquí, filtrados em códigos de sons propios, os sons de dentro, em tramutação mágica, sao traduzidos em forma estética, exactamente correspondente á estética dos sons.



TEMOS PALAVRAS.

As coisas do jogo sao um jogo cheio de coisas.

Juntamos os sons e formamos imagens com diferentes sons.

Descobrimos que as coisas do jogo sao regras aliciantes.

E têm sabores.

Sons, sabores e imagens sao elementos que compoem o imaginário que nos vem de dentro. A

maior parte das vezes confuso. Juntamos ordenadamente os factores e damos um sentido ideológico a um corpo que nos transmite exactamente a mesma sensação correspondente à sensação do nascimento confuso do imaginário que nos vem de dentro. Há um fio condutor. E explicativo do sentido.



TEMOS FRASES.

O jogo está cheio de coisas como as coisas do jogo.

As frases marcam encontro e desejam transformar-se em corpo visível. É um grupo organizado com poder reivindicativo e, sobretudo, tem um sentido de desejo.

Os sons, os sabores e as imagens querem um espelho onde se retoquem, onde se maquilhem. Depois perfumam-se. E as frases dão e consomem perfumes, a alma do universo.

Primeiro reproduzem-se em ideias e fazem-se imprimir por desejo. Pelo princípio da mecânica fotográfica a frase fica estampada numa superfície branca.

E a sua imagem é exactamente correspondente à ideia que nos vem de dentro.



TEMOS A ESCRITA.

O jogo joga com as coisas como as coisas do jogo jogam entre si.

Depois da admiração, resultante do primeiro impacto, logo se inicia o prazer de tocar. Tacteamos os materiais, juntamos as frases e a ideia desdobra-se em muitas ideias que dão corpo à ideia.

Com ela imprimida temos um sucedâneo de sons, sabores, imagens, perfumes que apalpamos. Conhecemos a defesa da história.

E ela corre por paisagens novas, gente desconhecida que são as personagens com quem vamos contactando.

Têm alma e pensam. Desenvolvem-se interligadas de conceitos que nos levam a possuir uma voz própria.

Temos um corpo adulto. Com sentido. Que brinca com o mesmo sentido da criança. É aqui que se dá a mutação: as coisas do jogo são como um jogo cheio de coisas.

A explicação final do corpo aponta para um jogo de letras, sons e palavras, palavras ilustradas, retrato postal, dos sons que vêm de dentro.

TEMOS A OBRA.