

LOWMOVIE™ E O LABIRINTO CRIATIVO: SUBJETIVIDADE, SUBCULTURA
E A POÉTICA EM MOVIMENTO DO COLETIVO LOWPRESSURE™

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

MARÇO | 2026

CASTRO PIZZANO

PPG-CINEAV | UNESPAR

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO
MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

CASTRO PIZZANO

*LOWMOVIE*TM E O LABIRINTO CRIATIVO: SUBJETIVIDADE, SUBCULTURA
E A POÉTICA EM MOVIMENTO DO COLETIVO *LOWPRESSURE*TM

CURITIBA

2026

CASTRO PIZZANO

LOWMOVIE™ E O LABIRINTO CRIATIVO: SUBJETIVIDADE, SUBCULTURA
E A POÉTICA EM MOVIMENTO DO COLETIVO *LOWPRESSURE™*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Linha de Pesquisa Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha

CURITIBA

2026

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Pizzano, Fernando Correa e Castro Nascimento
LowMovie e o labirinto criativo: subjetividade,
subcultura e a poética em movimento do coletivo
LowPressure / Fernando Correa e Castro Nascimento
Pizzano. -- Curitiba-PR, 2026.
153 f.: il.

Orientador: Fábio Jabur de Noronha.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade
Estadual do Paraná, 2026.

1. Skate. 2. Videoarte. 3. Processos criativos.
4. Subcultura urbana. 5. Colaboração audiovisual. I -
Noronha, Fábio Jabur de (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

FERNANDO CORREA E CASTRO NASCIMENTO PIZZANO

**LOWMOVIETM E O LABIRINTO CRIATIVO: SUBJETIVIDADE, SUBCULTURA E
A POÉTICA EM MOVIMENTO DO COLETIVO LOWPRESSURETM**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 27/03/2026.

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo



Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha
Presidente da Banca (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Profa. Dra. Luciana Paula Castilho Barone
Membro Interno (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Profa. Dra. Fabiana Pelinson
Membro Externo (UEPG/Isulpar)

Para quem caminha em coletivo.

Para quem escuta com o corpo.

Para quem compõe a cidade.

Esta pesquisa pulsa,

com vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos que caminham comigo como quem monta uma linha: atentos ao ritmo, às pausas e aos gestos invisíveis. A todos os meus manos da *crew LowPressure*TM, por serem casa em movimento¹, e ao Rafão VM, meu grande amigo e agregador do coletivo, força que tornou possível cada dobra deste percurso. Aos meus amigos Dan, Relvi e Yasumi, companheiros de travessia, criação e troca, presenças fundamentais ao longo desta caminhada. Ao meu orientador Fábio Noronha, pela escuta aberta que me ajudou a confiar na vibração do processo. À Professora Evary Leal, mestra e amiga querida, que me incentivou a ingressar no mestrado; à Professora Fabiana Pelinson, que me auxiliou em muitos momentos da jornada; à Professora Luciana Barone, que expandiu minha percepção e abriu novas possibilidades de pensamento ao longo do percurso; e à Professora Claudia ASP, pelo cuidado, pela escuta e pela parceria na travessia final desta dissertação. Aos colegas, professores e alunos que cruzaram este caminho comigo, pelas trocas e experiências compartilhadas. Aos meus avós Bastico e Annita, pilares da nossa família. À minha mãe Rubi, minha mestra, presença, força e luz guia durante toda a travessia. Ao meu pai Cezar, que mesmo em sua partida segue me encontrando pelos caminhos da vida. À minha esposa Gi, musa, companheira de caminhada e escuta. À minha sogra Diva, ao meu cunhado K-Man, à minha tia Rúbia, aos meus padrinhos Dênis e Divone, ao tio Décio e à tia Célia, à minha irmã Victória, aos meus primos Gui, Carol, Denisinho e Cadu, à minha afilhada Naomi e aos meus sobrinhos Isabella e Enrico, por sustentarem os laços, afetos e memórias desta caminhada. Aos meus ancestrais, com respeito e sabedoria, e aos que ainda virão. A toda minha família e à minha matilha — Rabito, Punk, Lisa, Toby, Pitty, Bart, Buddy, Tito e Nino —, por sustentarem presença, afeto e abrigo nos dias de travessia. Às presenças da rua, do cinema e da universidade, que alimentaram cada dobra desta pesquisa. À banca, pela leitura generosa e pelas fricções que me farão seguir escutando. Ao Criador, pela vida, pelos encontros e pela possibilidade de seguir em movimento. E ao chão, por sempre ensinar que cair também é forma de seguir.

¹ **Nota de Escuta:** Acione o som antes da próxima respiração. Ao deslizar por estas páginas, faça vibrar os pulsares de Dan Guinski (Non-Grata) e Raphael Carvalho (Relvi): eles mantêm o *LowMovie*TM em combustão contínua, riscando a superfície como quem traça linha no asfalto. Dê *play*, deixe a onda atravessar o corpo e leia em sincronia, texto, rua, ruído, você.

[EP: Lowbyrinth \(LowMovieTM Original Motion Picture Soundtrack\)](#)

[Álbum: Like Rats on Hostile Paths \(LowMovieTM Soundtrack\)](#)

“Não há como voltar atrás. Assim que um limite é ultrapassado,
tudo o que resta é buscar novos limites.”
(Hellraiser, 2022)².

² No original: “*There is no retreat. Once a threshold has been crossed, all you can do is search for greater thresholds*”. Frase do personagem Pinhead no *remake Hellraiser* (dir. David Bruckner, 2022), baseado no filme homônimo original de Clive Barker (1987). A epígrafe de *Hellraiser* que abre este trabalho funciona como uma chave simbólica. Nela, a enigmática Caixa de *LeMarchand* é convocada como metáfora para uma escuta reencantada: um cubo que se expande em espiral, ativando dimensões subjetivas e sensíveis. É nesse eco que emerge o *Lowbyrith*TM, emblema gráfico que traduz, para a linguagem do filme, esse mesmo portal de transformação. O encontro com a imagem torna-se, então, uma passagem irreversível, cuja convocação final é a transmutação.

RESUMO

Esta pesquisa investiga os processos criativos que compõem o filme *LowMovie*TM, realizado pelo coletivo de artistas-skatistas *LowPressure*TM, analisando como dinâmicas colaborativas de criação contribuem para a constituição de uma poética audiovisual em movimento vinculada à experiência urbana do skate. Desenvolvida como pesquisa-criação e sustentada pela implicação do pesquisador no campo, a investigação articula afeto, escuta e improviso como princípios metodológicos para acompanhar práticas de filmagem, montagem, design, circulação e convivência que atravessam a obra. Em diálogo com referenciais como Nicolas Bourriaud (2009), Stuart Hall (2006), Iain Borden (2019), Duncan McDuie-Ra (2021), Kathleen Coessens (2014), entre outros, o estudo desloca o skate de uma leitura predominantemente sociológica ou esportiva para compreendê-lo como prática estética, relacional e produtora de conhecimento sensível. Como desdobramento da própria metodologia, a dissertação incorpora um portal digital concebido como interface de pesquisa e dispositivo expandido de circulação do conhecimento. Organizado como arquitetura navegável, o portal reúne filme, imagens, percursos analíticos, conceitos, entrevistas e documentação do processo, permitindo múltiplas entradas para a investigação e ampliando as possibilidades de articulação entre criação, teoria e experiência. Como resultado, a pesquisa demonstra que o *LowMovie*TM opera menos como representação de uma cena e mais como dispositivo poético-relacional em que corpo, cidade, câmera e coletivo constituem conjuntamente a linguagem audiovisual. A análise evidenciou que o erro, o risco, o improviso e a colaboração não aparecem apenas como condições de produção, mas como operações formais que estruturam a filmagem, a montagem e os modos de circulação da obra. A partir do percurso analítico foram formulados três operadores conceituais derivados da prática artística – poética do instante, estética da borda e registro em fluxo – compreendidos como ferramentas analíticas para nomear modos de criação situados que articulam corpo, espaço e imagem. Esses operadores permitiram identificar que o audiovisual do skate produz regimes próprios de percepção e elaboração do vivido, nos quais a imagem participa do acontecimento em vez de apenas registrá-lo. A pesquisa contribui para o campo dos estudos sobre skate no Brasil ao propor uma abordagem situada no cinema e nas artes visuais, oferecendo instrumentos conceituais e metodológicos para compreender práticas audiovisuais colaborativas como formas de pensamento e criação.

Palavras-chave: Skate; Videoarte; Processos Criativos; Subcultura Urbana; Colaboração Audiovisual.

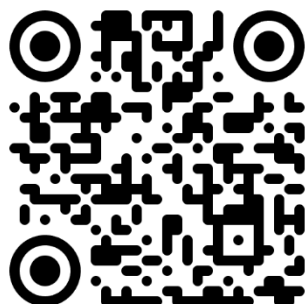
ABSTRACT

This research investigates the creative processes that shape the film *LowMovie*TM, produced by the artist-skater collective *LowPressure*TM, examining how collaborative creative practices contribute to the formation of an audiovisual poetics in motion linked to the urban experience of skateboarding. Developed as a practice-based research project and grounded in the researcher's immersion in the field, the investigation articulates affect, listening, and improvisation as methodological principles for engaging with filming, editing, design, circulation, and the collective practices that permeate the work. In dialogue with authors such as Nicolas Bourriaud (2009), Stuart Hall (2006), Iain Borden (2019), Duncan McDuie-Ra (2021), and Kathleen Coessens (2014), among others, the study shifts skateboarding away from predominantly sociological or sport-centered interpretations to understand it as an aesthetic, relational practice that produces sensitive knowledge. As an extension of its own methodology, the dissertation incorporates a digital portal conceived as a research interface and an expanded device for knowledge circulation. Organized as a navigable architecture, the portal brings together the film, images, analytical pathways, concepts, interviews, and process documentation, enabling multiple points of entry into the investigation and expanding the possibilities for articulating creation, theory, and experience. The research demonstrates that *LowMovie*TM functions less as a representation of a scene and more as a poetic-relational device in which body, city, camera, and collectivity jointly constitute the audiovisual language. The analysis shows that error, risk, improvisation, and collaboration appear not only as production conditions but also as formal operations structuring the filming, editing, and modes of circulation of the work. Through the analytical trajectory, three conceptual operators derived from artistic practice were formulated – poetics of the instant, aesthetics of the edge, and flow-based recording – understood as analytical tools for naming situated modes of creation that articulate body, space, and image. These operators reveal that skate audiovisuality produces its own regimes of perception and elaboration of lived experience, in which the image participates in the event rather than merely recording it. The research contributes to the field of skate studies in Brazil by proposing an approach grounded in cinema and visual arts, offering conceptual and methodological tools for understanding collaborative audiovisual practices as forms of thought and creation.

Keywords: Skateboarding; Video Art; Creative Processes; Urban Subculture; Audiovisual Collaboration.



O portal digital [LowMovie™](#) constitui uma extensão metodológica desta pesquisa-criação, reunindo o filme, arquivos, percursos analíticos, entrevistas, conceitos e documentação processual em uma arquitetura navegável de pesquisa expandida. Acesso ao portal através do QR code:



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO – RASTROS NAS RUAS	11
0.1 AFETO COMO EIXO METODOLÓGICO.....	19
0.2 MAPA DA OBRA: TRÊS MOVIMENTOS E OS ECOS DO LABIRINTO.....	23
MOVIMENTO I – CORPO EM DERIVA	26
1.1 OPERADORES POÉTICOS DO OLHAR: INSTANTE, BORDA, FLUXO	28
1.2 CORPO-CÂMERA: DIÁLOGOS TEÓRICOS	29
1.3 ENTRE VOZES	35
MOVIMENTO II – COLETIVO EM BAIXO RELEVO	37
2.1 IDENTIDADE E ÉTICA EM MOVIMENTO.....	41
2.2 CIDADE COMO CAMPO DE VÍNCULOS	46
2.3 A <i>ZINE</i>	55
MOVIMENTO III – OBRA EM EXPANSÃO	72
3.1 GÊNESE E <i>ETHOS</i> DA ESCUTA COMO MÉTODO VIVO.....	73
3.2 LINHAGEM DOS VÍDEOS DE SKATE E GRAMÁTICA DO MEIO	75
3.3 FILMAGEM: CORPO-CÂMERA, RISCO E ERRO COMO LINGUAGEM.....	78
3.4 MONTAGEM: <i>ARTBOOK</i> E O FILME COMO ESCRITA.....	86
3.5 ECOLOGIA SENSORIAL: TRILHA, SOM, PALETA E DESIGN	92
3.6 CAMPO SIMBÓLICO: <i>HELLRAISER</i> , <i>LOWBYRINTH™</i> E SEMIÓTICA	97
3.7 CENAS E FABULAÇÃO: IMPROVISO COMO DRAMATURGIA DO REAL .	111
3.8 RITOS DE ESTREIA: ORGANISMO EM CIRCULAÇÃO.....	117
3.9 PÓS-OBRA: REVERBERAÇÃO, CONTINUIDADE.....	128
CONSIDERAÇÕES – ECOS DO LABIRINTO	131
APÊNDICE A – MANIFESTO <i>LOWMOVIE™</i>.....	136
ANEXO A – MANIFESTO DE WERNER HERZOG	139
REFERÊNCIAS	140



FIGURA 1 – Cartaz oficial do filme *LowMovie™*, com o emblema gráfico *Lowbyrinth™* ao centro. Construído a partir de geometrias inspiradas na hermética, o símbolo traduz a jornada do Coletivo *LowPressure™* como uma dupla travessia: interna e de invenção urbana. A composição se completa com tipografias que remetem a filmes B e fitas *VHS*, uma escolha que convoca o imaginário sensorial da cultura analógica. Fonte: Acervo *LowPressure™*. Conceito e arte: Castro Pizzano, 2023

INTRODUÇÃO – RASTROS NAS RUAS



FIGURA 2 – O coletivo *LowPressure*TM atravessa em bloco a Rua XV de Novembro, em Curitiba. A imagem expressa a relação entre corpo, cidade e pertencimento estético, ativando a rua como superfície viva de criação partilhada. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Foto: Mario Krebs, 2023.

Lembro da primeira vez que levei uma câmera para a rua como quem leva um corpo em estado de escuta, acompanhando uma sessão de skate com os amigos. O som do *shape* estalando no cimento, o trânsito ao fundo, o vento compondo uma música acidental, as pessoas seguindo em suas jornadas diárias. Aquela gravação revelou um modo de criar enraizado na escuta e na presença. Filmar skate é gesto criador: a câmera se torna extensão do corpo, ativa o tempo dos encontros, transforma movimento em linguagem e presença em imagem.

A cada nova sessão, fui percebendo a cidade como tensão viva, uma matéria estética reinventada por cada manobra. O concreto vibrava junto, e a arquitetura dos espaços públicos se tornava linguagem. Filmávamos com o corpo colado ao chão, com lentes que distorciam o mundo como um delírio ótico, transformando esquinas e escadarias em linhas narrativas. O skate, por vezes, funcionava como tripé em movimento, um estabilizador improvisado que colava o gesto à imagem.

Cada borda, escada ou mureta compõe uma partitura urbana em que o corpo se arrisca e o vídeo escuta. Para quem filma, é preciso estar em sincronia com o gesto, antecipar o

movimento sem enquadrar demais. A câmera dança junto. Essa prática desenvolve uma agilidade que escapa ao manual técnico: intuição de plano, improviso de foco, pulso com o imprevisível. Mais que versatilidade funcional, é uma escuta encarnada, sintonizada ao risco, que encontra caminhos também em outras linguagens.

Os vídeos de skate costuram zonas da cidade que revelam o que escapa ao olhar apressado, compondo blocos de espaço-tempo condensado. Aquilo que antes permanecia oculto – uma borda de calçada, uma mureta esquecida – passa a integrar uma nova trama simbólica visual, uma forma de dizer a cidade por meio do corpo em risco.

Ty Evans, renomado diretor de filmes de skate, descreve essa adaptabilidade ao afirmar: “Você precisa ser capaz de filmar de improviso. Você precisa estar em movimento. Tudo isso é natural para skatistas” (EVANS, 2021). Essa capacidade de adaptar equipamentos e improvisar soluções para capturar o skate em ambientes caóticos é parte essencial do processo criativo. Ao mencionar filmagens feitas “atrás de algum supermercado”, Evans destaca a dimensão inventiva desse gesto, no qual técnica e sensibilidade operam em escuta com o instante.

Outro nome que atravessa esse percurso entre o skate e o cinema é Spike Jonze. Começou tirando fotos tortas dos amigos que andavam, até descobrir que a beleza podia estar justamente no desalinho. Da câmera tremida à *VideoParte*, seu olhar se afinou com o gesto. Dirigiu vídeos para a *Transworld* e, sem abandonar a escuta da rua, reinventou-se no cinema. Como ele próprio relembra: “eu tirava fotos ruins até encontrar o ângulo certo” (JONZE, 2022).

A estética crua e intuitiva do vídeo de skate ressoa em outras linguagens audiovisuais, sempre com o concreto vibrando como ponto de partida. Como Beagle, *videomaker* da Baker, sintetiza: “o skate ensina você a encontrar sua própria maneira de navegar pelo mundo” (BEAGLE, 2019). Filmar manobras é também desenvolver um olhar afinado com o instante, uma escuta visual que se move entre o risco e a reinvenção.

Filmar skate é aprender a filmar o que escapa. É dançar com o improviso, escutar o silêncio entre os *frames* e respirar o instante que esvai. Essa habilidade de seguir o que se move, de traduzir risco em ritmo, se estende. Muitos que cresceram filmando manobras hoje criam outras imagens, exploram outros territórios, mas carregam consigo uma vibração que só o concreto ensina. Uma poética do instante, uma experiência que não se ensina nem se encena: se vive.

Desde então, minha trajetória segue entrelaçada pela vivência e pela investigação, articulando prática artística e reflexão crítica. Minha formação como artista visual e designer sustenta o início desse percurso, que se expande na criação autoral como *videomaker*, um campo

onde expressão, sensibilidade e invenção caminham juntas. No skate, reconheci minha voz: um modo de afirmar liberdade, de construir respostas diante dos obstáculos e de elaborar uma arte situada.



FIGURA 3 – Capa da Revista *SK%TE*, agosto de 2024. Skatista: Raphael Ueda. Manobra: *BS Flip*. Fotógrafo: James Griffin. Identidade visual: Castro Pizzano. Fonte: Acervo documental da Revista *SK%TE* (CemPorCentoSkate).

Esta pesquisa se constrói como travessia em primeira pessoa, um deslizamento entre o skate, o vídeo e a escrita, mobilizando escuta, presença e invenção. O ato de escrever aqui é corpo em movimento, gesto que se arrisca, que se lança como quem *dropa* uma borda, um corrimão, uma escada. *Drop* é esse instante inaugural em que o skatista se projeta de um ponto mais alto e inicia o percurso com risco e intuição, abrindo caminho no concreto.

O processo criativo delineado neste trabalho emerge da convivência com o coletivo *LowPressure*TM, organismo em vibração, movido por sintonia estética e prática. No vocabulário do skate, trata-se de uma *crew*, mas também de uma forma de vida em rede, em que o pertencimento se inscreve nos gestos, nas imagens e nos vínculos forjados em movimento. É nesse território que nasce o *LowMovie*TM, dispositivo audiovisual de criação partilhada que atravessa toda esta pesquisa.

Nas culturas urbanas como o skate, o *pixo* e o *rap*, multiplicam-se práticas de invenção que operam por autonomia cotidiana. Esses modos de criação ativam zonas sensíveis que extrapolam as lógicas da validação normativa. Nesse horizonte, o *LowMovie*TM se inscreve em uma micropolítica do fazer: horizontal, implicada, construída por aproximações e pactos no tempo da cidade (BOURRIAUD, 2009).

É no *street* que esta pesquisa encontra sua pulsação, ativando a cidade como matéria viva. Essa modalidade transforma guias, escadas, muros e obstáculos improvisados em superfície e linguagem, reconfigurando o espaço urbano em dramaturgia encarnada. Embora os *skateparks* ampliem as possibilidades técnicas e estéticas, é na irregularidade da rua e na lógica do imprevisto que esta travessia encontra sua matéria bruta, traçando uma cartografia pelo atrito entre gesto e asfalto.

A ideia de cartografia sensível orienta este percurso. Trata-se de mapear encontros e espaços a partir do sensível, compondo outra lógica de leitura da cidade – menos como cenário, mais como campo de fricção. No percurso de criação do *LowMovie*TM emergiu organicamente o conceito de *Lowbyrinth*TM, uma imagem simbólica que expressa caminhos improvisados³, não lineares e rizomáticos⁴ do fazer coletivo. Essa metáfora orienta a estrutura metodológica do estudo e seu modo de organizar o pensamento em dobra, escuta e desvio.

O vocabulário do skate é mantido como escolha estética e política. *Crew* é o coletivo que compartilha a rua, o suor da insistência e o imaginário. *Shape* é o corpo de madeira que

³ Abordado no Movimento III.

⁴ O conceito de rizoma, em oposição a estruturas hierárquicas ou arborescentes, define sistemas abertos de conectividade infinita e multiplicidade, onde qualquer ponto pode ser conectado a outro (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

vibra entre os pés e o chão, suporte físico e simbólico de desejo e linguagem. *Tricks* são manobras que produzem uma gramática do corpo. *Sessão* é tempo coletivo de presença e invenção. *Spot* é a parte da cidade ativada como cena. *Linha* é a sequência fluida de manobras em plano-sequência, quando quem anda e quem filma se articulam em sintonia.

VideoParte e *Full-Length* também integram esse vocabulário implicado e expandem a relação entre gesto e imagem. São formas de presença audiovisual que vibram com o coletivo e que, mais adiante, serão abordadas como dispositivos de criação e pertencimento.

A dissertação assume a criação como manobra viva, uma reexistência que pulsa nas frestas do cotidiano, entre a rua e a tela. Escolho habitar o percurso desta pesquisa como quem escuta o som do *shape* sobre o asfalto, atento às vibrações, aos desvios, aos ecos. Por isso, mantenho no corpo do texto as imagens, *zines* e circuitos que compõem o *LowPressure*TM não como anexos, mas como parte viva do gesto criador. Esta travessia se organiza por zonas que se entrelaçam, e cada fragmento pulsa como parte de uma mesma linha viva.

O *LowMovie*TM se manifesta como dispositivo poético e político, onde viver, pensar e criar operam em um mesmo gesto. Essa pesquisa-criação se constrói como travessia espiralada, sustentada por atenção crítica e escuta encarnada, em que a estética se afirma como modo de pensamento e o pensamento se abre ao risco criador da experiência vivida. A escrita acompanha o próprio movimento que atravessa o skate e o processo de criação investigado nesta dissertação. Em vez de avançar por etapas lineares e conclusivas, o texto se organiza em espiral: retorna, desloca, reinscreve e reencontra seus próprios rastros.

No skate, aprender uma manobra raramente significa executar um gesto em linha reta. Há aproximações sucessivas, quedas, ajustes de velocidade, repetição, improviso e retorno ao obstáculo até que corpo e movimento encontrem uma forma provisória de equilíbrio. Cada tentativa carrega resíduos da anterior e produz pequenas variações que transformam o percurso.

A escrita desta dissertação se aproxima dessa dinâmica. Não busca repetir o mesmo ponto, mas retornar a ele de outro lugar. Como uma linha refeita na rua ou uma sequência de tentativas que produz novos desvios, o texto assume o *loop* como procedimento. A espiral, nesse sentido, representa movimento de elaboração, uma forma de pensar criando e criar pensando.

A dissertação também se desdobra para além de suas páginas. Como parte do próprio gesto de pesquisa, foi criado um portal que reúne imagens, percursos, conceitos, análises e fragmentos produzidos ao longo desta travessia. O portal integra a pesquisa e participa da forma como ela se organiza, circula e se torna acessível. Enquanto o texto opera em espiral, o portal abre entradas múltiplas para percorrê-lo. O portal se constitui de uma interface de pesquisa,

uma arquitetura epistemológica navegável em que criação, teoria e documentação coexistem como partes de um mesmo dispositivo expandido.

Sua estrutura se organiza em camadas que se atravessam: uma interface sensível, que introduz o visitante ao universo poético da investigação por meio da estética e da navegação; uma estrutura conceitual, que apresenta os operadores metodológicos, os conceitos e os percursos analíticos da pesquisa; e uma documentação viva, composta pelo filme, pelo coletivo, pelo acervo, pelas entrevistas e pelos mapas que emergem do processo. O acesso ao portal está disponível em: <https://lowmovie.lovable.app/>.



FIGURA 4 – Cartaz alternativo do filme *LowMovie*TM. Cena noturna registrada com lente olho de peixe, em que integrantes do coletivo *LowPressure*TM aparecem reunidos ao redor de pizzas, fumaça e olhares dispersos sobre um sofá em meio à rua. Ao fundo, um skatista se posiciona para *dropar* por cima do grupo, evocando um gesto ritualístico que transforma o banal em simbólico. A composição visual reflete a estética *low*: improvisada e coletiva, marcada por encontros, convivência e resistência urbana. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

Os vídeos de skate registram a evolução técnica e criativa dos skatistas e desempenham um papel central na construção de sua identidade cultural. A *VideoParte* destaca as habilidades dos skatistas, assim como a integração entre seus movimentos e o ambiente urbano. Essas produções revelam a relação simbiótica entre corpo, skate e ambiente construído, expressando o *ethos* das ruas, frequentemente fora de contextos oficiais ou autorizados (McDUIE-RA, 2021). “Esses momentos são compilados em segmentos conhecidos como ‘partes’. Uma parte padrão, com duração de 3 a 7 minutos, geralmente é compilada ao longo de um ou dois anos,

reunindo uma sequência de manobras capturadas em diversas cidades” (McDUIE-RA, 2021, p. 9, tradução nossa⁵).

Além das manobras, as *VideoPartes* incluem bastidores da prática como falhas, quedas, improvisos, lesões, conflitos com autoridades, viagens e transformações dos espaços, compondo uma linguagem própria que mistura experimentação visual, narrativa e documentação da vida do skatista (McDUIE-RA, 2021). A *VideoParte* é linguagem estética em movimento, expressão que transforma a paisagem urbana em território simbólico. Essa transformação simbólica e visual atua como um dispositivo de fabulação sensível⁶.

Nesta pesquisa, compreendo a subcultura como campo simbólico e sensível, onde formas coletivas de vida e criação operam com códigos próprios, ativando valores e gestos de expressão situados. A prática do skate, nesse horizonte, se afirma como experiência estética enraizada na rua, em que corpo, cidade e invenção se interpelam em fluxo contínuo. Como propõe Iain Borden (2019), o skate lê e reinscreve a cidade, ativando seus espaços como superfícies de criação. Em diálogo, Duncan McDuie-Ra (2021) reconhece nos vídeos de skate arquivos subterrâneos, carregados de contranarrativas que vibram nas bordas criativas da cidade.

O debate se organiza por algumas chaves teóricas que atravessam o texto: o skate como prática de reinscrição urbana (BORDEN, 2019) e seus arquivos “a partir de baixo” (MCDUIE-RA, 2021); a arte como campo relacional e obra como dispositivo de encontro (BOURRIAUD, 2009); identidade em processo (HALL, 2006) e criação em dinâmica colaborativa (ABREU, 2004); racionalidades do fazer artístico no cotidiano (SOUZA; CARRIERI, 2011); pesquisa-criação e conhecimento encarnado (COESSENS, 2014); câmera como órgão complementar (DELPEUX, 2018), entre outros.

A partir dessa tessitura, esta pesquisa se orienta por uma pergunta central: como os processos criativos que compõem o *LowMovie*TM, gestados em dinâmica coletiva e rizomática do *LowPressure*TM, contribuem para a construção de uma poética audiovisual em movimento no campo do cinema e das artes visuais? Quais modos de subjetivação, de elaboração simbólica e de relação com o espaço urbano emergem dessas práticas? A investigação acompanha,

⁵ No original: “It compiles these moments into chunks known as ‘parts’. A standard part of 3–7 minutes in length would usually be compiled over a year or two from footage captured in multiple cities.” (McDUIE-RA, 2021, p. 9).

⁶ Nesta pesquisa, “fabulação” não designa invenção ficcional, mas um gesto de criação do real, um modo de produzir outras percepções e sentidos a partir do cotidiano. Em Deleuze (1990), a fabulação opera como força ética e criadora, abrindo fissuras na percepção e convocando novas realidades. Aqui, ela se manifesta quando o skate e a câmera reinscrevem o espaço urbano por desvio e improviso.

portanto, tanto os procedimentos de criação quanto os regimes de vínculo, circulação e sentido que se formam no contato entre corpo, câmera e espaço urbano.

O objetivo principal é compreender como *LowMovie*TM encarna dinâmicas criativas autônomas e produz uma poética audiovisual em movimento vinculada à experiência urbana do skate. De modo específico, descrevo as práticas colaborativas do coletivo *LowPressure*TM mobilizadas no processo do filme (filmagem, montagem, *zine* e eventos); analiso as escolhas formais do *LowMovie*TM como linguagem de risco, erro e presença; investigo os atravessamentos estéticos que se manifestam na obra; e observo suas reverberações em diferentes circuitos de circulação e exibição.

Esta dissertação se inscreve na linha de pesquisa Processos de Criação no Cinema e Artes do Vídeo ao abordar o audiovisual do skate como prática artística situada, em diálogo contínuo com o cinema experimental e a videoarte. O foco recai sobre os gestos e atravessamentos que moldam o processo: dinâmicas colaborativas, decisões estéticas, hibridez tecnológica e vínculos sensíveis que sustentam o fazer coletivo. A criação se afirma, aqui, como forma de pensamento no próprio ato de se realizar, como propõem Coessens (2014) e Pimentel (2015).

Machado e Brandão (2019) observam que, embora a produção acadêmica sobre o skate no Brasil esteja em expansão, ainda carece de investigações voltadas à dimensão estética da prática e às experiências vinculadas à arte e à criação. Segundo os autores, entre os diversos programas de pós-graduação mapeados, ainda existe um território fértil para o aprofundamento dos estudos sobre o universo do skate nas artes visuais. Eles destacam, por exemplo, o quanto os filmes e documentários realizados por skatistas seguem como material pouco explorado nas pesquisas, o que evidencia que “sua potência expressiva e simbólica ainda abre caminhos a serem percorridos” (MACHADO; BRANDÃO, 2019, p. 18).

Esta pesquisa contribui para o campo dos estudos sobre o skate no Brasil ao deslocar o foco analítico de uma abordagem predominantemente sociológica, esportiva ou identitária para uma compreensão do skate como prática estética, metodológica e audiovisual, inseparável de seus modos de produção, circulação e registro. Ao tomar o *LowMovie*TM como campo e como método, a pesquisa propõe pensar o skate não apenas como objeto representado pela câmera, mas como dispositivo de criação em movimento, no qual corpo, cidade, câmera e coletivo operam de forma indissociável. Nesse sentido, o skate é compreendido como uma prática que produz imagens, narrativas e temporalidades próprias, instaurando um regime sensível que escapa tanto à lógica da performance esportiva quanto à captura espetacular do audiovisual tradicional.

Ao articular os conceitos de poética do instante, estética da borda e registro em fluxo, o trabalho apresenta operadores analíticos que emergem da prática e retornam a ela, contribuindo metodologicamente para o campo da pesquisa-criação em cinema e audiovisual urbano. Esses operadores permitem compreender o skate como território de invenção coletiva, historicamente ligado a uma ética do faça você mesmo, à ocupação de espaços informais e à construção de redes afetivas e criativas que atravessam outras expressões culturais. Assim, a dissertação documenta uma cena ou uma estética e propõe um modo de pesquisar com o skate, reconhecendo-o como prática produtora de conhecimento sensível, situado e compartilhado.

0.1 AFETO COMO EIXO METODOLÓGICO

A pesquisa também propõe uma reflexão metodológica a partir de uma experiência criativa situada no cotidiano do skate e do audiovisual. Interessa-me acompanhar modos de criação enraizados nas trocas sensíveis, nos deslocamentos éticos e nas relações que se constroem com o espaço urbano como matéria viva de composição.

A abordagem adotada se inscreve no campo da pesquisa em arte, em que a criação e a reflexão se constroem simultaneamente. Para Kathleen Coessens (2014), a arte é uma vivência que pensa; o corpo do artista é o próprio espaço de elaboração sensível. Lúcia Pimentel (2015, p. 97) aprofunda essa ideia ao afirmar que pesquisar arte é também um ato criativo, pois “toda ação praticada numa experiência modifica quem a pratica e quem a sofre”.

Assim, minha atuação como artista-pesquisador no *LowPressure*TM se dá pela participação direta nos fluxos da criação. Acompanho os ritmos e camadas do processo desde dentro, em escuta com as imagens, os sons da cidade e os encontros entre corpos e câmeras. Criar, nesse contexto, é pesquisar. A implicação do pesquisador intensifica a atenção, abre margens de indagação e produz um saber situado.

A escolha por essa abordagem se ancora em uma perspectiva implicada de pesquisa, na qual afetar-se constitui condição epistemológica para investigar e criar (MORICEAU, 2021; PIMENTEL, 2015). O afeto desloca a lógica do rigor como controle e ativa, em seu lugar, uma escrita que escuta e uma pesquisa que se expõe. O processo metodológico não se limita a descrever técnicas ou etapas formais, mas se define pela atenção à experiência, ao improviso, à intuição que orienta as decisões em campo. Como afirmam Pessoa, Marques e Mendonça (2021), uma pesquisa atravessada por afetos desloca a lógica da neutralidade e afirma uma relação horizontal e partilhada com os sujeitos e contextos que ativa.

O eixo metodológico desta pesquisa se organiza em torno de três forças interdependentes: afeto, escuta e improviso.

O afeto é compreendido aqui como força epistemológica e gesto ético-político. Ele não se reduz à emoção ou à empatia, mas opera como disposição de deixar-se tocar pelo campo e pelos sujeitos que o compõem, produzindo pensamento em contato com a criação (MORICEAU, 2021; PIMENTEL, 2015). Inspirado nos debates do grupo Afetos (UFMG), compreendo que afetar e ser afetado constituem formas legítimas de produzir conhecimento, especialmente em contextos de criação coletiva e subcultura urbana, nos quais vínculo e presença são parte do próprio método.

Um texto guiado pelos afetos, segundo Moriceau (2021), exige uma busca constante por uma forma adequada de expressão. Nesse processo, o afeto desestabiliza os formatos acadêmicos tradicionais, muitas vezes insuficientes para comportar a densidade sensível da experiência. Não há manual ou norma, cada vivência convoca sua própria linguagem. Surge, então, a necessidade de explorar modos narrativos, poéticos, ensaísticos, híbridos ou até performáticos, em que o próprio processo de escrita se torna parte intrínseca do processo de pesquisa.

A escuta, por sua vez, é a operação metodológica que sustenta toda a estrutura da investigação. Escutar é mais do que ouvir: é sustentar o silêncio, acolher o tempo do outro, permitir que o sentido emergja no intervalo entre gesto e palavra. Na convivência com o coletivo *LowPressure*TM, essa escuta se expandiu para o corpo, para o som da cidade, para o ruído das rodas sobre o concreto.

Para evidenciar essa escuta que ultrapassa a palavra e se instala no corpo e no ambiente, a Figura 5 apresenta um gesto exemplar: o compartilhamento de imagens de skate como prática de atenção ao mundo e de tradução sensível da experiência urbana.

O improviso surge como ferramenta e condição. Ele não representa ausência de método, mas a abertura ao inesperado, um saber em movimento que aprende com a instabilidade. A metodologia assume, assim, uma arquitetura móvel, capaz de se refazer a cada encontro – coerente com o campo da criação e com a natureza viva do processo artístico.



FIGURA 5 – Sebastien Abes compartilha suas imagens de skate, captadas para um projeto realizado em diversos países. Fotografia: Kevin Metallier. Fonte: Acervo documental da *Red Bull Content Pool*.

Escrever em primeira pessoa é, aqui, um gesto de implicação. Um modo de sustentar a relação viva com o processo e com tudo o que ele convoca. O tom do texto, que se move entre o poético e o ensaístico, brota do contato direto com a matéria investigada e da urgência de dar forma ao que escapa: silêncios, desvios, rastros, ressonâncias.

A forma, portanto, é a primeira invenção metodológica desta dissertação, que se desenha em espiral, em escuta com os fluxos da criação. Ao manter no corpo principal elementos como a trajetória do coletivo, suas imagens e sua *zine*, reafirmo uma posição ética: aqui, forma e conteúdo caminham juntos.

O corpus da pesquisa foi constituído entre 2023 e 2025 a partir de materiais produzidos em diferentes temporalidades do percurso criativo do *LowPressure*TM. Parte dos registros antecede formalmente o delineamento da pesquisa e foi originalmente produzida como documentação espontânea dos processos de criação do grupo: vídeos, *zines*, áudios, fotografias e trocas digitais produzidos pelo próprio coletivo. A coleta destes dados foi sempre mediada pelo consentimento informado dos participantes. O vínculo com o campo se pautou por proximidade ética e horizontalidade, reconhecendo os interlocutores como coautores das experiências.

Quanto aos procedimentos de campo, a pesquisa foi conduzida a partir da vivência situada junto ao coletivo *LowPressure*TM, configurando-se como pesquisa-criação, composta por três procedimentos entrelaçados (Quadro 1).

QUADRO 1 – Procedimentos de Campo: Três Operações Entrelaçadas

Procedimento	Momento	Material gerado	Finalidade
Vivência situada	participação nas gravações, reuniões, eventos e sessões de skate com o coletivo	observações e registros audiovisuais	compreender as dinâmicas coletivas
Convivência criativa	durante as dinâmicas de produção e montagem do filme	notas reflexivas e o acompanhamento de montagem	contribuir e acompanhar as decisões estéticas
Escuta partilhada	transversal	conversas abertas, notas, áudios e diário digital	identificar sentidos e conceitos emergentes

Fonte: elaborado pelo autor.

Esses procedimentos não seguiram uma hierarquia, se retroalimentavam em espiral. Cada diálogo compôs um espaço de sintonia, no qual o vínculo com os interlocutores ativava sentidos e reverberava diretamente no percurso investigativo, centrado em trajetórias, modos de criação e articulações culturais. A essa experiência se somou à análise crítica do *LowMovie*TM, com atenção à estética da montagem, ao uso inventivo do espaço urbano, à trilha sonora, às estratégias de desvio e à presença do *glitch* como linguagem de fratura e vibração.

A análise do filme foi conduzida a partir de um movimento contínuo entre prática e reflexão. O filme foi assistido inúmeras vezes, sob diferentes perspectivas, buscando identificar padrões de construção, recorrências visuais, relações entre corpo, câmera e espaço, além de conexões com referências cinematográficas importantes para o projeto. Durante esse processo realizei anotações recorrentes, desenvolvi diagramas, textos e mapas mentais, selecionei frames que sintetizavam pontos-chave da análise, estabeleci relações com referenciais teóricos e retornei constantemente à experiência vivida durante a produção.

A seleção dos materiais analisados foi feita de forma curatorial, priorizando os elementos que melhor evidenciavam os conceitos centrais da pesquisa. A escrita se deu em um movimento “de dentro para fora”: primeiro a experiência e o processo vivido, depois a organização dos *insights* e, por fim, o diálogo com a teoria. Assim, os registros foram transformados em dados interpretáveis por meio de seleção, organização, recorrência e articulação conceitual, permitindo integrar o processo criativo à análise da dissertação.

O processo metodológico foi orientado por uma lógica em espiral cognitiva, inspirada na Taxonomia dos Objetivos de Bloom, adaptada por Ferraz e Belhot (2010). A Taxonomia de Bloom não foi mobilizada como instrumento avaliativo ou modelo cognitivista de produção do conhecimento. Seu uso operou como metáfora organizadora do percurso reflexivo da pesquisa, permitindo visualizar deslocamentos entre aproximação empírica, elaboração conceitual e reinvenção criativa.

Ao ser deslocada para o contexto da pesquisa-criação, a espiral serviu como mapa em movimento, no qual cada etapa se dobrava sobre a anterior, compondo uma trajetória de expansão da consciência metodológica entre sentir, compreender e criar. A prática levou à reflexão, à formulação de conceitos e ao retorno ao campo, abrangendo movimentos recorrentes entre experiência, interpretação e invenção.

A aplicação dessa espiral é descrita no *Toolkit Pedagógico Lowbyrinth™*, um dispositivo metodológico autoral em desenvolvimento⁷, formulado e aplicado no interior desta pesquisa-criação. O *toolkit* sistematiza operadores, percursos e modos de ativação emergidos da experiência com o *LowPressure™* e com o *LowMovie™*, permitindo que seus conceitos possam seguir em circulação e ser mobilizados de forma independente em pesquisas, oficinas, práticas pedagógicas e processos criativos que dialoguem com seus princípios.

Por fim, é importante distinguir que os métodos de criação do coletivo (filmagem, montagem, *glitch*, edição colaborativa) compõem o conteúdo analisado, mas não o método de pesquisa. O método de pesquisa está no modo de estar com, observar no movimento e refletir a partir do vivido, articulando prática e pensamento em sincronia. Portanto, a pesquisa se inscreve em uma perspectiva situada e processual, em que o pesquisador está implicado nos modos de viver e criar que constituem o campo. Trata-se de uma pesquisa em arte atravessada pela experiência, em que o envolvimento com o contexto vivido sustenta a própria produção de conhecimento.

0.2 MAPA DA OBRA: TRÊS MOVIMENTOS E OS ECOS DO LABIRINTO

A estrutura desta dissertação organiza-se em três movimentos entrelaçados, em sintonia com os modos de fazer e pensar que atravessam o filme *LowMovie™* e as práticas do

⁷ *Lowbyrinth™* é apresentado como um método em desenvolvimento, mantendo caráter aberto, processual e passível de reformulação em futuros desdobramentos. Disponível em: https://lowmovie.lovable.app/docs/toolkit_metodologia_castro.pdf. Acesso em: 26 fev. 2026.

coletivo *LowPressure*TM. Uma lógica espiralada e fragmentária propõe entradas singulares no universo da pesquisa, com temas e ritmos próprios.

No **Movimento I – Corpo em Deriva**, apresento minha trajetória e relação com o filmar, traço uma cartografia da formação estética que me conduz ao skate como campo de criação. Nesse movimento, formulo os conceitos que emergem da prática e orientam a leitura do percurso – poética do instante, estética da borda e registro em fluxo – articulando experiência, corpo e cidade como eixo de criação.

No **Movimento II – Coletivo em Baixo Relevo**, apresento o *LowPressure*TM e suas dinâmicas de colaboração, acompanhando como vínculos, ética de produção e modos de pertencimento se organizam no cotidiano do grupo. Em seguida, discuto sua relação com a cidade, com a arquitetura e com as instituições, finalizando com a *LowZine* como arquivo vivo de imagens, entrevistas e depoimentos que compõem a memória e a linguagem do coletivo.

No **Movimento III – Obra em Expansão**, apresento o *LowMovie*TM desde sua gênese e linhagens criativas, atravessando produção, filmagem, montagem, trilha sonora, design e a construção de um campo simbólico que se torna legível na obra. Em seguida, analiso a fabulação em cenas e rituais, e examino os modos de estreia, circulação e atravessamentos do filme em diferentes circuitos.

Por fim, as Considerações finais – Ecos do Labirinto retomam a pergunta de pesquisa, sintetizam os achados e situam as reverberações do percurso, articulando implicações estéticas, políticas e metodológicas que permanecem em movimento.

“Você nunca recebe um desejo sem também receber o poder de realizá-lo. No entanto, pode ser que você precise trabalhar para isso.” (BACH, 2006, p. 11, tradução nossa⁸).

⁸ No original: “*You are never given a wish without also being given the power to make it come true. You may have to work for it, however.*” (BACH, 2006, p. 11).

MOVIMENTO I – CORPO EM DERIVA

Esta pesquisa parte de dentro: sou um dos corpos que compõem a cena que se investiga. Não observo, ressoo. O olhar que aqui se escreve não busca neutralidade, mas afirmação situada. Falo a partir de um processo que me atravessa, me transforma, me implica. Esta escrita é também escuta.

Antes de tudo, havia um prédio. Na Rua Padre Agostinho, número 446, vivi os primeiros movimentos da infância em um apartamento vizinho à Vídeo 1, reconhecida como a mais antiga videolocadora em atividade da América Latina. Fundada em 1979 por Luiz Fernando Ribas, a Vídeo 1 encerrou suas operações em 31 de maio de 2017, após 38 anos como ponto irradiador da cultura audiovisual curitibana.

Aquele espaço, ausente da paisagem urbana atual, permanece como rastro inaugural da minha formação estética. No início dos anos 1990, encontrei ali meu primeiro laboratório de imagens. Era um lugar de encantamento, onde o olhar aprendia a escutar. A Vídeo 1 se afirmava como mais do que locadora. Era território de fascínio, arquivo vivo em que cada fita de *VHS* cintilava como promessa de mundo.

Percorria os corredores com olhos dilatados, lendo sinopses como quem decifra enigmas, absorvendo capas como quem toca cartografias sensíveis. Cada escolha ou contemplação instaurava um exercício de imaginação. Na pequena sala de exibição ao lado, assistia aos filmes com atenção absoluta, deixando que atmosferas e narrativas me atravessassem por inteiro, abrindo brechas no cotidiano e redesenhando o tempo com imagens.

Mesmo sem nome, meu corpo de criança já vibrava com uma linguagem que mais tarde se expandiria no skate, no vídeo e na criação coletiva. O prédio vizinho à Vídeo 1, colado a um centro cultural pulsante, operava como portal sensível para o mundo das imagens em movimento. Ali germinava um modo de ver, uma forma de imaginar narrativas a partir da vibração entre presença e desejo.

No quintal da casa onde cresci, o número treze marcava o portão com a força discreta dos símbolos. Entre árvores frutíferas, assobios e conversas demoradas, as tangerinas cintilavam como pequenos sois. Aprendia a observar o tempo com os olhos da minha avó e a escutar o mundo pelo silêncio atento do meu avô, que ensinava com gestos e presença. Naquele espaço entre raízes e rituais cotidianos, emergia um impulso criador. Vontade de juntar fragmentos, sons, imagens e gestos para convertê-los em linguagem viva.

Minha mãe, educadora movida pela paixão da palavra, me apresentou o valor do conhecimento como forma de escuta e invenção. As aulas que acompanhava ao seu lado, os

corredores dos departamentos de criação e diagramação, os primeiros contatos com tinta, papel, vídeo e voz alimentavam minha curiosidade e me lançavam ao mundo com o desejo íntimo de misturar as coisas. Arte, cotidiano e cultura urbana se entrelaçavam com a criação, transformando-se em matéria contínua de experimentação.

Essa primeira inscrição, ingênua e quase acidental, funda um modo de perceber: tudo passa pelo corpo antes de chegar ao pensamento. Meu olhar nasce desse lugar, um território que oscila entre a inocência do início e a intuição de que filmar seria, um dia, minha forma de estar no mundo.

Na rua, o skate se revelou como extensão do corpo e da imaginação. Além de esporte ou lazer, afirmava-se como linguagem. Uma forma de estar no mundo com autonomia, criatividade e atenção ao entorno. Cada manobra improvisada convocava uma presença inteira, um pensamento em movimento. A câmera surgiu logo depois, guiada pelo mesmo impulso de criar, escutar e pertencer. Filmar era como andar de skate com os olhos, habitar o tempo em fluxo, costurando imagem e gesto como quem traça uma *linha* no ar.

Ao lado do skate, a câmera passou a compor a cena, movida pelo desejo de registrar o que acontecia nas ruas, guardar o que nos atravessava – risadas, fracassos, improvisos, pequenas epifanias. A câmera vibrava junto, incorporava o ritmo da sessão e colava o plano ao asfalto. As primeiras imagens, instáveis e fragmentadas, já carregavam a pulsação de uma criação coletiva. Uma tensão viva fluía entre espontaneidade e intenção. A prática se alimentava do encontro, da escuta, da experimentação. Filmávamos guiados pela vontade. Os planos seguiam abertos, desdobrando-se em trajetos possíveis. O skate e a linguagem visual se fundiam como partes de um mesmo impulso e escuta.

Aprendi cedo que criar é forma de resistência. O skate surgiu como linguagem de corpo, modo de mover e de me mover no mundo. Queda e impulso, silêncio e ruído. Refúgio em movimento, onde o erro se inscreve como aprendizado e cada tentativa carrega a promessa de descoberta.

Aqui, já existia um modo de olhar sendo formado: uma atenção voltada ao detalhe, à brecha, ao instante que só se revela no convívio. Não se tratava de buscar imagens bonitas, mas de acompanhar uma vibração, aquilo que aparece quando o corpo se deixa conduzir pelo próprio fluxo. É desse processo, feito de deriva e aderência, que emergem meus três operadores poéticos, modos de ver que atravessam meu fazer desde então. Eles não surgem como conceitos prévios, mas como respostas corporais ao encontro entre skate, cidade e câmera. Essa linguagem atua epistemicamente, operando como ferramenta de pensamento situada, sensível e criadora.

1.1 OPERADORES POÉTICOS DO OLHAR: INSTANTE, BORDA, FLUXO

Vivo entre amigos, *crews*, histórias que atravessam o concreto e se inscrevem na pele. O que registro carrega aquilo que me constitui. Gravo para partilhar o que ressoa entre nós, o que pulsa na experiência vivida e se transforma em linguagem. Essa vivência faz da câmera uma extensão do corpo: ela se move com o olhar, respira com os gestos e compartilha o tempo dos encontros. Cada sessão de skate, cada montagem coletiva e cada imagem registrada são atravessadas pela minha implicação. Filmar, nesse contexto, é estar junto: escutando, compondo e vibrando com aquilo que emerge da cena.

Chamo de **poética do instante** o gesto que busca aquilo que só existe por um átimo: a vibração que ainda não virou forma, o pequeno desvio que anuncia um acontecimento. O instante, para mim, é o ponto em que a decisão acontece antes do pensamento; não é um recorte preciso, mas uma abertura, uma fissura no tempo em que corpo, espaço e risco se alinham.

No skate, esse instante se manifesta no quase, no quase-acerto, no quase-queda. A câmera acompanha essas bordas temporais, onde a imagem nasce antes da intenção. É ali que o olhar se torna corpo, porque precisa decidir “com” o movimento, e não “sobre” o movimento. Filmar o instante é aceitar que a imagem é sempre encontro. Nada se repete. Nada está garantido. Cada abordagem é tentativa, abertura, disponibilidade.

Criar a partir do cotidiano é criar a partir da escuta. Escutar o tempo das coisas, o tempo dos encontros, o tempo do corpo. O audiovisual que brota do skate transborda os limites do enquadramento e da edição. Desenha-se nas pausas entre uma manobra e outra, nos ruídos do entorno, na espera pela luz exata. Esse modo de criar pulsa em espiral. O gesto criativo se desloca, escapa ao plano fixo, segue o que vibra. As ideias germinam nas conversas à deriva, no corpo suado ao fim do rolê, nas falhas técnicas que revelam beleza, nas tentativas que se convertem em poesia. O inesperado orienta. A surpresa conduz.

A **estética da borda** emerge dos limites da cidade: quinas, buracos, imperfeições, superfícies que resistem ao corpo. Aqui, borda é primeiro matéria e depois, implicação. As bordas da cidade ultrapassam o traço geográfico. São territórios simbólicos onde pulsa a resistência estética. São espaços de tensão: nem totalmente próprios, nem totalmente interditados. Ali, o skate encontra brechas e a câmera percebe contornos que a navegação cotidiana costuma ignorar. As bordas exigem negociação constante. Cada aproximação é também uma escuta: o corpo testa, a roda responde, a superfície devolve. A filmagem acompanha essa negociação, perseguindo o risco e o desvio – aquilo que escapa.

Criar a partir da rua é tensionar a cidade. É interpelar seus ritmos, rasurar seus contornos, ativar outros modos de habitar. As imagens que emergem das sessões de skate brotam de becos, escadarias, improvisos. Nascem dos encontros, das falhas que se tornam linguagem, dos gestos que se inscrevem em vídeo. Essa produção pulsa no calor do gesto, na granulação da imagem, no tremor do corpo que acompanha o outro com a câmera rente ao chão. Vibra no desejo compartilhado, na escassez convertida em invenção, na urgência transformada em criação.⁹

Já o **registro em fluxo** é a continuidade. O corpo que filma se desloca com quem é filmado, acompanha a curva, o ganho de velocidade, a expansão do espaço. O movimento é o eixo da composição, a imagem nasce do deslocamento. Nesse fluxo, não há centralidade; o enquadramento cede à deriva, a câmera se deixa levar, os corpos se influenciam mutuamente. No fluxo, o quadro não é centro, é percurso. O registro é sempre aberto, ele acolhe o imprevisível. Registro em fluxo implica aceitar que filmar é também ser movido. A câmera não conduz: acompanha. E, ao acompanhar, dissolve a distância entre quem olha e quem é olhado.

É nesse ponto que o diálogo com Deleuze se torna útil, como lente, quando o cinema deixa de ser apenas encadeamento de movimentos e passa a fazer o tempo aparecer nas suspensões, nas hesitações, nos cortes que não fecham sentido. O que me interessa aqui é essa emergência do imprevisível na própria imagem (DELEUZE, 1985), a imagem como acontecimento, não como ilustração do acontecido.

Ao filmar, busco essa sintonia entre o instante, as bordas como zonas de improviso e o fluxo como modo de aderir ao movimento. Assim, o filme se torna vivo no instante em que estou implicado no gesto, no risco, na vibração. Esses três operadores poéticos estruturam meu modo de filmar e pensar a cidade. São operadores corporais antes de serem conceituais. A partir deles, aproximo os diálogos teóricos sobre corpo, sensibilidade e câmera que compõem a seção seguinte.

1.2 CORPO-CÂMERA: DIÁLOGOS TEÓRICOS

O método de filmagem que apresento nesta pesquisa se assenta na noção de corpo-câmera, que, para além da técnica, se forma como uma ética de presença, um modo de estar que dissolve – ou ao menos tensiona – a distância entre quem olha e o que é olhado. Essa perspectiva emerge da prática do skate e se adensa em diálogos teóricos que sustentam a pesquisa.

⁹ Sobre a estética da precariedade e o skate como arquivo sensível do urbano, ver: McDUJIE-RA, Duncan. *Skateboard Video: Archiving the City from Below*. Singapore: Springer, 2021.

Como propõe Luciana Gabanini (2024), pensar o corpo como território de experiência é compreendê-lo como potência de criação e insurgência. Uma geografia sensível que, a partir dos gestos cotidianos, redesenha paisagens e sentidos no mundo. A autora afirma que “o corpo-território fez insurgir paisagens” e que “a busca do corpo como território de experiência para insurgir novas paisagens, é uma poética, mas também um acreditar [...] na possibilidade real de gerar rachaduras nas estruturas do meu próprio pensamento” (GABANINI, 2024, p. 27).

A partir disso, encontro a ideia de que o corpo é um sensor expandido, capaz de captar nuances espaciais que antecedem a formulação racional. O corpo percebe antes de saber, e é dessa precedência sensível que nasce o movimento de filmar. No skate, essa percepção se intensifica: o corpo responde ao asfalto, à inclinação da calçada, ao som da roda; e a câmera acompanha esse saber que já está em curso no corpo.

Essa perspectiva é ampliada a partir da concepção de Coessens (2014), para quem a prática artística mobiliza o corpo em sua totalidade, articulando gesto, técnica, percepção e pensamento em uma ação simultaneamente material e reflexiva. Trata-se de uma *práxis* sensível, em que “as qualidades e as sensações vêm juntas” (p. 10), afinadas ao ritmo das coisas e ao tempo próprio da criação. Filmar, assim, é participar desse prolongamento: a câmera não registra de fora, mas prolonga a sensibilidade que surge na relação entre corpo e espaço.

Essa noção de corpo como agente ativo na produção da paisagem e do pensamento se encontra na teoria do cinema. Sophie Delpeux (2018, p. 88), ao expandir o conceito de “corpo-câmera” formulado por Catherine Perret, descreve a fusão sensível entre o corpo do *performer* e o dispositivo de registro: *performer* e câmera compõem juntos a imagem como uma única entidade em ato. Tomando a câmera como um órgão complementar, conforme Delpeux (2018), percebo que a técnica adere ao corpo, altera seus modos de perceber e abre novas possibilidades de composição. No skate, essa aderência é literal: a câmera pesa, vibra, desloca o equilíbrio; o corpo incorpora seus limites, e juntos aprendem a navegar as superfícies.

Essa fusão entre corpo e dispositivo tem afinidade com a prática de cineastas que assumem a implicação total na cena. Maya Deren, em *Divine Horsemen: The Living Gods of Haiti* (1951-1955), ao filmar os rituais do vodu haitiano, mergulha no ritmo dos corpos, compartilha o tempo dos ritos e sintoniza com dimensões vividas. Sua câmera participa dos rituais com respeito e sensibilidade, atenta aos silêncios e às camadas invisíveis da experiência. Sua ética do envolvimento implica estar “por dentro” do rito, escutando o que o corpo não diz em palavras. Essa perspectiva inspira minha prática: filmo a partir de um pertencimento situado, onde corpo e câmera se ajustam mutuamente.

Essa implicação do cinegrafista também é postura física. Filmar, aqui, exige proximidade, antecipação e risco compartilhado, em que a câmera aprende a cidade no mesmo tempo do skate. A imagem a seguir explicita o que este trabalho chama de “filmar por dentro”, uma coreografia de dois corpos em um mesmo acontecimento.



FIGURA 6 – Josh Stewart filmando Jahmal Williams. Fotografia: Pep Kim. Fonte: Acervo documental da *JenkemMag*.

Filmar skate é coreografar junto. Nessa prática, a câmera opera como extensão sensível do corpo, não apenas instrumento de registro, mas agente implicado na dança entre gesto e espaço. Em diálogo com o que Maya Deren denomina *coreocinema* – a convergência entre o movimento de quem é filmado e da câmera que o acompanha – a filmagem de skate materializa essa interface do movimento corporal/movimento da câmera, em que captação e ação se constroem simultaneamente, e o enquadramento é produzido no corpo.

Ao conceber a filmagem como coreografia partilhada, instaura-se um campo de escuta encarnada, onde presença e relação se entrelaçam. Como escreve Araújo (2015), “a fusão do corpo do cineasta com os artifícios técnicos da câmera” desencadeia sensações corpóreas e sensíveis, tanto em quem vive a cena quanto em quem a acompanha.

Jean Rouch (2003) radicaliza essa imersão com o conceito de *cine-transe*, em que o cineasta participa da cena a ponto de dissolver a separação entre quem filma e quem é filmado.

Filmar não é observar: é afetar e ser afetado. Minha presença no universo do skate reverbera essa aproximação, em que a câmera pulsa em sintonia com o corpo, articulando-se como extensão sensível do olhar, vibrando com o ambiente e aqueles que compõem a cena.

Ao aproximar Deren de Jean Rouch, Araújo (2015) discute o *cine-transe* como um modo de imersão em que a separação entre operador e acontecimento se enfraquece, e a câmera passa a operar como presença, como um “olho” que aprende no fluxo. No skate, essa conexão aparece como um balé no qual o *filmmaker* precisa estar aberto ao ritmo da manobra, modulando distância e risco, para que a imagem surja como confluência entre corpos e espaço. Assim, o registro deixa de ser mera documentação e se torna experiência de copresença, em que a passagem do tempo e a dinâmica do lugar são esculpidas pelo movimento conjunto de quem anda e de quem filma; gesto que dialoga com minha poética do instante e com o registro em fluxo apresentados na seção anterior.

Essa dimensão relacional do *coreocinema* pode ser vista na imagem a seguir, na qual o movimento filmado depende do movimento que filma. A “dança do registro” é, literalmente, a condição de existência do plano.



FIGURA 7 – A dança do registro: skatista Cercal e *filmer* Rafão VM em ação, por Gabriel Franco “Peralta”. Em pleno corrimão urbano, o skatista realiza uma manobra enquanto o *videomaker* o acompanha com precisão quase coreográfica, em sincronia com o ritmo do movimento. A imagem, parte da exposição exibida na estreia do *LowMovie*TM, evidencia o vínculo entre gesto criador e gesto registrador – onde cada curva filmada é também corpo em ação. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

No skate, essa ética da presença se torna condição, pois acompanhamos de perto, corremos riscos juntos, compartilhamos o imprevisto. A câmera entra no fluxo como participante, e não como testemunha. O cineasta Larry Clark exemplifica essa postura quando

filmou *Kids* (1995) e compartilhou o cotidiano de skatistas e adolescentes em *Washington Square Park*, buscando se aproximar da juventude nova-iorquina. Aos cinquenta anos, aprendeu a andar de skate com eles, habitou suas rotinas por meses e cultivou vínculos que dissolviam sua presença como exceção. O tempo compartilhado foi substância do próprio gesto criativo. A escuta sustentada ativou uma dramaturgia do convívio, em que imagem e vínculo se enredaram no corpo-a-corpo da criação. Essa aproximação gerou um tipo raro de confiança. Clark se inscreve como alguém que se envolve, compartilha os espaços e se deixa atravessar pelos encontros. Sua presença no filme emerge da convivência, da troca e da disposição em criar a partir da experiência partilhada.



FIGURA 8 – *Making Of* do filme “*Kids*”, de Larry Clark. Fonte: Acervo documental do Mubi.

Esses diálogos teóricos afinam a noção de corpo-câmera que estrutura este Movimento I. Eles consolidam a compreensão do filmar como gesto encarnado, situado e relacional, um modo de produzir imagem em contato com o espaço e com o outro. A partir daqui, o foco se expande do gesto individual para os vínculos que o tornam possível. Se a câmera é extensão do corpo, ela também é atravessada por uma rede, de encontros, pactos, escutas e modos de fazer junto. É nessa passagem – do corpo implicado ao coletivo em criação – que se abre o Movimento II.

1.3 ENTRE VOZES

Escrever sobre o coletivo exige uma atenção delicada e uma honestidade de posição. Estou implicado no que narro, atravessado por conversas, rolês, imagens e afetos, mas a escrita não é coletiva, ela acontece no recorte inevitavelmente solitário de quem organiza, interpreta e responde pelo texto. A pesquisa convoca porosidade, abertura e escuta, mas há uma responsabilidade autoral que não se dissolve no “nós”. Embora o filme seja tecido por muitos, a escrita da dissertação passa inevitavelmente pelas escolhas de um só corpo que tenta lembrar, sentir e pensar com justiça.

Falar desde dentro é também sustentar o entre: esse intervalo vivo onde a autoria se desfaz em vínculo. A *LowZine*, as conversas com a *crew*, os registros das sessões, os áudios trocados nos aplicativos, os silêncios compartilhados diante de uma imagem, tudo compõe a tessitura desta voz. Escrever, neste contexto, é escutar com o corpo, acolher a fricção, dar forma ao que reverbera. Esta pesquisa é escrita com outros, mesmo quando a frase parece solitária. O que vibra, no fundo, é sempre coletivo. É com a responsabilidade de escutar o comum sem dissolver a autoria que encerro este Movimento I.

“Entre o caos e a criação, o coletivo é o nosso abrigo e nossa
revolução.” (PIZZANO, 2025).

MOVIMENTO II – COLETIVO EM BAIXO RELEVO



FIGURA 9 – Retratos experimentais do coletivo *LowPressure*TM, capturados em lente olho-de-peixe sobre monitores VHS. A imagem sintetiza a fusão entre estética analógica, arquivo encarnado e performatividade visual. Cada retrato encena uma presença singular que compõe o corpo coletivo – entre encenação, memória e presença. A linguagem visual evoca a subcultura do skate, a estética do improviso e o gesto expandido da imagem como abrigo. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Fotos: Gabriel Franco “Peralta” e Dan Guinski, 2023.

*LowPressure*TM emerge do gesto coletivo. Fruto da urgência de estar junto, de fazer junto, de criar com o que há. Vibra no improviso das ruas, no quintal de casa, nas rampas erguidas com madeira reaproveitada, pulsando entre corpos que vivem o skate como modo de existência. Entre sessões, festas, vídeos e conversas, forma-se uma *crew* que mescla família, banda, trupe e laboratório. O nome aparece como marca simbólica de um modo de operar o mundo. Um fôlego criativo em meio à pressão contínua.

O grupo assume uma prática colaborativa em que a cidade se apresenta como matéria viva. A rua se torna estúdio. Os encontros, método. O coletivo pulsa como plataforma estética, onde filmar, andar e conviver se entrelaçam em um mesmo gesto.

A trajetória do coletivo se tece nos encontros que atravessam Curitiba, quando jovens de diferentes bairros se aproximam pelo skate e pela experimentação com imagens e sons. Dessa matéria comum surgem registros audiovisuais, produtos, eventos e estratégias que

entrelaçam arte, cultura urbana e invenção autônoma. A casa que acolhe torna-se estúdio e território sensível: o *LowSpot*. Dali saem projetos como o *LowMovie*TM, entre outras ações que circulam por ruas, galerias, redes e feiras, movidas pela força contínua de um coletivo em criação.

O coletivo se afirma como rede de criação horizontal e autogerida. Seus integrantes são skatistas, *videomakers*, designers, músicos e produtores que dividem tarefas e responsabilidades em um fazer cultural sustentado pela autonomia, onde os princípios da colaboração moldam as formas de conceber, produzir e partilhar a experiência urbana.

Como expressa o manifesto visual do coletivo, trata-se de compor um “caos organizado”, onde a cidade se apresenta como campo de reinvenção simbólica e poética (PIZZANO, 2022). Nesse contexto, trabalhar com a identidade visual do *LowPressure*TM ativou uma das experiências mais marcantes da minha trajetória como designer. Foi traduzir uma vibração já presente no grupo e dar contorno gráfico ao gesto coletivo.

[...] depois de um tempo, eu falei: cara, então vamos fazer uma parada agora com a nossa visão de skate, com uma outra estética – pra gente tentar criar uma identidade *LowPressure*TM, né? Cores, tipografias... então, coisas que eles, às vezes, sabiam, lá dentro, no interior deles, tinham uma brisa, mas não sabiam como expressar [...] ¹⁰. (PIZZANO, 2024).

Foi nesse espaço de criação conjunta que nasceu o projeto gráfico do *LowPressure*TM, uma linguagem visual que se tatuou em mim. Corpo e pensamento atravessados pela imagem, o design tornou-se extensão da experiência vivida.

O logotipo do coletivo é gesto que corta, inscrição que pulsa, grifo que vibra no tempo da *crew*. Carrega a linguagem do grupo condensada em forma e intensidade, afirma presença, ocupa espaço, age como marca viva. Forjada em processos colaborativos, essa identidade compartilha o mesmo ímpeto que move as manobras, as imagens e as falas. Criar com o que se tem, inscrever-se no urbano, provocar leituras, deslocar o sentido. O logotipo atua como *pixo*, como rasura em movimento. Sobrepõe, interfere, propõe outra superfície de leitura – mais densa, mais nossa.

A inscrição gráfica do *LowPressure*TM se adensa fixando uma identidade forjada em rasura e ruído. Uma marca que emerge do improviso, da escuta e da contracultura. Inscrição viva de um coletivo em movimento, atravessa superfícies como gesto que se desenha nas frestas, entre a cidade e o corpo compartilhado.

¹⁰ Trecho extraído da entrevista de Castro Pizzano ao *podcast Chiclé Videos – Skate Punk*, episódio 13, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/rOoUJyzGkDY>. Acesso em: 17 maio 2025.

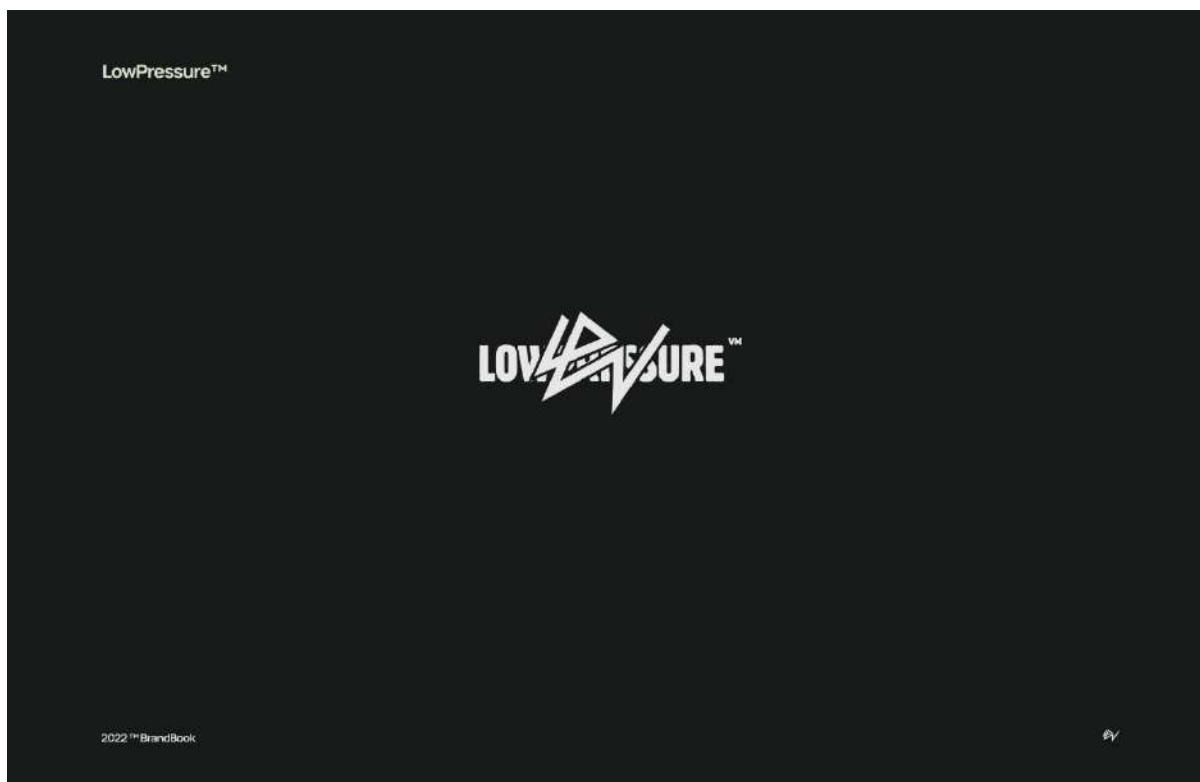


FIGURA 10 – Logotipo do coletivo *LowPressure™*, extraído do *BrandBook* de 2022. Composto por tipografia tensionada e sobreposta, o logotipo traduz o gesto visual de “atropelamento”¹¹ – prática inspirada na estética do *pixo* que rasura e intervém em superfícies urbanas previamente codificadas. A “tag” *low* atravessa o nome da própria marca, instaurando conflito visual como potência criativa. Aqui, o design assume sua condição viva, indisciplinada e insurgente. Fonte: Acervo *LowPressure™*. Conceito e Arte Gráfica: Castro Pizzano, 2022.

A estética do grupo se reconhece em diálogo com o *punk*, o *rap*, o *pixo*, o retrofuturismo e o construtivismo. Também se revela nos silêncios e nos detalhes da vida cotidiana. Uma poética do entre, onde o design encontra a escuta, onde a arte se entrelaça ao improvisado e se torna potência criativa.

Nesse mesmo registro, há frases que funcionam como tatuagens. A expressão “*Like rats on hostile paths*”¹² emergiu entre nós como modo de nomear o que vivíamos. Deslizar por territórios ásperos, escapar dos cercos, aprender com o desvio. Essa frase foi incorporada como quem adota um ritmo de respiração coletiva. No *BrandBook*, ela atua como trilha. Percorre texto e imagem como quem corre por baixo, entre ruínas e atalhos, deixando sinais.

¹¹ “Atropelamento” é a estratégia visual que simula a lógica da pixação urbana sobre sinalizações institucionais – especialmente nos metrô – em que uma nova marca (*tag*, *pixo*) sobrepõe-se à anterior, instaurando rasura, ruído e reescrita.

¹² Tradução: “Como ratos em caminhos hostis”.



FIGURA 11 – Conceito da marca *LowPressure*TM, extraído do *BrandBook* (2022). O documento apresenta a definição textual da marca, sua origem periférica e colaborativa, além da *tagline* “*Like rats on hostile paths*”, que expressa uma política de existência: agir nos vãos da cidade, transformar adversidade em invenção e inscrever o skate como linguagem de enfrentamento simbólico. A composição gráfica também manifesta a estética do grupo – compacta, direta e densa – como extensão visual de sua trajetória. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Conceito e Arte Gráfica: Castro Pizzano, 2022.

O *BrandBook*, portanto, não fixa um “manual de estilo” no sentido tradicional, ele opera como artefato narrativo do coletivo, no qual o design performa sua origem – tensão, sobreposição e improvisado. O Apêndice B abriga o manual de marcas do *LowPressure*TM, onde se condensam os emblemas, composições e códigos visuais que atravessam a pesquisa. É um vestígio gráfico que prolonga a linguagem do coletivo em superfície própria. Nele, a marca emerge como encruzilhada entre relato e rasura, entre arquitetura gráfica e memória de rua. A forma convoca. Os blocos visuais organizam pedaços de uma travessia: o *shape* gasto, a fita *VHS* tremida, a conversa entre amigos depois da sessão. Cada elemento gráfico pulsa como extensão do corpo em movimento.

A consolidação do *LowMovie*TM marca a transição da *crew* para um coletivo ampliado, com práticas mais sistematizadas e colaborações em expansão. Antes de adentrar o universo fílmico (Movimento III), este Movimento se dedica a compreender os percursos que transformaram o *LowPressure*TM em um ecossistema criativo singular. Um campo em que o processo já é parte do resultado, e onde a estética se constrói no compasso das relações.

2.1 IDENTIDADE E ÉTICA EM MOVIMENTO

Ao refletir sobre o coletivo *LowPressure*TM, reconheço uma construção que ultrapassa definições técnicas e se inscreve como rede viva, em circulação contínua, que cria e se reinventa por outras vias. O coletivo atua no “entre” – entre rua e imagem, entre amizade e trabalho, entre improvisado e decisão – sustentando o gesto como possibilidade concreta de existência.

O processo criativo no *LowPressure*TM se enraíza na escuta e na convivência. Se afirma como construção rizomática, em que saberes e fazeres se moldam ao ritmo de um coletivo em movimento. Os papéis se alternam, as fronteiras se tornam porosas, e a autoria opera como um corpo compartilhado que se reorganiza conforme a necessidade do projeto. Esse processo é intrínseco à identidade do coletivo, que não aceita a fixidez.

A identidade do coletivo se move, está sempre em renegociação a partir de encontros, deslocamentos e reinvenções, em negociação constante com seus códigos e com o mundo ao redor. O *LowPressure*TM performa essa identidade móvel ao habitar as margens e criar imagens que escapam às lógicas hegemônicas, construindo um repertório simbólico próprio. Essa identidade em performance contínua se alinha à reflexão de Stuart Hall (2006), para quem a identidade cultural “talvez [...] deva ser pensada como uma ‘produção’, algo que nunca está completo, que é sempre processual e sempre constituído no quadro, e não fora, da representação” (HALL, 2006, p. 21).

Contudo, reduzir Hall a uma ideia de identidade apenas móvel ou aberta seria simplificar sua formulação. Para o autor, identidades não se constituem em estado de liberdade permanente nem como expressão espontânea de uma essência coletiva; elas emergem em processos históricos de identificação atravessados por disputas simbólicas, exclusões e regimes de representação (HALL, 2006). Nesse sentido, o *LowPressure*TM não aparece aqui como comunidade homogênea ou totalmente fluida. Sua identidade coletiva se sustenta justamente na tensão entre permanência e deslocamento, já que possui códigos, repertórios estéticos, modos de filmar, vestir, ocupar e narrar a cidade que produzem reconhecimento interno; ao mesmo tempo, esses mesmos códigos permanecem abertos à negociação e à transformação.

Essa dinâmica de criação compartilhada aproxima o *LowPressure*TM da dramaturgia colaborativa formulada por Luis Alberto de Abreu. Como afirma o autor, trata-se de uma escolha que preserva a potência do gesto criativo: “Preferimos denominar essa experiência criativa e coletiva [...] com o nome de processo colaborativo (e não método colaborativo) não só para preservar o caráter vasto e intuitivo da criação, como pelo cuidado, nunca desnecessário, de não objetivar excessivamente o fim pretendido” (ABREU, 2004, p. 1-2). Como nas práticas

do teatro de grupo, o gesto emerge do outro, a cena nasce na escuta e o coletivo se escreve enquanto caminha. Nesse sentido, a centralidade da autoria individual é deslocada para um campo comum de trocas, uma arena compartilhada, onde o coletivo atua como força modeladora: “Num processo de criação partilhada não há muito espaço para ‘minha cena’, ‘meu texto’, ‘minha ideia’. Tudo é jogado numa arena comum e examinado, confrontado e debatido até o estabelecimento de um ‘acordo’ entre os criadores” (ABREU, 2004, p. 5). Sob essa ótica, a autoria no *LowPressure*TM é indissociável desse pacto coletivo e processual.

Ainda assim, o “acordo” descrito por Abreu não elimina fricções. Se Hall (2006) alerta que toda identidade se organiza por meio de posições provisórias e nunca plenamente reconciliadas, então o consenso colaborativo não deve ser entendido como dissolução das diferenças. No *LowPressure*TM, colaborar não significa apagar singularidades em favor de uma unidade estável, mas sustentar formas transitórias de composição. O coletivo se produz continuamente por negociação, conflito e reorganização dos papéis.

Souza e Carrieri (2011) propõem que o fazer artístico emerge da convivência híbrida entre racionalidades instrumental, substantiva e afetiva. Essa mistura gera uma potência criativa que vibra no cotidiano de quem cria, formas que brotam do corpo, da escuta e do desejo. Como afirmam os autores, “essas racionalidades se entrelaçam na prática diária dos artistas, dissolvendo qualquer tentativa de traçar fronteiras fixas entre elas” (SOUZA; CARRIERI, 2011, p. 393). As escolhas que atravessam e impulsionam a criação no coletivo *LowPressure*TM brotam dessa hibridez.

A partir dessa perspectiva, a prática artística do coletivo se configura como método em si. O cotidiano se converte em laboratório e a colaboração se estende por todas as instâncias do projeto, desde a produção de vídeos e produtos até a organização de eventos e ocupações culturais. Cada decisão, cada montagem carrega o acúmulo de experimentações partilhadas. O processo se configura como espaço de aprendizagem mútua no qual falhas se transformam em passagens e o erro se revela como matéria criativa. Essa ética criativa se pauta em escolhas que priorizam o improviso, o precário e a abertura ao inesperado, assumindo o erro como parte inerente da travessia.

Ao refletir sobre o universo do skate, Werner Herzog reconhece que o erro é “algo que beira o sagrado” (JENKEM, 2023, p. 2, tradução nossa¹³). O que mais o impressiona é a devoção à tentativa, à persistência como forma de transbordamento criativo: “é preciso aceitar a tentativa e erro [...] e é bom aceitar o fracasso, não desistir e, finalmente, acertar o salto”

¹³ No original: “[...] bordering the sacred [...]” (JENKEM, 2023, p. 2).

(JENKEM, 2023, p. 1-2, tradução nossa)¹⁴. Essa devoção ao processo ajuda a compreender a ética interna do coletivo; no Movimento III retomarei essa chave não mais como princípio organizativo, mas como linguagem – na filmagem, na montagem e no modo como o filme assume o erro como presença.

Os projetos do coletivo nascem de inquietações compartilhadas. As ideias emergem dos rolês de skate e das conversas atravessadas por café, cansaço e riso. As decisões estéticas se constroem no diálogo, são debatidas, testadas e transformadas. Como analogia (sem pretensão de equivalência), essa fluidez de funções lembra modelos contemporâneos de governança distribuída, como a holocracia (ROBERTSON, 2015), na medida em que os papéis circulam conforme as necessidades do processo, sem depender de uma hierarquia fixa.

Os mosaicos a seguir sintetizam, em fragmentos, duas camadas do coletivo: o bastidor como modo de fazer e a manobra como forma de escrever a cidade.

¹⁴ No original: “[...] you have to accept trial and error [...] and it's good that you accept failure and you don't give up and finally you land the right jump.” (JENKEM, 2023, p. 1-2).

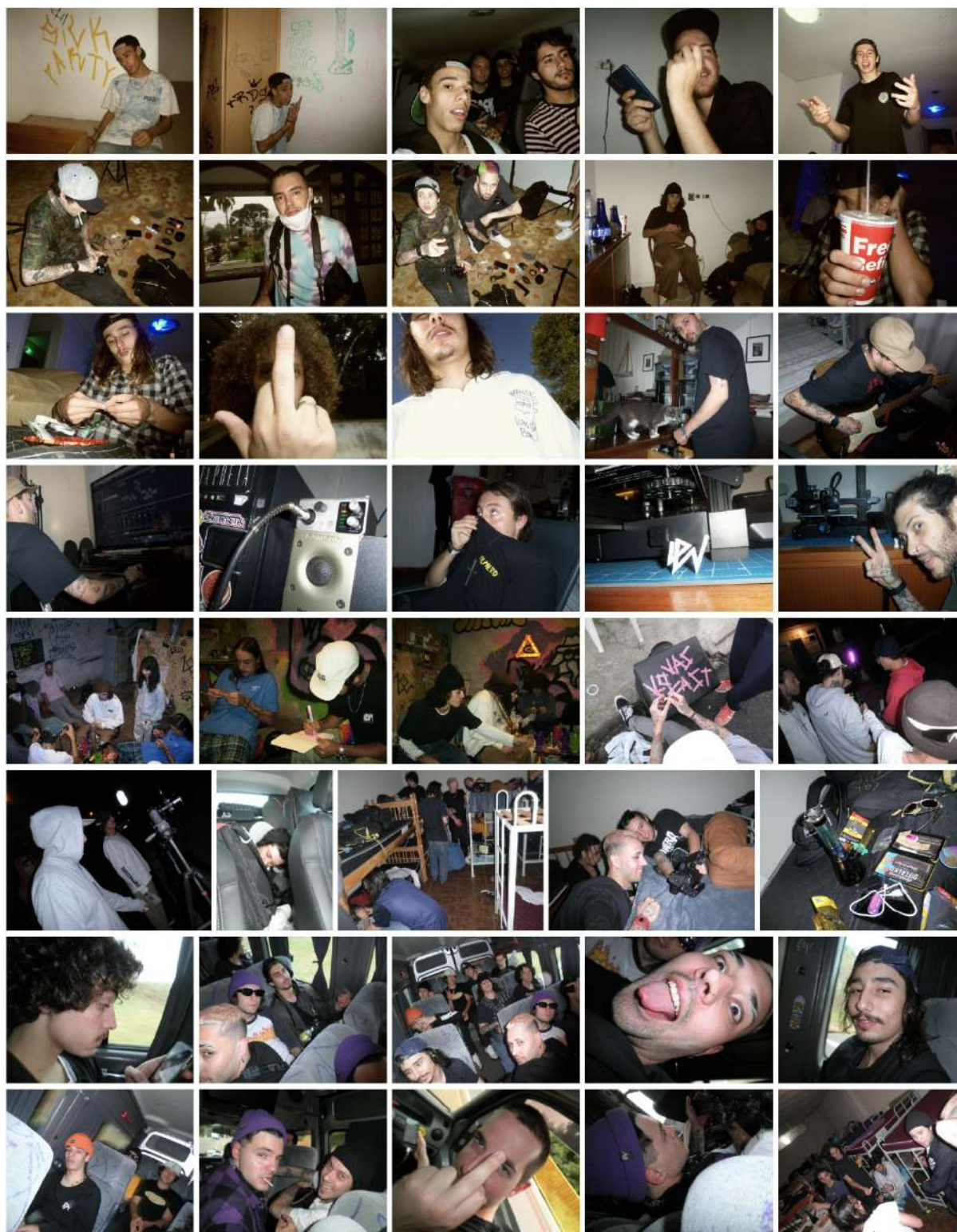


FIGURA 12 – Mosaico de imagens do cotidiano e bastidores da produção do *LowMovie*TM. Montagem fotográfica que revela fragmentos de uma intimidade compartilhada: festas, anotações, gravações, viagens e encontros formam um diário visual da *crew*. Cada quadro compõe uma memória do processo, entre a bagunça e a criação, o cansaço e o delírio coletivo. O caos vira método. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.



FIGURA 13 – Mosaico de *videostills* das manobras de skate em *LowMovie*TM. Cada quadro congela uma fração de tempo em que o corpo reconfigura a cidade. Saltos, deslizes e olhares desafiam a arquitetura, invocando o espaço como campo simbólico. A estética da fissura, do risco e da potência emerge da repetição e do improvisado.
 Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

No coletivo *LowPressure*TM, a criação se dá em rizoma. Cada etapa vibra com a presença de quem vive a cena. Quem filma também desliza. Quem edita respira a rua. Quem monta carrega o corpo atravessado pela sessão. As trocas conduzem o fluxo, dissolvem fronteiras fixas, instauram escutas que deslocam e reconfiguram. A montagem pulsa como

respiro: gesto de retorno que reencena o vivido. As imagens se reencontram no compasso da memória. A trilha toca o que ainda ecoa. O vídeo prolonga o que insiste.

Ainda assim, o rizoma não deve ser confundido com ausência de estrutura. A circulação de funções e a horizontalidade não suspendem relações de reconhecimento, legitimidade ou centralidade simbólica. Alguns gestos ganham mais permanência, determinadas decisões orientam o percurso e certos repertórios se tornam mais visíveis do que outros. Se, por um lado, o coletivo desafia modelos autorais centralizados, por outro produz seus próprios critérios de pertencimento e validação. A identidade que emerge desse processo não é uma dissolução completa do sujeito, mas uma composição situada entre abertura e coesão.

É nessa tessitura estética e ética que o *LowPressure*TM afirma sua potência. A obstinação presente na prática do skate, marcada por quedas, repetições e insistência, expressa uma disposição existencial que também atravessa a criação audiovisual do coletivo. As dinâmicas criativas do coletivo desafiam os modelos tradicionais de produção ao valorizar a experiência estética como um processo em constante reinvenção. A identidade e a ética no *LowPressure*TM não se configuram como códigos fixos nem como liberdade absoluta; mas como práticas de identificação continuamente negociadas entre pertencimento, diferença, memória coletiva e reinvenção.

2.2 CIDADE COMO CAMPO DE VÍNCULOS

Ao construir imagens e situações compartilhadas, o *LowPressure*TM ativa vínculos e territórios simbólicos que expandem a experiência urbana. Em vez de representar a cidade, o coletivo a compõe; em vez de ilustrar, desloca. Sua prática se inscreve no entre: arte, cidade e cotidiano como campos porosos, tensionados pela criação. O coletivo se apropria do espaço urbano e, ao mesmo tempo, inventa modos de habitá-lo poeticamente, performando uma crítica viva às lógicas normativas da cidade planejada.

Essa dimensão aproxima-se da estética relacional de Nicolas Bourriaud. O autor propõe pensar a arte contemporânea como objeto autônomo, deslocando sua ênfase para o que ela produz entre as pessoas: encontros, negociações, formas de estar-junto.

Para nós, além de seu caráter comercial ou de seu valor semântico, a obra de arte representa um interstício social. [...] O interstício é um espaço de relações humanas que, mesmo inserido de maneira mais ou menos aberta e harmoniosa no sistema global, sugere outras possibilidades de troca além das vigentes nesse sistema (BOURRIAUD, 2009, p. 23).

Contudo, tomar o *LowPressure*TM apenas como expressão da estética relacional exige certa cautela. Embora Bourriaud (2009) proponha o interstício como espaço de trocas alternativas produzido no interior do sistema, parte da crítica dirigida à sua formulação aponta que nem toda relação produz necessariamente dissenso ou deslocamento político efetivo. Em muitos casos, o risco seria reduzir a potência da arte à celebração do encontro em si, sem considerar os conflitos, exclusões e assimetrias que atravessam os modos concretos de ocupar o espaço urbano. No caso do skate, o vínculo não emerge em condições neutras nem plenamente abertas, ele se produz sob vigilância, restrição de circulação e constante negociação com normas institucionais. O interstício, aqui, aparece como zona friccional, um lugar em que convivência e disputa se tornam inseparáveis. Mais do que produzir encontros, o *LowPressure*TM produz permanências provisórias e formas situadas de coexistência em territórios que frequentemente recusam sua presença.

Sob essa tensão, entre abertura relacional e conflito espacial, o skate e seus desdobramentos audiovisuais aparecem como prática de composição, como microespaços de convivência onde a cidade passa a operar por encontros, negociações e presenças compartilhadas, abrindo outras formas de troca. O interstício se abre dentro do sistema urbano, nas brechas e nos vãos, no tempo que escapa à cidade pensada apenas como passagem.

Essa perspectiva encontra ressonância na cultura do skate em Curitiba, descrita por Victor Augustus (2018) como prática colaborativa e autogerida de apropriação criativa do espaço urbano que, desde suas origens, articula uma dimensão estética e comunitária entre os praticantes¹⁵. É nesse terreno que o *LowPressure*TM se inscreve, expandindo tais práticas ao conectar skate, arte contemporânea, audiovisual e economia criativa. Cada vídeo, evento ou produto emerge de atravessamentos: entre o corpo e a cidade, entre o desejo e o limite.

A imagem abaixo ilustra o interstício, vínculo como acontecimento, evidência de uma relação que sustenta a própria cena.

¹⁵ Esta leitura é interpretativa e foi construída a partir da análise geral da obra “*CuriTown: a Cultura do Skate em Curitiba*” (AUGUSTUS, 2018), não correspondendo a uma citação literal. Busca-se aqui expandir os sentidos propostos pelo autor ao relacioná-los com o contexto atual e com o escopo desta pesquisa.



FIGURA 14 – O cumprimento suspenso: vibração em movimento. *Still* de *LowMovie*TM, capturado de cima, no exato momento em que skatista e câmera se encontram no gesto de celebração. A imagem desafia a gravidade e as normas do enquadramento clássico para afirmar uma estética relacional baseada na troca, no improviso e na escuta. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

A relação do *LowPressure*TM com a cidade também encontra correspondência com a tríade espacial de Henri Lefebvre. Se a arquitetura prescreve usos por meio do espaço concebido (o planejamento institucional), é na prática do skate que emergem o espaço percebido e, principalmente, o espaço vivido. Para Lefebvre (1991), o espaço urbano é produção social em disputa, atravessado por racionalidades que tentam ordenar a cidade e por práticas que a reinventam: o desejo de habitar *versus* o poder de ordenar. O skate opera nesse intervalo, transformando trajetos planejados em percursos improvisados. Ao reinterpretar calçadas, muros e vãos, o coletivo ativa uma camada afetiva e simbólica que carrega a vibração da rua para além de sua função utilitária, produzindo uma experiência sensível que reimagina a cidade. O skate emerge como prática do espaço vivido, uma escrita do corpo que dobra o concebido sem precisar destruí-lo.

Essa tensão entre norma e apropriação se torna visível quando o corpo é interrompido por dispositivos de vigilância. A cena abaixo condensa o conflito descrito por Lefebvre, da cidade como campo de disputa entre usos autorizados e presenças que insistem.



FIGURA 15 – A cidade vigiada: repressão e resistência no cotidiano do skate. *Frame de LowMovie™* mostra um skatista sendo abordado por guardas municipais no centro de Curitiba. O corpo em repouso é interpelado pela autoridade que ocupa o espaço com seu aparato institucional. A imagem condensa o embate entre a apropriação criativa da cidade e sua vigilância normativa. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

É neste hiato – entre a norma e o corpo – que emerge a expressão que norteia a política de existência do coletivo: *“Like rats on hostile paths”*. A *tag* funciona como síntese epistemológica da atuação do *LowPressure™*, em que o “rato” não é figura de degradação, mas de sobrevivência e inteligência tática. Como propõe Michel de Certeau (2003), enquanto as instituições operam por meio de “estratégias” (domínio e lugar), os sujeitos comuns operam por “táticas” – astúcias do tempo e do desvio que não possuem lugar próprio, mas captam possibilidades no campo do outro. Agir como “ratos em caminhos hostis” é converter a aspereza do concreto em potência, ocupar os vãos e interstícios urbanos para inscrever o skate como linguagem de enfrentamento simbólico.

A próxima cena mostra essa tática no grau máximo, quando a cidade não apenas limita o movimento, mas torna o corpo “suspeito” e o skate motivo de contenção.

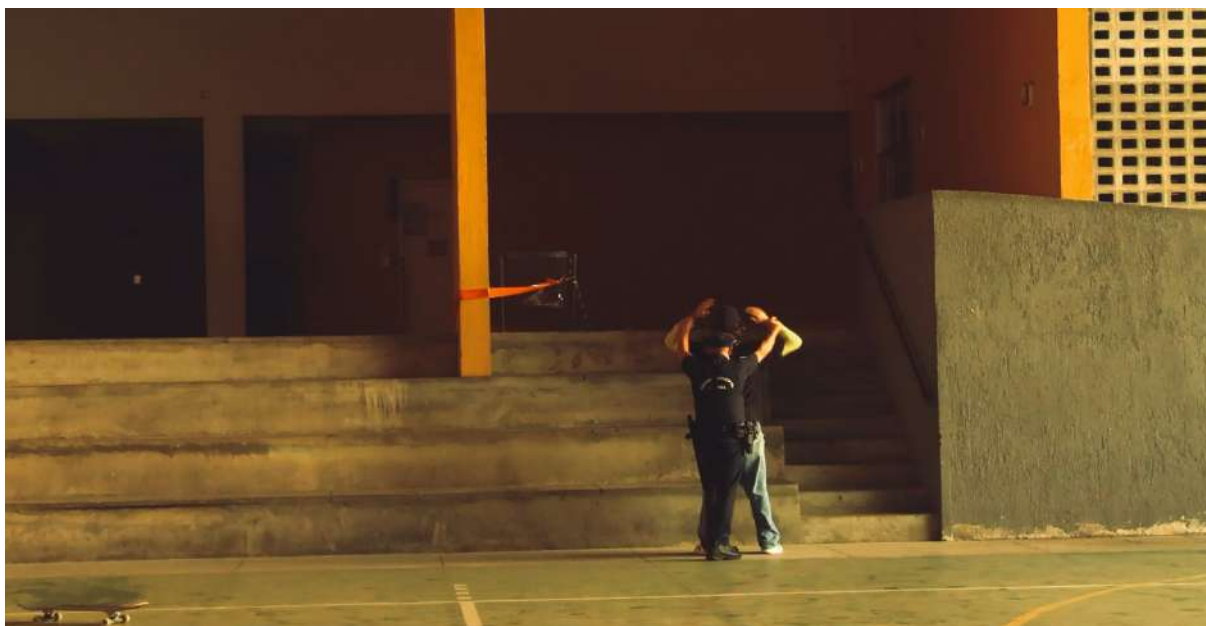


FIGURA 16 – Corpo suspeito, gesto contido: a estética da repressão cotidiana. *Still de LowMovie™* flagra o momento de uma abordagem policial em espaço escolar. O skate, à esquerda, permanece abandonado durante a revista. A cena revela uma coreografia forçada entre controle e resistência, fazendo eco à lógica de exclusão urbana. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

Sob esse olhar, o *LowPressure™* lê a cidade para além de sua função. Reinterpreta o que foi planejado, cria zonas de convivência e invenção onde antes havia apenas circulação. Cada manobra, cada registro audiovisual e cada encontro reconfiguram a experiência urbana, produzindo uma camada afetiva e simbólica que persiste mesmo quando a prática circula por museus, festivais ou redes digitais.

A cidade atua, portanto, como coautora dos projetos. O corpo do skatista lê e reescreve o espaço, converte obstáculos em possibilidades e arquitetura em narrativa. Iain Borden (2019) destaca como artistas e skatistas performam o espaço urbano de modo crítico, pois ao se apropriarem de bordas, corrimãos e escadarias instauram novos valores sem alterar fisicamente a cidade. Bordas se tornam rampas; escadas, *linhas*; concreto, superfície de expressão. Os espaços urbanos são imaginados a partir de novas dinâmicas, outros valores, outras críticas às lógicas de consumo, trabalho e lazer (BORDEN, 2019, p. 282).

Essa dimensão performativa aparece quando Borden afirma que a autenticidade do skatista se manifesta por meio de uma “exibição pública das normas e valores da cultura do skate” reconhecíveis “apenas por outros skatistas experientes” (BORDEN, 2019, p. 66, tradução nossa)¹⁶. O espaço urbano vira “palco” e, ao mesmo tempo, bastidor de uma comunidade que se reconhece por sinais sutis – postura, risco, insistência, estilo.

¹⁶ No original: “Skaters then perform in a back-stage manner but in a front-stage setting, such that a skater’s authenticity is rendered through a ‘public display of the norms and values of skateboard culture’ that are ‘recognizable only to other experienced skateboarders’.” (BORDEN, 2019, p. 66).



FIGURA 17 – *Drop no monumento*, por Gabriel Franco “Peralta”. Em plena noite, o skatista Syd escala a curva de concreto de um monumento, enquanto é iluminado por *flashes* e celulares erguidos ao alto. A imagem, capturada por Peralta durante o período de produção do *LowMovie*TM, integra a exposição exibida na *première*. Aqui, o corpo se inscreve como arquitetura transitória – marca e gesto, rastro e presença. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

A imagem acima materializa essa cena-público (BORDEN, 2019): a cidade monumental é atravessada como linha; o corpo se escreve como arquitetura transitória; e a presença coletiva aparece nos flashes e celulares que registram e confirmam o acontecimento.

Essa leitura do espaço se torna ainda mais evidente quando o skate encontra arquiteturas que parecem desenhadas como passagem. Fricção e fluxo transformam a arquitetura em narrativa. Em obras monumentais, mais do que “apenas ocupar” o espaço, o corpo mede curvas, inclinações e vazios, transformando forma em percurso. A imagem abaixo explicita essa escuta arquitetônica, na qual o skate lê a curva como trajeto e devolve à obra um uso inesperado, feito de risco e leitura sensível.



FIGURA 18 – Quadro do filme “Sonhos Concretos”, onde Pedro Barros e Murilo Peres andam de skate em várias obras de Oscar Niemeyer. Fonte: Acervo documental da Red Bull Content Pool.

Essa prática também se prolonga nos modos como registramos, editamos, compartilhamos. Duncan McDuie-Ra propõe que os vídeos de skate funcionam como arquivos visuais e afetivos da cidade produzidos “a partir de baixo”¹⁷ (MCDUIE-RA, 2021, p. 7), registros em que a experiência urbana é filtrada pelo corpo em movimento, pelo risco partilhado e por uma escuta situada. Esse gesto se afirma tanto pela posição física da câmera, rente ao chão, quanto pela condição simbólica de marginalidade de quem filma e de quem é filmado.

¹⁷ No original: “*In the process, skate video archives the city from below. ‘Below’ has a dual meaning in this book. One, below as an unofficial or ‘radical’ archive; a subaltern history of urban space. Two, below as the angle from which skateboarders and filmmakers capture the city, from ‘below the knees’.*” (MCDUIE-RA, 2021, p. 7).

Cada plano desenha uma geografia subjetiva e insurgente, capaz de desviar das molduras hegemônicas da representação.

Filmamos por dentro e por entre, com “olhos baixos” e escuta acesa. A lente vibra com o asfalto, acolhe o invisível que pulsa à flor da rua, preserva as coreografias mínimas da resistência cotidiana. O vídeo de skate ultrapassa a função técnica de registrar a manobra, assume-se como linguagem de existência. Gesto sensível que arquiva a cidade desde baixo, como afirma McDuire-Ra (2021), inscrevendo trajetos não mapeados e cartografias do indizível.

A sincronia entre quem anda e quem filma, já discutida no Movimento I como corpo-câmera, reaparece aqui como vínculo urbano: a cidade vira partitura compartilhada. O skate, ao habitar a cidade com o corpo em fluxo, e o vídeo, ao acompanhar esse gesto com ângulos imprevistos, performam juntos a reinvenção do espaço urbano. Essa circulação de linguagens aproxima-se do cinema expandido (YOUNGBLOOD, 2020), na medida em que dissolve fronteiras entre corpo, ambiente e percepção – algo que retomo ao analisar o filme no Movimento III. A cidade, portanto, não é apenas cenário, é superfície de criação, campo de improviso e fricção, onde a experiência urbana se refaz a cada manobra. O skate, nesse fluxo, se afirma como arte do presente em trânsito.

O skatista instaura uma coreografia contingente, feita de tensões entre corpo, tempo e arquitetura. Cada manobra fricciona a lógica funcional da cidade e ativa novas camadas sensíveis. A presença desloca sentidos, reinventa percursos, e a cidade vira partitura, como ilustrado na imagem a seguir.



FIGURA 19 – Intervenção urbana registrada por Gabriel Franco “Peralta”. O skatista Jamal salta sobre um container de lixo, atravessando o obstáculo com precisão em uma calçada irregular do centro curitibano. Ao fundo, a arquitetura institucional se ergue, compondo o contraste entre o gesto subversivo e a ordem urbana. Parte da exposição exibida na *première* do *LowMovie*TM, a imagem enuncia o corpo como ferramenta de sublevação do cotidiano. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

O *LowPressure*TM amplia esse gesto ao incorporar a linguagem audiovisual como ferramenta de reescrita simbólica do território. Cada registro atua como cartografia sensível, tentativa de fixar, por instantes, aquilo que acontece no encontro. Essa prática se articula ao

pensamento de David Buckingham (2009), ao compreender os vídeos de skate como formas de autorrepresentação e afirmação identitária¹⁸. Para o autor, esses vídeos atuam como práticas simbólicas centrais no interior da subcultura skatista, expressando estilo, atitude corporal, afiliação coletiva e domínio sensível do espaço urbano (BUCKINGHAM, 2009, p. 8-9)¹⁹.

No contexto brasileiro, Leonardo Brandão (2011) analisa que o skate de rua é uma forma de apropriação simbólica e material da cidade. A partir das décadas de 1970 e 1980, skatistas incorporam escadas, calçadas, corrimãos e bancos públicos como superfícies de invenção e expressão. Cada manobra reinscreve o mobiliário urbano, inaugurando novos regimes de sentido para o corpo e o espaço. Esse movimento, atravessado por tensões com normas institucionais, opera o que o autor nomeia como “desvio criativo” diante das imposições espaciais e comportamentais da cidade. Em suas análises, essas práticas corporais revelam uma insurgência estética que se afirma na fricção cotidiana com a arquitetura e com o tecido social urbano.

Essa capacidade de operar deslocamentos simbólicos faz com que a cultura do skate atravesse circuitos diversos – da rua a instituições culturais – sem abandonar, necessariamente, sua gramática de origem. Contudo, essa expansão mobiliza tensões que atravessam o cotidiano do coletivo: Como afirmar a autonomia simbólica em contextos regulados? Como preservar códigos e linguagens sem reduzi-los à estética do fetiche? Como habitar a lógica da exposição mantendo viva a densidade do gesto criativo? Essas tensões são aprofundadas no Movimento III, quando o *LowMovie*TM passa a circular e a produzir leituras fora do circuito de origem.

Encerrar esta seção implica reconhecer que a cidade, para o *LowPressure*TM, se constitui como matéria viva e campo de vínculos: disputa e abrigo, vigilância e invenção, palco e bastidor. Essa mesma lógica de convivência desloca-se agora para outras superfícies, especialmente para a *zine*, onde as vozes do coletivo se inscrevem como gesto editorial e dispositivo de identidade.

2.3 A ZINE

A *LowZine* atua como performance editorial do coletivo. Afirma o *LowPressure*TM em sua pulsação cotidiana, onde cada relato, cada composição gráfica, cada fragmento de conversa

¹⁸ No original: “*The practice of video-making is a key part of the way in which the culture represents itself, and how the identity of the participants comes to be defined.*” (BUCKINGHAM, 2009, p. 8).

¹⁹ No original: “*On the contrary, for many skaters, visual representation is an indispensable aspect of the culture: it is itself a statement, a form of symbolic action, not merely a record of something else.*” (BUCKINGHAM, 2009, p. 7).

desloca os saberes institucionalizados e os reconecta à rua. A *zine* funciona como narrativa territorial, um campo de enunciações situado, onde modos de sentir, criar e sobreviver ganham legibilidade em regime coletivo de existência.

As entrevistas reunidas na *zine* contribuem diretamente para evidenciar e elaborar as características identitárias do coletivo, na medida em que delineiam valores, práticas e modos de estar no mundo que atravessam sua atuação. Ao mesmo tempo, iluminam os sentidos que orientam o processo de criação do filme, funcionando como registros discursivos que articulam subjetividade, estética e prática coletiva. É nesse plano que emerge uma ética da interdependência: um ecossistema em que partilhar um *shape* ou cuidar da trilha de outra pessoa se afirma como criação colaborativa — um valor de uso situado, tecido fora da lógica da escassez e da meritocracia.

Ao mobilizar essa polifonia, a *LowZine* se apresenta como documento insurgente, artefato que transforma o vivido em território crítico e sensível. Sob essa ótica, ela opera como dispositivo de montagem que prolonga a prática do coletivo em outras superfícies, devolvendo ao leitor a textura da convivência que sustenta o *LowPressure*TM.



FIGURA 20 – Exemplar físico da *LowZine*, publicação independente derivada do filme *LowMovie*TM, produzida coletivamente pelo coletivo *LowPressure*TM. A edição reúne registros, entrevistas e colagens gráficas em linguagem *punk-zine*, expandindo os processos criativos discutidos na dissertação. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

As falas e colagens da *LowZine* delinham valores e práticas do coletivo; no Movimento III, observo como essas noções se condensam em escolhas formais do *LowMovie™*.

Antes disso, a própria *zine* realiza um gesto de “mapa humano” do *LowPressure™*, um modo de tornar visível a infraestrutura colaborativa que sustenta o fazer. Ao nomear apelidos, funções e presenças, ela expõe a lógica de papéis móveis – quem filma também edita, quem anda também produz, quem desenha também organiza – e converte uma rede de relações em matéria editorial, como mostrado na figura a seguir.



FIGURA 21 – Mosaico de retratos da *crew*, com nome, apelido e função de cada integrante no coletivo. A composição remete a arquivos de identificação, reapropriados em estética *DIY*, revelando a multiplicidade de papéis – skatistas, músicos, fotógrafos, designers – que sustentam a lógica colaborativa do grupo. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023. Edição coletiva.

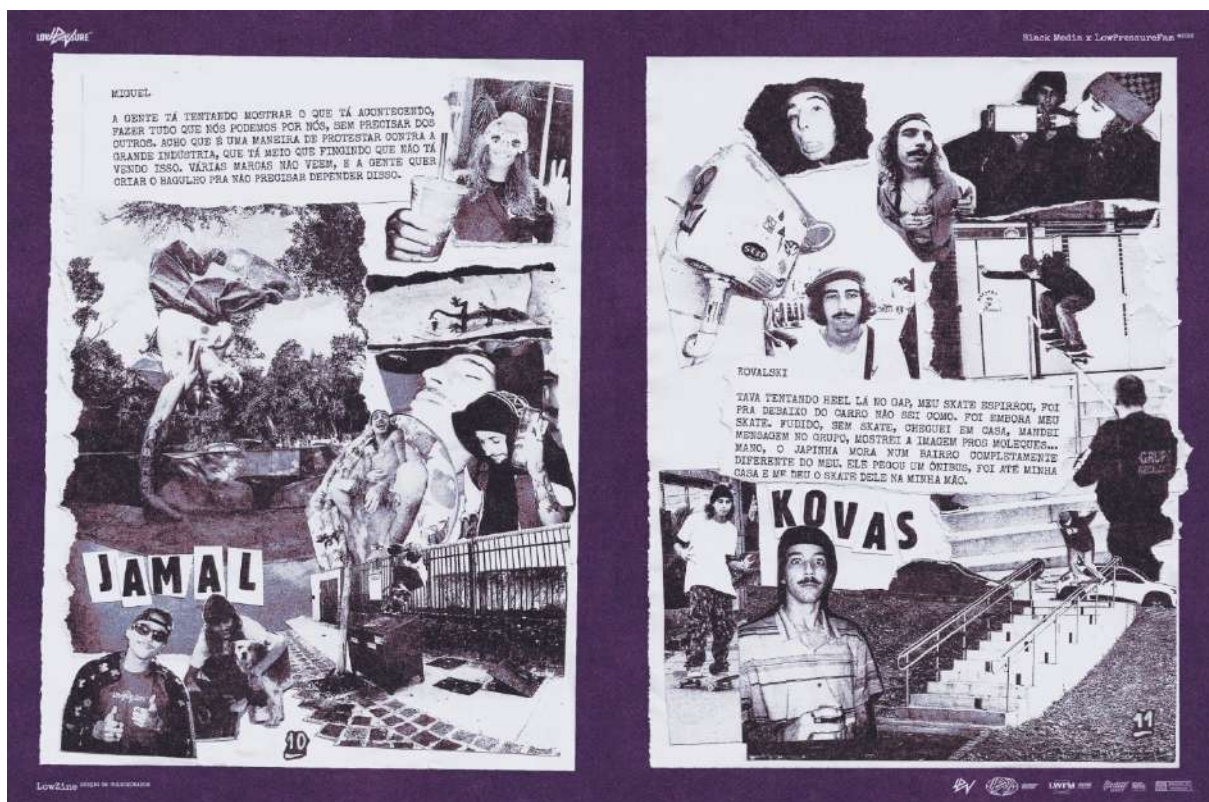


FIGURA 22 – Dupla de páginas com colagens visuais e relatos dos integrantes Jamal e Kovalski, combinando fotografias, cenas de skate e excertos de entrevistas. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

O relato de Miguel Oliveira, o Jamal, expressa o impulso de criação autônoma que atravessa o coletivo: “A gente tá tentando mostrar o que tá acontecendo, fazer tudo que nós podemos por nós, sem precisar dos outros. Acho que é uma maneira de protestar contra a grande indústria, que tá meio que fingindo que não tá vendo isso” (OLIVEIRA, 2023). Sua fala inscreve uma recusa às lógicas hegemônicas da indústria e afirma o fazer direto como forma de protesto. Essa dimensão comunitária pode ser lida à luz da estética relacional (BOURRIAUD, 2009), já mobilizada na seção 2.2.

Na sequência, Lucas Kovalski narra um episódio que manifesta a ética do cuidado e a infraestrutura compartilhada do grupo. Ao perder seu skate, recebe de Japinha um novo equipamento e um gesto de presença: ele atravessa a cidade de ônibus e lhe entrega o próprio skate em mãos. Esse ato compõe a engrenagem concreta de uma rede de cuidado, onde o cuidado circula como força organizadora, permitindo ao coletivo seguir em fluxo mesmo diante do imprevisto.

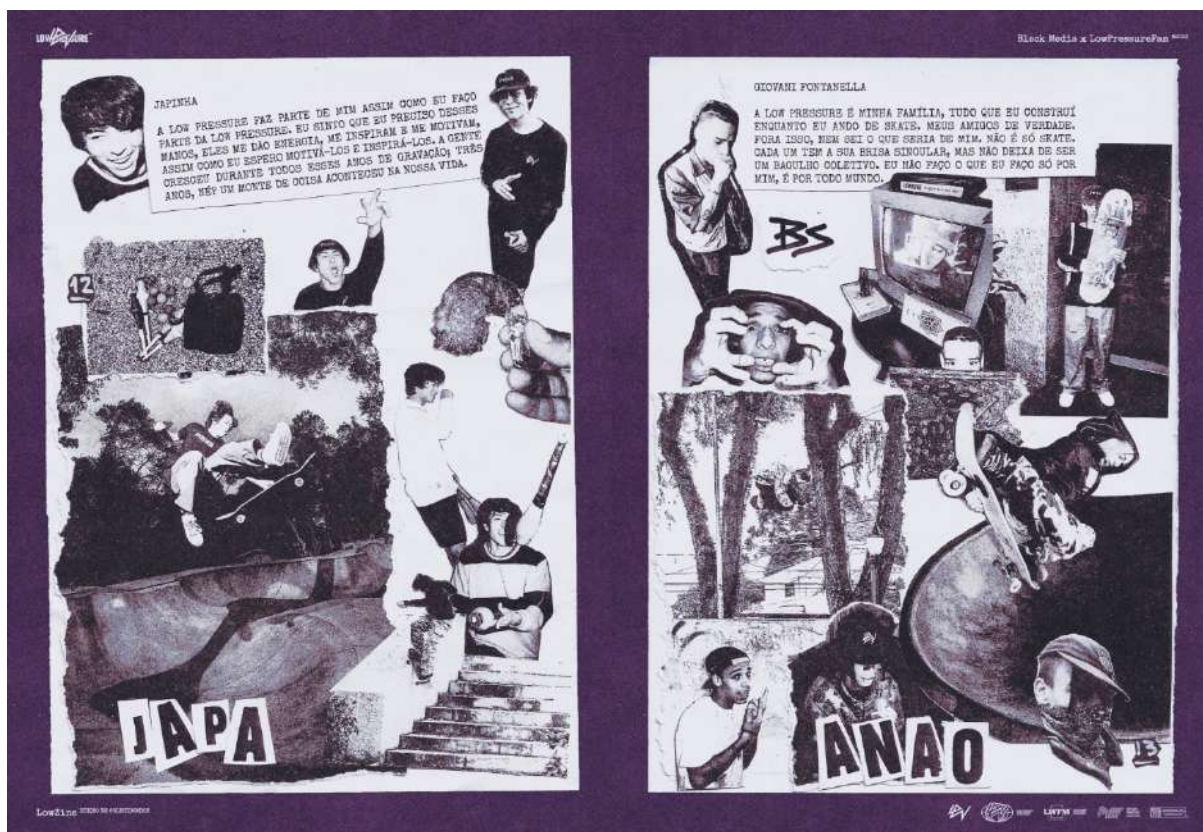


FIGURA 23 – Páginas dedicadas aos integrantes Japa e Anão, apresentando colagens visuais e falas que narram suas vivências no coletivo e nos picos de skate. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Para Augusto Akio, o Japinha, a vivência com a *LowPressure*TM pulsa como simbiose vital: “A *LowPressure*TM faz parte de mim, assim como eu faço parte da *LowPressure*TM. Eu sinto que eu preciso desses manos, eles me dão energia, me inspiram e me motivam. Assim como eu espero motivá-los e inspirá-los” (AKIO, 2023). Esse vínculo expressa pertencimento que transborda, manifesta uma zona de retroalimentação sensível, onde cada gesto do outro amplia a própria potência de existir.

Giovanni Fontanella, o Anão, reconhece o coletivo como arquitetura existencial. “A *LowPressure*TM é minha família. Tudo que eu construí enquanto eu ando de skate, meus amigos de verdade, foi isso. Nem sei o que seria de mim” (FONTANELLA, 2023). Sua fala afirma uma ética do vínculo em que o skate atravessa como força de coesão e abertura, sustentando modos de ser e partilhar no mundo. Ao dizer: “Eu não faço o que eu faço por mim, é por todo mundo” (FONTANELLA, 2023), Anão inscreve sua prática em uma autoria porosa e compartilhada, ecoando o processo colaborativo de Abreu (2004), no qual o gesto criativo emerge da escuta e da convivência.

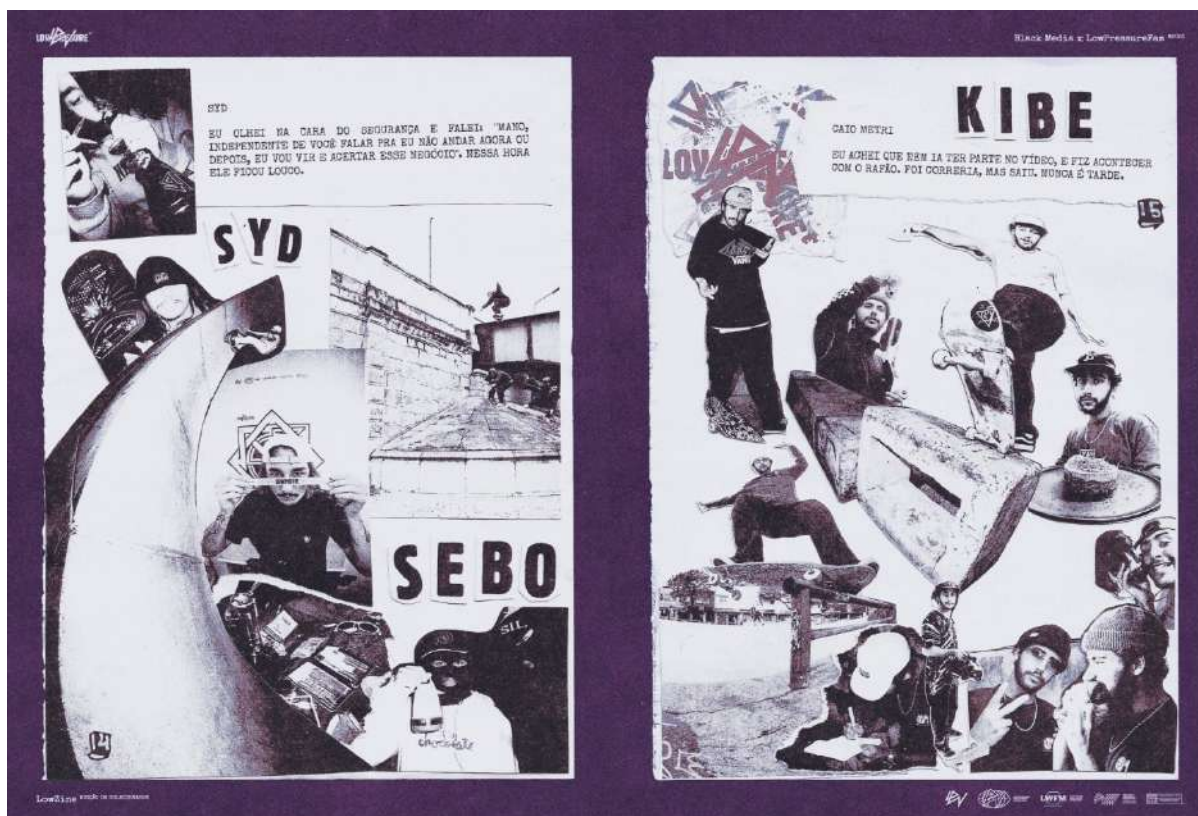


FIGURA 24 – Colagens gráficas e trechos de relatos dos membros Syd e Kibe, com destaque para confrontos cotidianos e resistência criativa. Fonte: Acervo *LowPressure*™, 2023. Edição coletiva.

A fala de Raphael Meyer, o Syd, encena a fricção cotidiana entre corpo e controle urbano: “Eu olhei na cara do segurança e falei: ‘Mano, independente de você falar pra eu não andar agora ou depois, eu vou vir e acertar esse negócio’. Nessa hora ele ficou louco” (MEYER, 2023). O episódio encena a fricção contínua entre o corpo em movimento e os dispositivos de controle da cidade. O gesto insiste, afirma presença, reinscreve a arquitetura, movimento que dialoga diretamente com Borden (2019) e Lefebvre (1991), como discutido na seção 2.2.

Na dobra da página, Caio Metri, o Kibe, narra sua criação entre urgência e presença: “Eu achei que nem ia ter parte no vídeo, e fiz acontecer com o Rafão. Foi correria, mas saiu. Nunca é tarde” (METRI, 2023). Sua fala ativa o *ethos* processual do coletivo: fazer com o que se tem, no tempo possível, com a energia disponível. É estética da insistência.

Ambos os relatos desenham modos de permanência. Atravessam o espaço urbano por linguagens distintas, mas convergentes. Cada gesto inventa seu próprio caminho, compondo um plano sensível onde resistência se transforma em criação.



FIGURA 25 – Dupla de páginas com os skatistas Ducas e Ferris, onde se mesclam imagens de sessão, retratos e falas sobre o *LowMovie*TM. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Para Eduardo Alvares, o Ducas, o filme carrega o peso simbólico de um sonho realizado, um sonho radicalmente enraizado: “Todo mundo tem o sonho de viajar e tal, mas o *LowMovie*TM ser feito na nossa cidade é algo muito foda mesmo. Realização de um sonho” (ALVARES, 2023). Sua fala afirma outra medida de grandeza audiovisual: criar a partir do chão que se pisa, transformar o cotidiano em território criativo.

Lucas Ferreira, o Ferris, compartilha sua travessia como percurso de vínculo e reconhecimento em coletivo: “Tenho um carinho muito grande pela *LowPressure*TM. Dividir as sessões com eles, estar nas sessões, filmar na rua... Eles me incentivavam. Foram eles que botaram mais fé em mim do que eu botava em mim mesmo” (FERREIRA, 2023). Aqui, a identidade se constrói como espelhamento afetivo, o outro como superfície de potência.

As páginas dos dois skatistas expandem o *LowMovie*TM como campo simbólico de coexistência. Um pacto sensível em que sonhos singulares ganham corpo por meio da escuta, do cuidado e da criação que emerge do encontro.



FIGURA 26 – Participações de Lui e LC, com destaque para os relatos pessoais sobre o processo criativo e o impacto emocional do projeto. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Lui expressa o envolvimento com o *LowMovie*TM como experiência inédita e profundamente compartilhada: “Eu nunca tinha feito uma *videoparte* com tantas pessoas envolvidas, com todo mundo levando aquilo com tanto amor. São 3 anos... Era um compromisso pessoal pra cada um ali, cada um dando seu máximo pra fazer a parada acontecer” (LUI, 2023). Sua fala afirma a criação como entrega coletiva. É vínculo, permanência e desejo realizado em muitas mãos.

Ao transformar bastidor em linguagem, a *LowZine* antecipa o *LowMovie*TM como processo, aspecto que aprofunda no Movimento III ao analisar a montagem e a lógica de criação.

Leo Castro (LC) condensa a relação entre subjetividade e prática com clareza cortante: “Tranquilidade nunca foi um bagulho que esteve perto de mim. Sempre foi caos. O skate é o bagulho que eu centralizo melhor” (CASTRO, 2023). Suas palavras situam o skate como eixo de organização simbólica, ponto de convergência sensível em meio ao turbilhão.

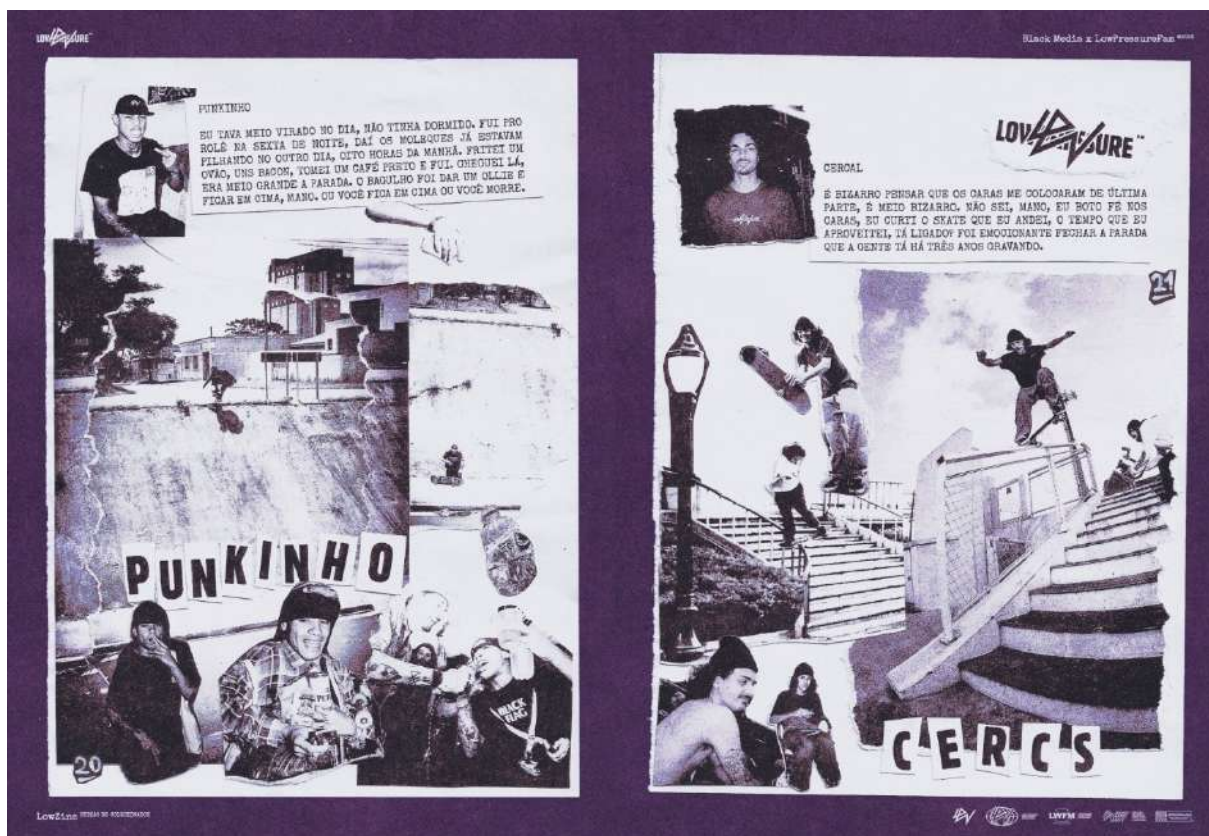


FIGURA 27 – Páginas da *LowZine* com os relatos visuais e textuais de Punkinho e Cercal, mesclando cenas de rua com narrativas pessoais da *crew*. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

A narrativa de Pedro Henrique, o Punkinho, traduz a intensidade crua da prática urbana: “Eu tava meio virado no dia, não tinha dormido. [...] Cheguei lá, era meio grande a parada. O bagulho foi dar um *ollie* e ficar em cima, mano. Ou você fica em cima ou você morre” (PUNKINHO, 2023). Sua fala condensa risco, entrega e urgência; elementos que configuram o espaço vivido como campo de tensão e criação. É uma coreografia de resistência.

Arthur Cercal, por sua vez, compartilha a experiência do encerramento como rito de afirmação inesperada: “É bizarro pensar que os caras me colocaram de última parte, é meio bizarro. [...] Foi emocionante fechar a parada que a gente tá há três anos gravando” (CERCAL, 2023). Estar na ‘última parte’ revela uma consagração, inscrição viva no arquivo coletivo do filme.

Em um vídeo com diversos skatistas (os chamados *Full-Length*), quem assiste sempre acaba tendo um trecho, ou parte, preferida, inesquecível. Tem a discussão sobre quem abre, quem fecha, a ‘parte dos amigos’, os tombos, enfim, diversos segmentos dentro de um filme (PRIETO, 2020). Cercal encerra como quem segura o pulso do filme até o fim, não apenas por ordem, mas por ritmo.

As narrativas entrelaçam o tempo do *LowMovie*TM para além dos minutos ou *frames*. O tempo se desdobra em corpo, cansaço, superação e amizade. Punkinho e Cercal habitam essa temporalidade expandida, e o filme pulsa junto, memória em movimento.



FIGURA 28 – Página dedicada ao relato de Raão VM, um dos diretores de *LowMovie*TM, abordando o processo de criação colaborativa e sua experiência pessoal no coletivo. À direita, uma sequência visual de cenas do filme.

Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Rafael Auto Leite, o Raão VM, descreve o nascimento do *LowMovie*TM como acúmulo espontâneo de encontros, imagens e sonhos antigos: “A gente foi juntando as ideias; eu já tinha meio que as partes prontas, e a gente foi só somando o que cada um tinha de melhor” (RAFÃO VM, 2023). Sua fala revela um modo de fazer coletivo, onde direção, filmagem, edição e curadoria sonora se entrelaçam em zonas de escuta e sobreposição.

O projeto se afirma como realização vital: “A *LowPressure*TM pra mim é tudo, uma parada que eu acredito mesmo, que eu sempre quis, sempre sonhei em conseguir fazer isso. Unir todo mundo, conseguir fazer os negócios com os amigos mesmo” (RAFÃO VM, 2023). Ele também destaca o valor simbólico dos *picos*, das bordas e dos cenários urbanos como dramaturgia do filme: “Todos os *picos* que a gente pensou, colou, têm uma importância. [...] A que fecha o vídeo, o *bigspin nose* do Cercal no monumento, eu via aquela borda desde criança,

sonhava em poder gravar alguma coisa naquele lugar” (RAFÃO VM, 2023). A cidade se projeta como corpo de desejo, protagonista estética, matéria vibrante da criação.

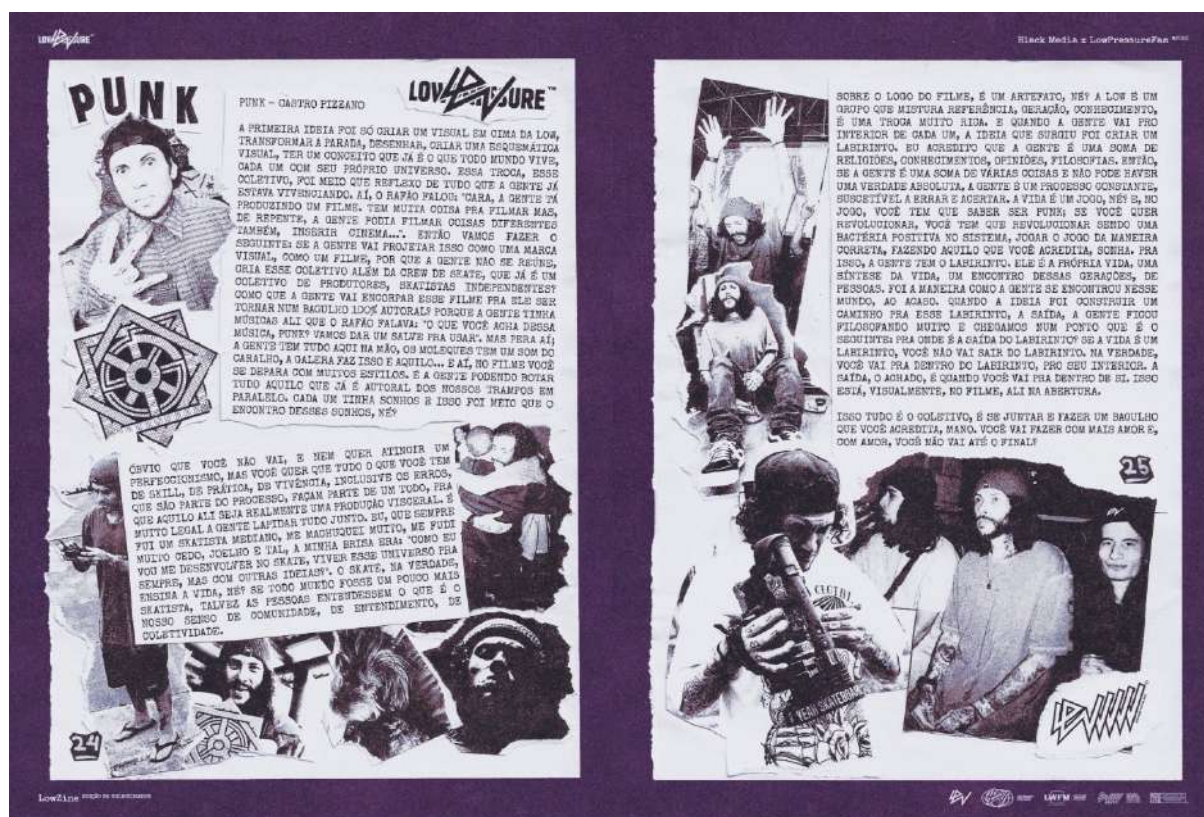


FIGURA 29 – Dupla de páginas com relato de Castro Pizzano (Punk), um dos diretores de *LowMovie™* e idealizador gráfico e visual do projeto, refletindo sobre o processo de construção estética e simbólica do filme. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023. Edição coletiva.

Retomei na *LowZine* o início de tudo, quando a primeira ideia era criar um visual em torno da *Low*, transformar a parada, desenhar, construir uma esquemática estética, um conceito que já habitava cada um, com seu próprio universo. Além de realizar um filme, queria erguer um ecossistema sensível que atravessasse a *crew* e transbordasse em som, imagem, edição e convivência, manifestações de uma mesma ética de existência.

No depoimento, ressalto o logo como artefato simbólico e a metáfora do labirinto que serviu como alicerce para o conceito de *Lowbyrinth™*, o qual explico no Movimento III. Também afirmo uma política da criação imperfeita, desvinculada do apego ao acabamento ou ao virtuosismo técnico. Como escrevi na própria *zine*: “É muito legal a gente não se apegar muito [...] inclusive os erros fazem parte do processo. Façam parte de um produto real, e muito mais do que realismo, um produto visceral” (PIZZANO, 2023). Criar, para mim, é fundir arte e vida, torná-las indissociáveis.



FIGURA 30 – Página com relatos de Dan e Relvi, responsáveis pela trilha sonora de *LowMovie*TM, evidenciando o diálogo entre a produção musical e a vivência urbana. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Dan inicia seu relato destacando como a *LowPressure*TM atravessou sua formação: “A *LowPressure*TM é um bagulho muito louco, porque foi meio inesperada na minha vida. [...] Todo mundo veio do skate, foi o skate que abriu minha mente pra tudo quanto é arte” (GUINSKI, 2023). O coletivo se apresenta como espaço de encontro entre expressões artísticas sem rótulos fixos, onde música, imagem e vivência se entrelaçam num campo expandido de criação.

Relvi compartilha sua trajetória entre bandas e projetos diversos até encontrar na *LowPressure*TM um ponto de virada: “Já tive várias bandas, projetos e tal, mas em todos era eu e um parceiro, eu e um mano. Sempre foi muito difícil ter aquela parada de todo mundo acreditar e estar com o mesmo intuito. [...] A *Low* foi essa mãe que abraçou e falou: ‘Piazada, aqui vocês podem produzir. Pode meter ficha’. Foi natural” (CARVALHO, 2023). Sua fala revela a *crew* como abrigo criativo, onde a coletividade se manifesta como ambiente de confiança e potência compartilhada.

Esses relatos revelam o coletivo como espaço de montagem expandida onde música, corpos filmados, ruas ocupadas e histórias deixam de existir como elementos separados e passam a operar como uma ecologia de gestos. É nesse ponto que a estética relacional de Bourriaud (2009) encontra ressonância e limite. O encontro não aparece como fim em si mesmo, mas como prática concreta de sustentação da vida coletiva. O interstício se produz

quando alguém segura a câmera do outro, empresta um *shape*, cuida da trilha ou permanece depois do fim da sessão. A obra deixa de coincidir com o objeto final e passa a existir como rede de presenças, onde criar significa também manter circulando tempo, escuta e disponibilidade.

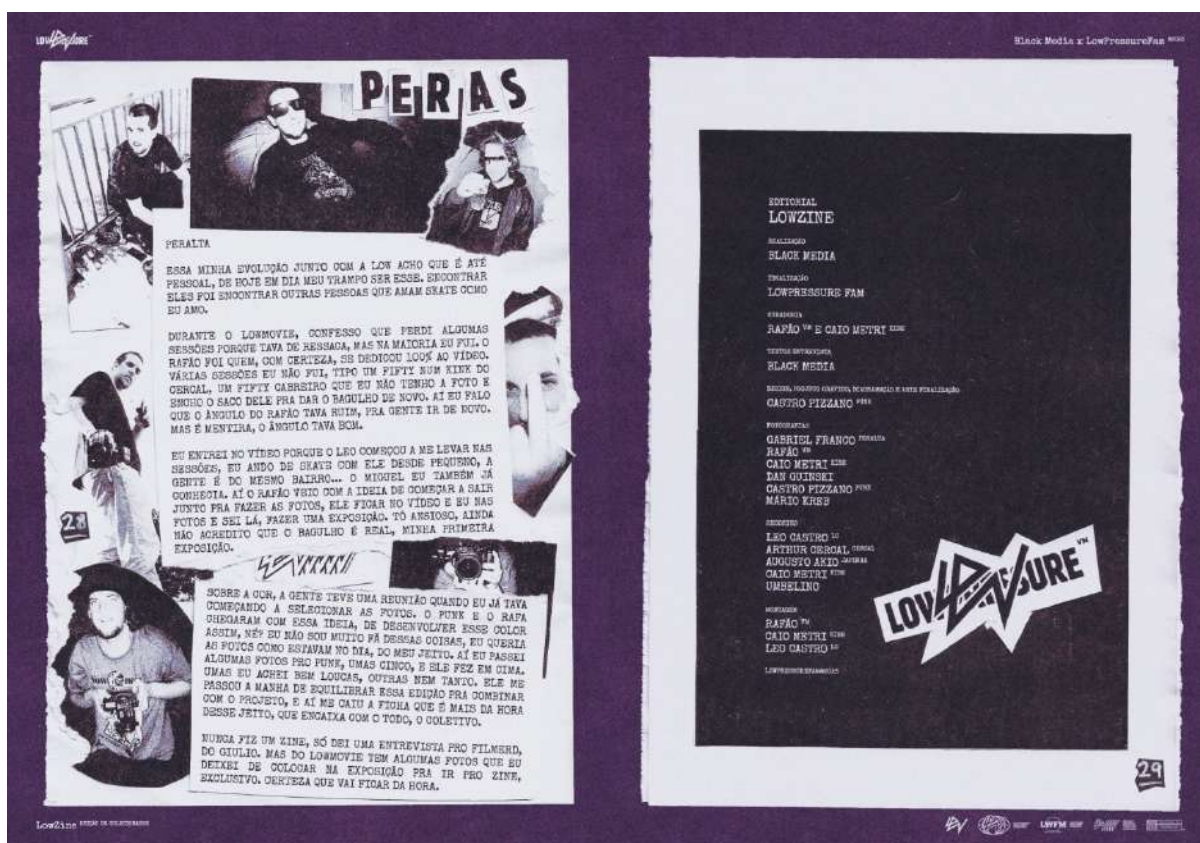


FIGURA 31 – Relato de Gabriel Franco (Peralta/Peras), com destaque para sua participação visual e contribuição com fotografias e curadoria para a exposição derivada da *LowZine*. À direita, créditos editoriais da publicação. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Gabriel Franco, conhecido como Peralta ou Peras, descreve sua trajetória na *LowPressure*TM como uma passagem que atravessa os campos visual e simbólico: “Essa minha evolução junto com a *Low* acho que é até pessoal. De hoje em dia meu trampo ser esse, encontrar eles foi encontrar outras pessoas que amam skate como eu amo” (FRANCO, 2023). Suas palavras revelam o coletivo como espaço de amadurecimento, artístico e subjetivo, em relação viva com os outros.

Durante o processo do *LowMovie*TM, Peralta assumiu papel fundamental na produção de imagens e na curadoria visual do projeto: “Eu entrei no vídeo porque o Leo começou a me levar nas sessões [...] Nunca fiz um *zine* [...] Mas do *LowMovie*TM eu tenho algumas fotos que eu deixei de colocar na exposição pra ir pro *zine*, exclusivo” (FRANCO, 2023). A experiência

concreta contorna a horizontalidade da *LowPressure*TM: o lugar da imagem se conquista na rua, nas trocas.

Ao integrar os créditos editoriais da publicação e colaborar na exposição derivada da *LowZine*, Peralta transita entre as linguagens do cinema, fotografia e montagem gráfica, confirmando o *LowPressure*TM como ecossistema de produção simbólica descentralizada, onde criar e compartilhar se entrelaçam. Essa lógica se explicita quando a *zine* traduz o “por trás” do filme em linguagem gráfica, convertendo o processo (com seus excessos, falhas e invenções) em uma contabilidade afetiva e irônica do fazer coletivo, como ilustrado na figura a seguir.

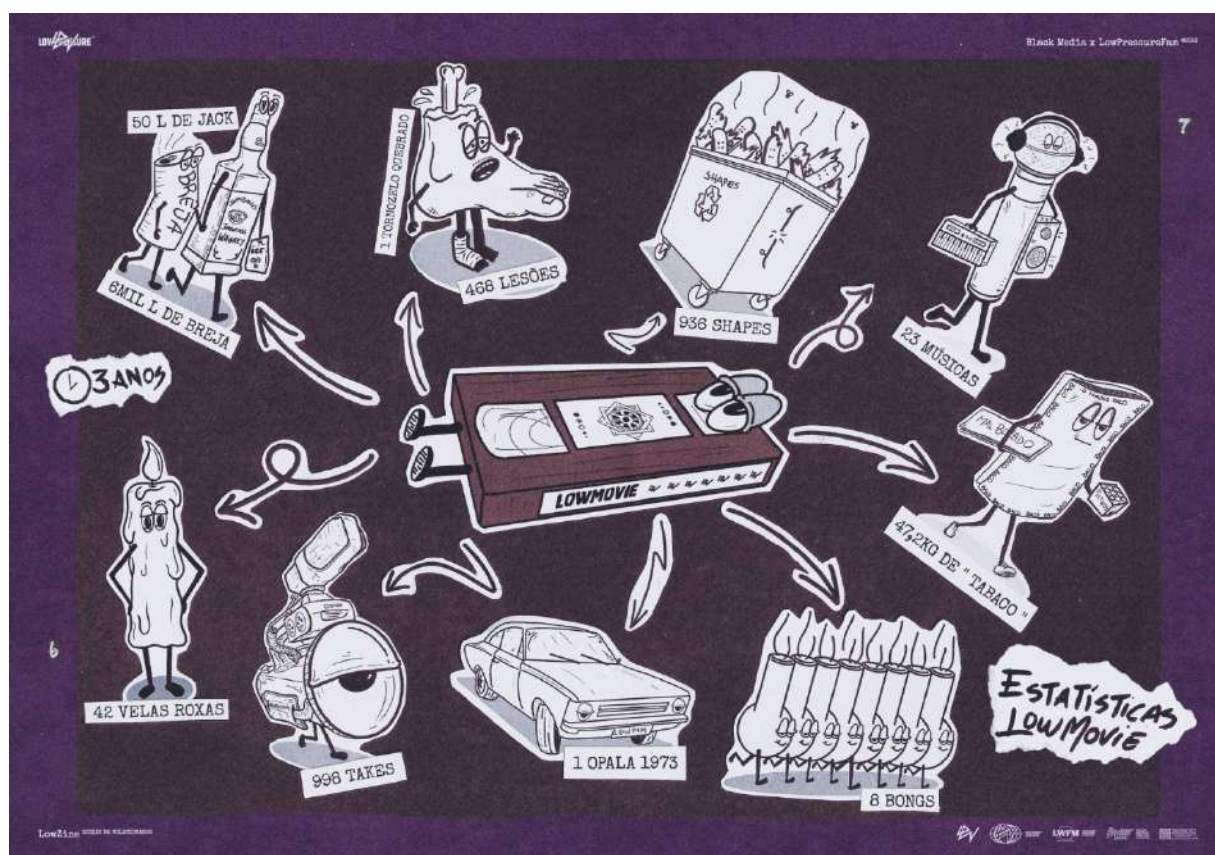


FIGURA 32 – Ilustração infográfica “Estatísticas *LowMovie*TM”, presente na *LowZine*. A imagem apresenta, em linguagem humorada e simbólica, elementos do processo de produção do filme, como número de *takes*, trilhas, acidentes e objetos icônicos. Ao misturar caricatura, ironia e dados, o gráfico reforça o caráter artesanal, coletivo e existencial da obra. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

Até aqui, abordei como a *LowZine* condensa o que o *LowPressure*TM é: uma comunidade estética que produz sentido a partir da convivência. Ao reunir falas, colagens e fragmentos do cotidiano, a publicação transforma a experiência compartilhada em arquivo e superfície de elaboração do coletivo. Opera como espaço vivido (LEFEBVRE, 1991), como enunciação identitária sempre em processo (HALL, 2006) e prática colaborativa atravessada por negociação e composição (ABREU, 2004). Nesse sentido, a *zine* não documenta relações

previamente existentes; ela participa ativamente de sua produção, tornando visíveis os vínculos, os dissensos e os modos de cooperação que sustentam o coletivo e reinscrevendo-os em uma materialidade editorial própria.

No Movimento III, retomo esses elementos – vínculo, improviso, erro, cuidado e autoria porosa – para observar como deixam de operar apenas como ética coletiva e passam a se condensar como linguagem audiovisual do *LowMovie*TM.



LOWMOVIE

DIRECTED BY RAFAO VM AND CO-DIRECTED BY CASTRO PIZZANO "PUNK"

SKATERS ARTHUR CERCAL "CERCAL", AUGUSTO AKIO "JAPINHA", CAIO METRI "ROBE", DU ALVARES "DUCAS"
GIOVANNI FONTANELA "ANACY", HENDRIK SANTOS "TTT", LEO CASTRO "L.C.", LUCAS FERREIRA "FERREIS"
LUCAS KOVALSKI "KOVAS", LUIGI CINI "LUI", MIGUEL OLIVEIRA "JAMAL", RAFAEL MEYER "SID"
AND INTRODUCING PEDRO HENRIQUE "PUNKINHO"

VIDEOFART DIRECTOR RAFAO VM CINEMATIC DIRECTOR CASTRO PIZZANO "PUNK"
SKATE FILMED & EDITED BY RAFAO VM SKATE PHOTOS BY GABRIEL FRANCO "PERALTA" SCREENPLAY BY BFAM
CINEMATIC FOOTAGE & MONTAGE BY CASTRO PIZZANO "PUNK" AND RAFAO VM CONCEPT ART, DESIGN & VFX BY CASTRO PIZZANO "PUNK"
ALMO PRODUCTION BY DAN GUINSKI "NON-GRATA" AND RAPHAEL CARVALHO "RELVI" PRODUCED BY HUS STREETMEDIA OVERALL
SOUNDTRACK & MUSIC INSTRUMENTALS BY DAN GUINSKI "NON-GRATA" SOUNDTRACK & MUSIC VOCALS BY RAPHAEL CARVALHO "RELVI"
SPECIAL THANKS TO ALL WHO BELIEVED, THE UNDERGROUND CREATIVE CULTURE AND THE LABYRINTH OF LIFE
EXECUTIVE PRODUCTION LOW FILMES HOME VIDEO ENTERTAINMENT REALIZED BY LOWPRESSURE FAMILY
A FILM BY LOWPRESSURE "LIKE RATS ON HOSTILE EARTH"

FOR THOSE THAT ARE TRUE



“Um conceito bem intrínseco ao seu composto,
é durável e atemporal.” (PIZZANO, 2024).

MOVIMENTO III – OBRA EM EXPANSÃO

Tem alguma coisa acontecendo em Curitiba. A cidade que nos deu Piolho, Kosake, Gerdal, Chileno, Alex Carolino e muitos outros nomes insubstituíveis nunca parou de jogar no mundo skatistas que marcam época. Hoje em dia, Curitiba pulsa cheia de *crews* que investem seu tempo, dinheiro e suor no skate. E o mais importante: essas *crews*, apesar dos diferentes estilos, são unidas, convivem, se ajudam, se inspiram mutuamente. Fazendo as coisas do seu jeito, a *LowPressure*TM é uma das peças mais importantes da cena atual, cheia de sangue novo e skatistas de 20 e poucos anos que devoram e vivem o skate. E o mais importante: com estilo, personalidade, ótimas referências, vontade de fazer coisa nova e aliados um pouco mais velhos, porque um monte de moleque junto só faz merda. De alguma forma, todos eles se complementam e só sai coisa boa dali. É por tudo isso que essa edição do *zine* da *BlackMedia* é com eles. Na verdade, é deles. Eles fizeram tudo, tirando esse texto aqui. Fizeram a diagramação, as fotos, a arte e, obviamente, fizeram o *LowMovie*TM, um *Full Video* completamente fora da curva em termos de produção, com trilha sonora autoral do começo ao fim e cenas cinematográficas que, nas mãos erradas, estragariam todo o resto. É skate do bom, porque eles andam em tudo e andam pra caralho. Mais de uma hora de skate feito com amor, sangue e suor. Sempre teve algo acontecendo em Curitiba e, se depender da *LowPressure*TM, vai continuar acontecendo por muito tempo (MINOZZI, 2023).²⁰

Começar este movimento com a fala de Felipe Minozzi é marcar território e reconhecer a *LowPressure*TM como um sintoma criativo do agora que pulsa em Curitiba. A *crew* tem corpo e matéria: é um organismo em expansão, feito de vínculos e erros férteis. O *LowMovie*TM emerge desse campo compartilhado, onde o suor traça caminhos e a linguagem nasce do embate com o asfalto. Como aponta Minozzi, tudo foi tecido por mãos da própria *crew*: o vídeo, as imagens, o som, o design e o risco de fazer cinema com intensidade.

O *LowMovie*TM se inscreve como expressão sensível de uma força que se desloca. Ele nasce da lixa e alcança o instante em que a câmera se curva ao corpo que cria. Este texto não descreve, faz. Ele vibra como o filme, risca como o *pixo*, quebra como *glitch*. É escrita que quer afetar antes de explicar.

Este terceiro movimento investiga como esse gesto coletivo se tornou possível e como ele se desdobra em obra em expansão. O capítulo acompanha o filme no ritmo em que ele se deixa compreender: primeiro, a gênese e o *ethos* da escuta que funda o “fazer junto”; depois, a linhagem do vídeo de skate e sua gramática própria, que oferece repertório e forma; em seguida, a produção como método – filmagem e montagem articuladas como continuidade; a partir daí, o corpo sensorial do filme (trilha, ruído, paleta, design) como organização de presença; então o campo simbólico e os estudos semióticos como dispositivos de leitura e invenção; na sequência, as cenas e a fabulação como dramaturgia do real; por fim, os ritos de estreia e a circulação

²⁰ MINOZZI, Felipe. Tem alguma coisa acontecendo em Curitiba. In: *Black Media Zine - Edição LowPressure*TM. Curitiba: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Edição coletiva.

ampliada, com suas tensões e atravessamentos, preparando um fecho em chave de pós-obra – o filme como acontecimento que não se encerra no produto.

3.1 GÊNESE E *ETHOS* DA ESCUTA COMO MÉTODO VIVO

Produções seminais como *Shackle Me Not* (1988) e *Hokus Pokus* (1989), da *H-Street*, já anunciavam um modo de filmar que fugia do acabamento técnico e apostava na criação coletiva e insurgente. Com câmeras acessíveis e edição mínima, esses filmes transformaram a precariedade em linguagem: a câmera tremia junto ao corpo, o improvisado guiava o ritmo, e a cidade surgia como superfície de invenção. Como lembra Danny Way, era um “skate progressivo que ninguém tinha visto”, corpos em alta velocidade, riscos calculados no improvisado. Matt Hensley dançava pelas calçadas como quem redesenha a cidade. Mike Valley descreve que assistir *Future Primitive* foi como acender uma faísca coletiva. Nam June Paik já antevia essa potência de guerrilha: “A televisão nos ataca durante toda a vida. Agora podemos atacá-la de volta” (*apud* BORDEN, 2019, p. 85). O vídeo deixava de ser janela para se tornar pedra, jogada com precisão contra a tela.

É nessa vibração de confronto e invenção que o *LowMovie*TM se localiza. Há falas que nascem como gesto vivido e só depois revelam suas camadas, e a epígrafe deste movimento, surgida de uma conversa com o canal *Chiclé Videos*, condensa um eixo vital: a intuição de que certas criações carregam uma força silenciosa porque estão radicalmente imersas nas matérias que as geram. Por isso, mais do que apresentação, a epígrafe opera aqui como chave de leitura, configurando o *LowMovie*TM como um organismo expandido, um corpo filmico no qual linguagem e coletivo se entrelaçam em fluxo contínuo.

Independência e profissionalismo se fundem no gesto que impulsiona o *LowMovie*TM. A obra nasce da partilha, da escuta e de uma arquitetura de autonomia. Criar a partir de dentro, com liberdade e sem mediações externas, foi experiência de emancipação e afirmação estética. Da trilha ao design, da captação à montagem, cada pessoa atuou como célula viva do projeto, compondo algo orgânico, em plena liberdade criativa (PIZZANO, 2024).

Essa autonomia se desdobra como ética em constante criação. Vibração que habita a filosofia do projeto, meio grito, meio sussurro. O *LowMovie*TM emerge, assim, como um organismo rizomático, entrelaçado à trajetória da *LowPressure*TM e à deriva de uma prática audiovisual que atravessa corpos, ruas e imaginários. Sua origem pulsa no fluxo compartilhado da experiência, onde linguagem e vivência se confundem e a distinção entre obra e

acontecimento se dissolve. Ao tensionar autoria, formato e finalização, a obra afirma sua força na ampliação, abrindo espaço para a reexistência estética como prática política. É uma composição tecida por múltiplas mãos, em que a narrativa não é imposta de fora, mas emerge da convivência. É um experimento visual que condensa anos de criação e deslocamentos simbólicos, habitando as frestas entre o arquivo e o improvisado, entre o plano e o *drop*.

O gesto do *LowPressure*TM é coletivo desde o início. Filmagens, trilhas, *zines*, sessões, estreias e montagens são partes de uma mesma vibração partilhada. A obra não se organiza por departamentos, mas por encontros, cada movimento é consequência do convívio e da escuta.



FIGURA 33 – *Lightpainting* com a tag *LowPressure*TM na praça, por Gabriel Franco “Peralta”. Com exposição prolongada, a fotografia registra um gesto performático de escrita de luz em plena curva de concreto. Ao fundo, a praça iluminada e os rastros da cidade adormecida. Parte da exposição apresentada na estreia do *LowMovie*TM, a imagem condensa o desejo do coletivo: deixar marca, inscrever-se na cidade como faísca, como lampejo.

Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Foto de Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

Os efeitos do *LowMovie*TM ultrapassam a obra. Seu modo de produção colaborativa, o gesto de escuta e a inscrição viva no espaço urbano reverberam em outras práticas, grupos e territórios. Surge uma estética em expansão que atravessa oficinas, eventos, redes e modos diversos de circulação simbólica. Essa expansão rizomática acontece por contágio e presença, revelando a força do coletivo. Ao transformar o fazer artístico em gesto situado e compartilhado, a *LowPressure*TM ativa uma política do encontro, na qual a arte se afirma como processo coletivo e vivo.

Essa reverberação não é apenas resultado, é método de permanência. No *LowMovie*TM, as armadilhas do esvaziamento e da domesticação são enfrentadas por estratégias de presença que preservam os vínculos originais da criação. Cada cena, percurso e encontro abre uma dobra no labirinto, oportunidade para reativar o gesto colaborativo, tensionar limites e traçar novas cartografias sensíveis da cidade.

Ao rever o percurso traçado com o *LowMovie*TM, percebo como os gestos partilhados não cessam na borda da tela, eles reverberam. A estética que nasce da rua se prolonga em tecidos, capas de *zine*, batidas improvisadas, fitas e grafismos noturnos. O skate não anda só: é atravessado por trilhas sonoras, recortes visuais e referências que vão do videoclipe à videoarte, da moda de brechó ao cinema expandido. Cada colaboração que emerge entre skatistas, artistas visuais, designers e músicos fortalece essa linguagem viva, onde o corpo que anda também edita, sonoriza e performa, criando uma superfície comum de invenção e escuta.

Nesse contexto, identidades se articulam; símbolos, imagens e narrativas compartilhadas, elaborando modos de pertencimento e singularização. Como propõe Galewicz (2022)²¹, os coletivos de skate funcionam como microcosmos culturais, com linguagens próprias, ritmos de criação singulares e modos de estar juntos que desafiam o isolamento criativo. O que em outras cenas foi nomeado *do it yourself* aqui se realiza como *do it together*: uma insurgência sensível que se sustenta no entre. Não é sobre autoria individual, mas sobre respiração comum.

É nesse ponto que a ética do *LowMovie*TM se torna mais legível, pois ela não nasce de uma ideia abstrata de coletividade, mas de uma tradição de fazer artesanal, situado, muitas vezes precário, sempre inventivo, em que câmera e corpo aprendem juntos a linguagem do risco. Para compreender como essa forma de existir e criar se tornou possível, é preciso recuar e mapear a linhagem do vídeo de skate e da *VideoParte*, suas gramáticas e suas políticas de imagem. É dessa genealogia que a *LowPressure*TM herda ferramentas, torce referências e encontra, no presente, um modo próprio de filmar e montar.

3.2 LINHAGEM DOS VÍDEOS DE SKATE E GRAMÁTICA DO MEIO

A *VideoParte* se inscreve como expressão audiovisual de uma estética da efemeridade. Machado (2004) observa que o vídeo e o cinema expandido, ao integrarem corpo, ambiente e

²¹ No original: “Rather than being just a creative outlet for individuals, these collectives emerge as scenes and micro-worlds, with their own styles, codes and ways of being together. [...] The traditional punk ethos of ‘do-it yourself’ is increasingly reframed as a ‘do-it-together’ practice, stressing interdependence over autonomy.” (GALEWICZ, 2022, p. 9-10).

fluxo temporal, dissolvem contornos fixos e ativam zonas de contágio entre espaço e imagem, entre presença e corte. No vídeo de skate, essa dissolução se performa em movimento: ângulos improváveis, tempos dilatados e ritmos fraturados instauram uma percepção em espiral, na qual a cidade se reconfigura a cada gesto.

Dubois (2004) descreve o vídeo como meio fluido, atravessado por tensões entre o sólido e o líquido, que “escorre por entre os dedos, cada vez que tentamos apreendê-lo em uma forma estável” (DUBOIS, 2004, p. 25). Essa imagem reflete o gesto do skate, que se esquia do enquadramento rígido e inventa coreografias no instante da entrega. O espaço urbano deixa de ser fundo: torna-se matéria ativa, escorregadia, vibrante. É nesse embalo que a subcultura do skate se reatualiza como linguagem visual em mutação contínua.

Essa linguagem se utiliza da câmera lenta, descrita por Dubois (2004, p. 208) como “a descoberta de uma nova percepção do universo”, capaz de instaurar outra dramaturgia para o corpo humano. Nos vídeos de skate, essa técnica torna-se ritual: pausa expandida, tempo dilatado permitem ao olhar habitar a vibração do movimento. O corpo que dropa, desliza ou erra ganha contorno mítico, suspensão sensível que reconfigura a própria natureza do cinema.

Na cultura do skate, a *VideoParte* se configura como unidade estética singular: um segmento audiovisual onde cada skatista projeta sua sensibilidade, ritmo e trajetória em sintonia com a câmera e com a cidade. É forma de expressão situada, que conjuga performance urbana, experimentação visual e construção identitária. Em diálogo com o conceito de *Full-Length* – compilação coletiva que reúne múltiplas *VideoPartes* em uma mesma obra – esse formato atua como montagem partilhada de presenças que vibram juntas, como descreve Prieto (2020): ‘Parte de Quê?’ não é apenas estrutura, é afirmação de pertencimento.

Analisadas à luz das proposições de Youngblood (1970) sobre o cinema expandido e de Dubois (2004) sobre a fluidez do vídeo como meio, as *VideoPartes* se revelam como artefatos audiovisuais que ressignificam o espaço urbano. A cidade deixa de ser cenário e se torna superfície viva de improviso, onde ângulos inusitados, câmera lenta e planos em movimento instauram uma dramaturgia sensível do corpo em ação. Nesse embalo, o vídeo, como extensão do corpo, e o skate performam juntos a reinvenção do espaço e do tempo, dissolvendo hierarquias de enquadramento e a separação entre observador e acontecimento.

As *VideoPartes* operam, ainda, como fabulações sensíveis: dispositivos de criação estética e cultural que celebram o skate como linguagem viva. Ao capturar a dança entre corpo, arquitetura e câmera, imortalizam gestos fugazes, intensidades partilhadas, subjetividades em risco. Preservam o que ressoa: uma subcultura em reinvenção contínua, que, em sua fluidez,

contamina práticas artísticas movidas pela escuta, pela presença e pela fabulação em movimento.

Influenciadas por linguagens como a *videodança*, o *videoclipe* e a filmagem de guerrilha, as *VideoPartes* misturam estilos e narrativas, compondo experiências intertextuais marcadas por imprevisibilidade e vibração coletiva. Mais do que documentar manobras, fabulam encontros urbanos, vínculos partilhados e modos de estar.

Como na *videodança*, o foco se desloca para o gesto em relação ao espaço, para o ritmo que pulsa entre o corpo e a arquitetura. Cada *linha* registrada é uma coreografia acidental, onde corrimãos, escadas e muros compõem o cenário, e o skatista dança com o concreto. O vídeo, nesse sentido, escuta o movimento: o prolonga e o transborda. Ao mesmo tempo, as *VideoPartes* funcionam como ferramentas de memória, de circulação criativa e de afirmação estética, onde emergem novas manobras, estilos, sonoridades e modos de filmar.

Cada gesto registrado carrega a assinatura sensível de quem anda e de quem filma, compondo paisagens audiovisuais onde a cidade se reinventa. Ao registrar e introduzir novas manobras, estilos e intensidades, as *VideoPartes* transformam a cidade em tela viva, revelando superfícies e narrativas que escapam ao mapeamento hegemônico.

Se a *VideoParte* se constitui como forma, é na circulação que ela se amplia como linguagem. Como observa McDUIE-Ra:

Ao colocar o vídeo de skate no centro da análise, defendo que devemos levar a sério os vídeos de skate para explorar os bastidores urbanos, a história urbana recente, práticas urbanas criativas, encontros urbanos (entre pessoas e entre pessoas e objetos) e a globalização de uma subcultura ao mesmo tempo delinquente e magnífica. Desde o início dos anos 1980, o *skateboarding* tem sido capturado em filme, fita de vídeo e cartões de memória digital, editado em formas consumíveis e circulado pelo mundo, inicialmente de forma lenta antes de acelerar rapidamente com as mudanças na tecnologia de comunicações digitais e plataformas de hospedagem de vídeo (MCDUIE-RA, 2021, p. 2, tradução nossa).²²

A circulação das *VideoPartes* por plataformas digitais, como o *SkateVideoSite*, ampliou seus ecos. Lançadas no fluxo, coladas à fissura, essas imagens atravessam fronteiras, conectam *crews* distantes, costuram alianças invisíveis. Cada corte, cada batida, cada corrimão ativado afirma, para além da técnica: pertencimento. Uma linguagem visual comum emerge,

²² No original: *By putting skate video at the centre of analysis I advocate for taking skate video seriously to explore the urban backstage, recent urban history, creative urban practice, urban encounters (people-to-people and people-to-object/s), and the globalisation of a subculture at once delinquent and magnificent. From the early 1980s, skateboarding has been captured on film, video tape, and digital memory cards, edited into consumable forms and circulated around the world, circulating slowly at first before accelerating rapidly with changes to digital communications technology and video hosting platforms.* (MCDUIE-RA, 2021, p. 2).

vibrando entre o que se monta e o que se vive. Essa pulsação contamina outras telas: reverbera no cinema experimental, infiltra-se na *videoarte*, deixa marcas no cinema independente. O improvisado já é estética; a manobra, método.

Em um tempo marcado pela abundância digital, as *VideoPartes* persistem como obras autônomas de forte potência simbólica, capturam a efemeridade do gesto e ativam modos colaborativos de criação. São, ao mesmo tempo, arquivo e invenção, resistência e rastro. Cada *VideoParte* opera como um *drop* audiovisual que transforma o concreto em linguagem, uma estética da borda, em constante reinvenção. É desse repertório que emergem os dispositivos de filmagem e de montagem que atravessam o *LowMovie*TM.

3.3 FILMAGEM: CORPO-CÂMERA, RISCO E ERRO COMO LINGUAGEM

Retomando os diálogos teóricos do corpo-câmera apresentados na Seção 1.2, esta seção desloca o foco para o *LowMovie*TM e em como essa ética de presença se torna linguagem de filmagem – risco, erro, instabilidade e cidade como coautora do plano. No *LowMovie*TM, filmar vibra como prolongamento da própria deriva. O corpo do *videomaker*, também skatista, desliza com a cidade: escorrega, flutua, dobra o concreto em ritmo. A câmera pulsa junto à tábua, sente o impacto, atravessa o espaço com a mesma urgência do rolê. Filmagem é presença em movimento. O corpo registra e é registrado, não há separação entre gesto e imagem. Cada plano carrega suor, asfalto, escuta e risco.

Como discuti na Seção 1.2, a noção de corpo-câmera (DELPEUX, 2018, p. 88) desloca a filmagem do campo do registro distante para uma ética de presença, na qual corpo e dispositivo compõem a imagem em ato. No *LowMovie*TM, esse princípio aparece como prática: na proximidade com a manobra, no risco partilhado, no tremor que não se “corrige” e nos ruídos que viram ritmo.

Para tornar visível essa implicação, vale notar como o enquadramento frequentemente nasce de baixo e em deslocamento contínuo, como se a câmera precisasse “andar junto” para existir como olhar.



FIGURA 34 – Cena do filme *LowMovie*TM (2023), com enquadramento em plano baixo e câmera em deslocamento contínuo junto ao skatista, evidenciando a prática do “filmar com o corpo”. A imagem traduz a experiência coreográfica entre quem anda e quem registra, em consonância com o conceito de *cine-transe*.
Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

Em diálogo com Duncan McDuie-Ra (2021), o *LowMovie*TM se constitui como forma de arquivamento simbólico e sensível da cidade por baixo. Cada imagem inscreve desvios, brechas e experiências urbanas que se articulam fora dos registros institucionais. Nesse tipo de audiovisual, o skate atua como vetor de memória e operador de escuta territorial, convertendo fragmentos do espaço urbano em narrativas visuais que tornam visíveis camadas abafadas da cidade.

A câmera VX1000, historicamente enraizada na cultura do skate, sustenta uma gramática audiovisual que se faz sentir mesmo quando não é a câmera em uso. No *LowMovie*TM, embora diversas câmeras e lentes tenham sido mobilizadas, em trânsito entre o analógico e o digital, a presença simbólica da VX1000 atravessa a obra como referência sensível. Seu formato, a granulação pulsante, o som direto saturado e as distorções ópticas acionam uma memória tátil das filmagens de skate dos anos 1990 e 2000. Esses elementos atuam como códigos de pertencimento, instaurando uma estética vivida, uma linguagem carregada de corpo, tempo e rua.

Esse pertencimento se revela na insistência por certas lentes e deformações visuais como modo de habitar a velocidade e a torção do espaço urbano, como ilustra a cena abaixo.



FIGURA 35 – Ascensão e distorção: um voo urbano. *Still* de *LowMovie*TM capturado com lente olho-de-peixe, acentuando o efeito de torção espacial e amplificando a percepção de movimento. O skatista em *mid-air*, sobre o corrimão e contra o céu, simboliza o impulso criativo que rompe os limites físicos e normativos da cidade.
Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Ração VM, 2023.

No *LowMovie*TM, a estética da rua vibra como presença incorporada. A escolha por câmeras que transitam entre a granulação sensível da VX1000 e a nitidez de lentes contemporâneas embaralha a temporalidade, em que passado e presente se sobrepõem como camadas de uma mesma imagem viva. O gesto importa: filmar é estar dentro, colado à lixa, junto ao rolê, com o corpo em consonância com o concreto.

Como propõe Vinhosa (2020), a videoperformance instaura um campo em que registro e criação se fundem, dissolvendo as bordas entre documentação e acontecimento. O vídeo, quando ativado como dispositivo sensível, ultrapassa a função de registro e se converte em agente da própria ação. A câmera deixa de ser observadora para atuar como presença incorporada, estruturando o gesto performativo e amplificando sua potência. Nesse campo expandido, filmar é também intervir, é existir com e através da imagem.

Sob essa chave, Maya Deren (2012) ajuda a deslocar o cinema do papel de “espelho do real” para um dispositivo de invenção: a câmera fabrica tempo, coreografa o acontecimento e produz experiência em seus próprios termos. No *LowMovie*TM, essa potência aparece quando o plano assume o risco do corpo e deixa que o mundo “interfira” na imagem, em vez de domesticá-lo.

O *LowMovie*TM opera numa lógica em que cada plano nasce do embate entre corpo, cidade e desejo. As filmagens de linhas extensas, os planos que acompanham o skatista em movimento, as tomadas marcadas por ruídos e vibrações compõem um campo visual

performativo. A cidade não é fundo, ela intervém, atravessa, tensiona – coautora que inscreve seus gestos no quadro.

Essa implicação entre corpo, espaço e dispositivo pode ser observada em uma sequência específica do filme (ver Figura 36), construída em torno de um *drop* realizado em contexto urbano de alto risco físico e técnico.



FIGURA 36 – Sequência de frames do *LowMovie*TM que mostra uma cena que se organiza em três momentos visuais articulados – preparação, projeção e absorção do gesto no espaço – compondo uma espécie de percurso condensado entre decisão, travessia e desaparecimento²³. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frames da filmagem de Rafão VM, 2023.

O enquadramento privilegia o plano geral aberto, com o talude ocupando grande parte do quadro e o corpo do skatista reduzido à condição de vetor em deslocamento. Em vez de centralizar o sujeito, a imagem evidencia a desproporção entre corpo e arquitetura, reafirmando aquilo que Borden (2019) reconhece como reinscrição corporal da cidade e que McDuie-Ra (2021) lê como experiência urbana produzida “por baixo”.

O movimento de câmera permanece contido, permitindo que a ação aconteça no interior do quadro. A descida pelo plano inclinado produz uma diagonal dominante, reforçada pela sombra projetada sobre o concreto, transformando o corpo em traço gráfico temporário sobre a superfície urbana. O ápice ocorre no instante do *drop* para a via principal, gesto executado sem margem para erro, atravessado pelo desnível, pela inclinação e pela circulação da cidade.

A montagem preserva a continuidade do movimento e sustenta aquilo que proponho como registro em fluxo, recusando fragmentações espetacularizantes em favor da permanência do acontecimento. O som direto das rodas sobre o concreto ancora o gesto na materialidade do espaço e mantém o espectador dentro da duração do risco.

Nos quadros finais, o corpo atravessa a via e deixa o campo. Permanece a arquitetura. A cidade retorna como superfície. A fotografia realizada durante o *take* cristaliza esse intervalo entre gravidade e invenção. Nesse sentido, o *drop* sintetiza uma das tensões centrais desta dissertação: criar é assumir risco situado. O *LowMovie*TM emerge precisamente dessa borda –

²³ A versão ampliada e colorida da sequência de frames está disponível no Portal da dissertação: <https://lowmovie.lovable.app/filme>.

onde erro não opera como metáfora, mas como consequência física – e transforma o gesto irrepetível em linguagem.

O filme encarna o que Youngblood (1970, p. 41) conceitua como cinema expandido: uma forma de ver que dissolve o limite do enquadramento e ativa novas articulações entre imagem, experiência e subjetividade. Essa prática atua como campo ampliado de percepção, onde a mente se projeta em presença, e o olhar se alinha ao fluxo da consciência. O cinema se torna campo de experiência em estado vivo. Opera como processo evolutivo, como dobra sensível entre dentro e fora, como contato direto entre mundos internos e paisagens urbanas. Ver se transforma em encontro. Filmar pulsa como escuta expandida. O gesto dissolve distâncias entre quem filma, quem vive, quem vibra com a imagem (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41-42).

Antes da manobra, há o trabalho prévio ao rolê, para ajustar o obstáculo, negociar o atrito, preparar o corpo e a superfície. Esse “pré” raramente aparece como teoria, mas é onde a linguagem se decide, entre técnica e superstição, entre ferramenta e encantamento, como representado na cena a seguir.



FIGURA 37 – Ritual de fricção: a vela como ferramenta e encantamento. *Still* de *LowMovie*TM registra o instante em que um skatista aplica vela no *shape*, gesto recorrente na cultura do skate para suavizar o atrito em obstáculos urbanos. A composição em *contra-plongée* e a proximidade da lente conferem protagonismo ao corpo e ao objeto, convertendo o gesto técnico em ritual performativo. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

Essa performatividade não termina no ato de filmar, ela se prolonga na montagem. O corte não corrige o gesto, revela suas camadas. Repetição, cansaço, êxito e tempo acumulado de tentativa entram como matéria estética, e o erro se inscreve como memória do corpo. É nessa

passagem, do registro vivido ao arranjo sensível, que a cidade se expõe como corpo vibrátil e a imagem emerge como traço de fricção.

Para Sarzi-Ribeiro (2014), o vídeo opera como imagem-ato, ativando uma percepção tátil, auditiva e cinestésica, em que ver é também sentir, e sentir se dá em campo coletivo.

O corpo no vídeo torna-se o corpo do vídeo. As vivências sensoriais com o corpo íntimo, privado, em interação com o corpo do outro, público, serão ressignificadas por estas superexposições corpóreas cuja matéria sensível é compartilhada todas as vezes que o vídeo é exibido (SARZI-RIBEIRO, 2014, p. 114).

No *LowMovie*TM, essa vibração se manifesta com intensidade: as tremedeiras da câmera, os respiros entre os cortes, os pulsos musicais e os ruídos do skate na rua compõem a cena e a encarnam.

Andrew Burn (2003) reforça que o audiovisual do skate é uma prática cultural encenada, na qual os skatistas se posicionam como figuras heroicas pelas manobras realizadas e pela forma como se deixam ver e montar em vídeo. Os jovens cinegrafistas constroem uma exibição consciente (BURN, 2003, p. 9), explorando a multimodalidade da imagem em movimento. No *LowMovie*TM, esse “heroico” não se reduz ao feito, ele se desloca para o modo de permanecer tentando, para a coragem banal de insistir. O filme encena o skate como mundo vivido: câmera, trilha, cortes e corpos colaboram na criação de uma mitologia urbana situada, onde o extraordinário irrompe no cotidiano sem perder sua aspereza.

É nesse ponto que o contraponto com a fotografia clássica ilumina mais do que explica. Em Henri Cartier-Bresson (2012), o “instante decisivo” condensa a convergência rara entre a geometria, o tempo e o tema numa harmonia perfeita e estática. No skate, porém, o instante não se oferece como síntese estável, ele se fabrica no risco. O “decisivo” aqui é instável por definição, porque é feito de repetição, falha, insistência e variação. A câmera não caça o instante, ela se arrisca nele. E a montagem, depois, escolhe o que vira destino; não o perfeito, necessariamente, mas o vivo, o tenso, o improvável, aquilo que quase cai e, por isso, pulsa.

A cena a seguir exemplifica visualmente essa instabilidade decisiva, congelando o instante em que o corpo desafia o espaço urbano.



FIGURA 38 – Desvio em pleno ar: skate, risco e suspensão. *Still* do filme *LowMovie*TM congela o instante anterior ao pouso. O skatista flutua em diagonal invertida sobre o corrimão, enquanto o skate já caiu. A imagem tensiona gravidade e leveza, arquitetura e fluxo, revelando como o corpo em movimento reconfigura o espaço e o tempo da cidade. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

No interior dessa dinâmica, o erro não é descartado; ele pulsa como parte da estética. A tentativa repetida, o cansaço visível no rosto do skatista e o êxito tardio tornam-se matéria fílmica. É uma ética da chance, no sentido mais cru do termo. Werner Herzog, em um de seus enunciados-manifesto, condensa essa postura: “a chance é o sangue vital do cinema”²⁴. Como discuti no Movimento II (seção 2.1), o erro aparece como ética do fazer; aqui, ele se torna também operação formal do *LowMovie*TM (risco, *glitch*, tremor, montagem). Filmar acompanha o corpo, trabalha com o que acontece e sustenta o improvisado como condição de linguagem. A câmera treme porque o corpo está junto; a imagem carrega o custo do gesto e, por isso, ganha densidade.

Nessa dinâmica, o erro aparece também como intervalo, do corpo que respira, recalcula e volta. Essa pausa compõe a filmagem, é parte do ritmo do fazer e do vínculo que sustenta a insistência. A cena a seguir ilustra que o risco não termina na manobra, ele continua no corpo que insiste e no intervalo para recuperar o fôlego.

²⁴ No original: “*Chance is the lifeblood of cinema. Guerrilla tactics are best. Take revenge if need be. Get used to the bear behind you*”. (HERZOG, em manifesto compartilhado em entrevistas e oficinas). A reprodução completa está disponível em anexo.



FIGURA 39 – Pausa e suor: o corpo presente no skate. *Still* de *LowMovie*TM registra um dos integrantes da *crew* em momento de descanso após a sessão. Camiseta erguida, suor visível e um leve sorriso compõem a cena em que a performatividade cede lugar ao corpo urbano, comum e exposto. A imagem revela o intervalo entre risco e reexistência. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

A celebração do que quebra e do que insiste integra essa prática como princípio de coesão, transforma a falha em memória compartilhada, torna visível o comum e dá continuidade ao impulso coletivo. O *shape* quebrado, a risada, o excesso e a pausa compõem um arquivo afetivo do processo, um tipo de “prova” de presença que organiza pertencimento e devolve ao vídeo a sua origem de rua, como mostrado na cena abaixo.



FIGURA 40 – O *shape* quebrado como troféu: presença e resistência em pedaços. *Still* de *LowMovie*TM mostra três integrantes do coletivo *LowPressure*TM celebrando a quebra de um *shape* após manobra intensa. A imagem

concentra camadas simbólicas: o riso partilhado, o excesso, a precariedade elevada a potência. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023. Frame da filmagem de Rafão VM, 2023.

O que se condensa ao longo desta seção é a ideia de que filmar, para o *LowPressure*TM, é compor junto com o risco: registrar o corpo no limite e sustentar o acontecimento em sua instabilidade, sem “limpar” suas marcas. Aquilo que se acumula em cada tentativa – ruído, variação, quase-queda, retorno, cansaço – compõe a matéria estética e prepara o terreno para a próxima etapa, de montagem. Na seção 3.4, proponho entendê-la como escuta e como escrita. O momento em que o filme organiza o que foi atravessado, decide o destino do instante pelo ritmo e pela repetição, e transforma o material bruto em forma sem apagar sua origem.

3.4 MONTAGEM: *ARTBOOK* E O FILME COMO ESCRITA

A montagem do *LowMovie*TM nasce como gesto de escuta expandida. Se a filmagem acompanha o corpo em movimento, a montagem acompanha o corpo em pensamento. É nela que o filme respira, que o tempo se dobra, que o gesto encontra sua forma. A montagem não organiza apenas imagens, organiza intensidades; e o *ArtBook* funciona como primeira superfície dessa ordenação, uma cápsula gráfica onde o filme ensaia sua própria estrutura.

Cada corte vibra como atenção ao corpo, ao erro fértil, ao instante que insiste em permanecer. Montar é sustentar o que emerge: deixar a imagem respirar, confiar no tempo como matéria. No *LowMovie*TM, os planos se encadeiam sem pressa, permitindo que vínculos se entrelacem e que sentidos se multipliquem. O filme se oferece como paisagem em movimento, obra porosa atravessada por encontros e ritmos compartilhados. Vibrando como memória e invenção, registro e performance, o filme se edifica como composição sensível, tecido por múltiplas mãos, olhares e vivências. Sua montagem pulsa em lógica rizomática, onde a narrativa emerge por associação, ritmo e ressonância.

Essa escuta se prolonga nos relatos da *Black Media*²⁵. Os depoimentos desenham um processo gestado em convivência, onde técnica, sensibilidade e presença criam caminhos coletivos. A criação nasce da troca, da partilha, uma política cotidiana da atenção ao que acontece entre os que fazem.

²⁵ Vídeo documental *LowMovie*TM – *Black View* publicado pela *Black Media* no YouTube, que reúne entrevistas com os envolvidos no filme abordando os bastidores e os processos de produção. *Black Media* é um veículo de mídia especializado em skate, criado em 2013, dedicado à produção de conteúdo original sobre a cena do skate brasileira e mundial.

“O *LowMovie*TM é o filhote da *crew*, né? Todo mundo botou um salzinho ali na parada”, (CINI, 2023). Esse “salzinho” condensa a singularidade de cada gesto, cada pessoa acrescenta uma tonalidade própria que, misturada ao todo, faz o filme ganhar corpo. Em vez de cenas rigidamente planejadas, o que se revela é um processo vivo, atravessado por uma ética do cuidado. Japinha chama isso de “alegria com o feito de outra pessoa” (AKIO, 2023), um modo de estar-com que transforma a realização alheia em força comum.

A montagem visual do *LowMovie*TM, marcada por sobreposições, cortes bruscos, *glitches* e distorções, aciona uma camada simbólica que transborda o visível. A imagem se apresenta como feitiço, encantamento, vibração. Em vez de narrar ou documentar, ela instaura um campo de intensidades, onde ver, ouvir e sentir se entrelaçam como forma de leitura.

O *LowMovie*TM, nessa vibração, propõe ir além da representação de uma cena urbana ou de um corpo em movimento. Ele aciona um pensamento que emerge do próprio gesto criativo, incorporado pela montagem, pela textura sensível da imagem, pelo ritmo que ressoa entre erro, rito e ruído. Em muitas cenas, o filme sugere mais do que afirma. O ritmo das sequências lateja em consonância com a lógica do fluxo, fundindo corpo, cidade e imagem em uma única vibração estética. Essa continuidade entre dimensões ativa o filme como travessia: além do espaço urbano, também perpassa por camadas do sensível, do simbólico e do compartilhado.

Som, imagem, performance e montagem se encadeiam como um plano de imanência, nos termos de Deleuze e Guattari (1995), no qual a criação não vem de fora, mas se produz no entre, nos encontros, nos afetos, nos ritmos. O processo se constrói em variação contínua, como organismo sensível atento aos gestos que o atravessam.

A montagem do *LowMovie*TM também se apropria de uma lógica labiríntica, que afasta as narrativas lineares e causais para construir uma experiência estética marcada pela fragmentação, recorrência e imprevisibilidade. Cada corte, cada sobreposição, cada silêncio atua como gesto de suspensão da ordem do tempo, redesenha a cidade como paisagem habitada.

Se a montagem organiza a escuta do filme, certos paratextos também o escrevem, inauguram atmosfera, firmam pactos, anunciam princípios. O *LowMovie*TM se apresenta, nesse sentido, como artefato coletivo em expansão: memória, desejo, estética e política entrelaçados, dissolvendo limites entre gesto e composição, entre presença e linguagem. Artefato que ativa trajetórias, sustenta percursos, propaga forças, gesto que continua enquanto acontece.



FIGURA 41 – *LowMovie*TM – The Trailer a.k.a. *Lowbyrinth*TM. *Frame* inicial do *trailer* do filme *LowMovie*TM, com alerta visual do tipo Parental Advisory R+18. O vídeo (1 min 40 s) antecipa a atmosfera ética e estética do projeto, operando como prólogo simbólico ao conceito de *Lowbyrinth*TM – o labirinto sensível que estrutura o processo criativo coletivo. Direção: Rafael Auto Leite “Rafão VM”; codireção, conceito e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; design sonoro e composição: Dan “Non-Grata” Guinski; trilha sonora original: Raphael Carvalho “Relvi”. O trailer compõe, junto à entrevista publicada pela *Black Media Skate*, um dispositivo de expressão expandida da *crew*, funcionando como enunciação performática de seus desejos e princípios contraculturais. Disponível em: <https://vimeo.com/819603753>. Acesso em: 29 abr. 2025. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

A tela escura do *trailer* e o selo de advertência operam como gesto inaugural. Esse primeiro fragmento já delimita um modo de entrada: não explica o filme, convoca o espectador a habitá-lo. A travessia começa pela atmosfera.

Nesse mesmo território, a entrevista conduzida pela *Black Media Skate* se afirma como cartografia viva da obra. As falas entrecortadas por humor, vulnerabilidade e força revelam o que sustenta o filme por dentro. Cada palavra deixa entrever o esforço coletivo, a escuta partilhada, a amizade cultivada como prática estética. O cinema aqui acontece como relação.

Se o *trailer* inaugura o pacto sensorial, o *ArtBook* organiza a memória gráfica do projeto: a escrita que acompanha o filme e o produz como campo de leitura.

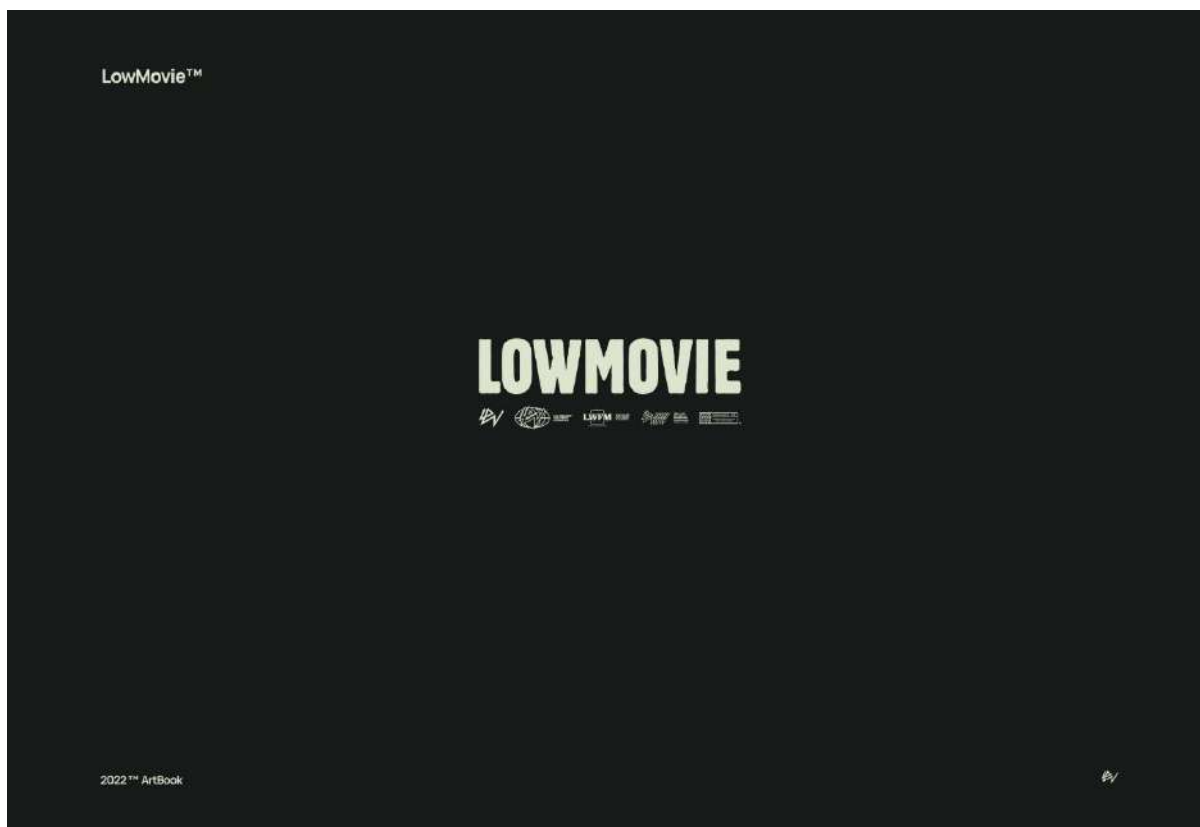


FIGURA 42 – Página de abertura do *ArtBook LowMovie™* (2022). A imagem apresenta o título *LowMovie™*, centralizado em tipografia grossa de textura analógica, evocando tanto a fisicalidade do impresso quanto a estética do selo *underground*. Abaixo, uma sequência de logotipos, grafismos e marcas visuais sintetiza o ecossistema do projeto *LowPressure™*, fundindo identidades da *crew* e da linguagem audiovisual em torno do filme. A disposição gráfica remete à lógica do *zine* e ao design de capas de fitas *VHS*, reforçando a cultura do *faça-você-mesmo*. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

A abertura se afirma na materialidade do traço e do som²⁶, entre o brutalismo gráfico e a precisão simbólica. O título impresso no centro da página concentra as forças do projeto, as vozes que compõem o filme desenham uma estética de singularidades em vibração. A sequência de logotipos e marcas atua como inscrição de permanência, formas de inscrever uma história nas superfícies da cidade e da imagem. Duncan McDuie-Ra (2021) lê essas inscrições como arquivos insurgentes, práticas que prolongam as linguagens das ruas por meio do audiovisual. O *ArtBook* opera nesse compasso, como cápsula gráfica do tempo e projeção de futuro.

Rafão VM concentra esse movimento em sua fala: “Eu sempre quis juntar todo mundo por isso, pra poder dar o espaço pra todo mundo poder se expressar da forma que seja [...] Eu me sinto que se eu simplesmente falar que não vou gravar mais, vou estar deixando um monte de mano na mão” (RAFÃO VM, 2023). A nomeação do projeto no centro do quadro funciona

²⁶ A dimensão sonora dessa abertura (e as vozes que a atravessam) será aprofundada adiante, quando a ecologia sensorial do filme se tornar foco.

como afirmação coletiva. O título abriga um modo de existir em comum. Cada nome impresso carrega vínculos, desejos, alianças, e sustenta o cuidado de manter o coletivo pulsando.

À medida que o *ArtBook* avança, ele deixa de apenas apresentar o projeto e passa a performá-lo: comunidade, autoria e pertença viram forma gráfica.



FIGURA 43 – *LowMovie™ – A Crew: Skaters & Makers*. Página do *LowMovie™ ArtBook*, com texto-poema sobre a travessia no labirinto da vida, assinado pela família *LowPressure™*. A imagem é composta por montagem gráfica de produtos autorais – incluindo moletons, camisetas, bonés e o totem simbólico *Lowbyrinth™* em versão *VHS*, acompanhados de selos visuais como “*Parental Advisory*”, carimbos e assinaturas da *crew*. A página sintetiza o estilo visual e político do projeto, onde identidade e estética são indissociáveis.

Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Essa imagem se apresenta como manifesto do organismo: tecido, fita, grafismo e memória compondo um corpo expandido da *crew*. As roupas, os selos e os objetos atuam como elementos de costura simbólica. Em vez de promover uma marca, tecem uma comunidade. Os produtos autorais integram a obra como partes desse corpo, como se o filme também pudesse ser vestido, colado, empunhado – prolongado por outros meios.

Como diz o texto impresso: “nossa ideia não é mudar ninguém, mas sim nossas próprias realidades”. É nessa proposição que o *LowMovie™* se afirma como gesto estético e político, uma ética do fazer com as próprias mãos, em que design, som, imagem e corpo ocupam juntos a cidade, o plano e a tela.

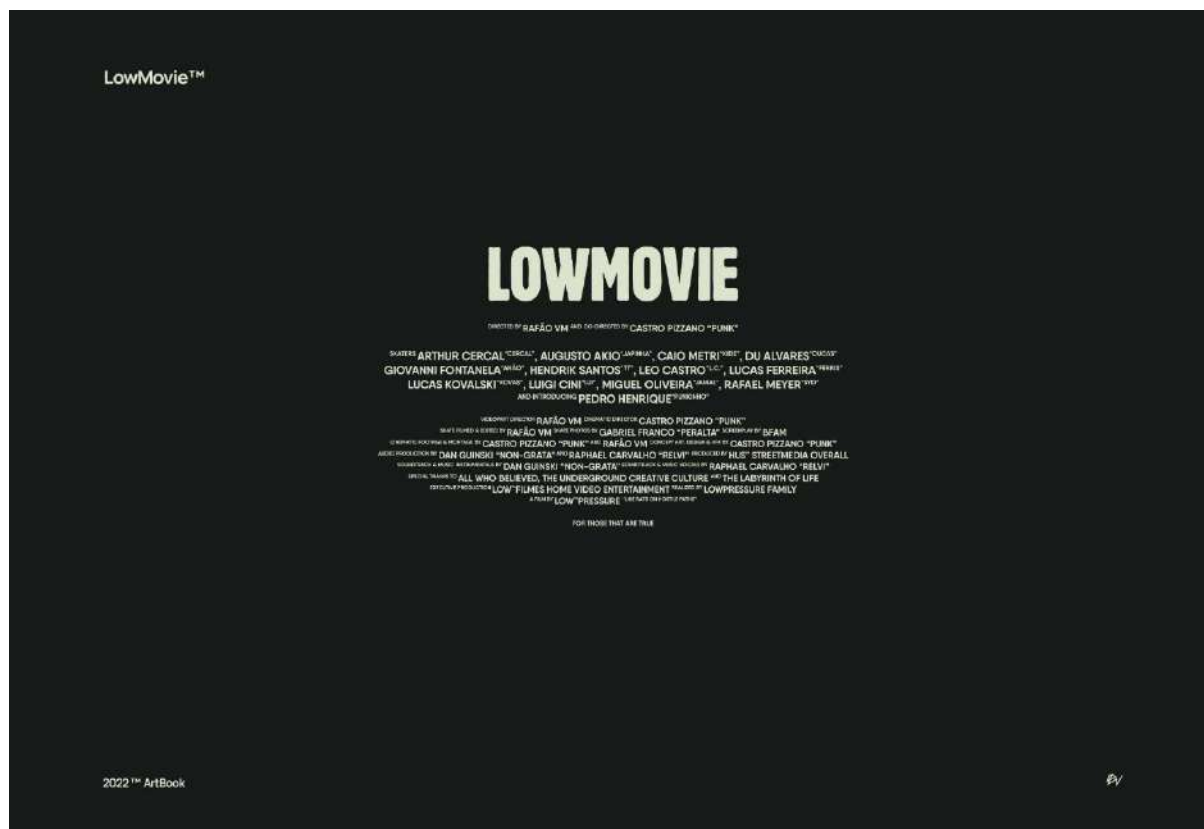


FIGURA 44 – *LowMovie™* – Créditos finais. Página de encerramento do *ArtBook LowMovie™*, composta por rolo tipográfico que remete aos créditos clássicos do cinema, listando skatistas, diretores, equipe técnica e colaborações. O título *LowMovie™* aparece centralizado, em caixa alta, com os nomes alinhados em cascata abaixo. A composição finaliza o material gráfico reforçando a multiplicidade de autores e a lógica de criação compartilhada da obra. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Encerrar o *ArtBook* com um *frame* de créditos é um gesto político: afirmar que um filme feito a muitas mãos precisa nomear essas mãos como parte do corpo do filme. Cada nome é linha do roteiro. Cada contribuição reverbera no gesto do filme. A centralização do título em caixa alta ecoa o grito silencioso do projeto: *LowMovie™* é nosso, é feito por nós, é para quem caminha junto. Assinar, neste contexto, é partilhar a travessia; o crédito coletivo atua como carimbo de pertencimento.

E é justamente esse modo de fazer que prepara a passagem do *ArtBook* para a escrita audiovisual do próprio filme. Se a filmagem produziu matéria viva e o *ArtBook* organizou rastros e pertenças, a montagem escreve: seleciona, encadeia, dá respiração. Mas essa escrita não é apenas visual. Ela depende de uma ecologia sensorial – som, ruído, paleta, textura – que sustenta o clima e a ética do filme. É a essa camada que passo agora.

3.5 ECOLOGIA SENSORIAL: TRILHA, SOM, PALETA E DESIGN

Fechar os olhos e escutar a entrevista à *BlackMedia* reativa o *LowMovie*TM. Cada fala carrega a mesma cadência do corte, e o concreto aparece como uma espécie de partitura. O erro pulsa como estética, e o som habita como vibração. O que emerge ali não é apenas relato de bastidor, mas pensamento encarnado, um modo de dizer que nasce do corpo e da convivência, sem hierarquias rígidas.

Esse mesmo *ethos* se inscreve na trilha sonora. Todas as faixas são autorais, compostas a partir das experiências, escutas e estilos dos próprios membros da *crew*: o som emerge do rolê, da brisa, do ritmo que se constrói em comum, da memória que se cola às imagens. Há intensidade no improviso, mas também escolha, atenção e compromisso com um fazer que se mantém autêntico e pulsante. Relvi descreve esse acordo de criação: “Eu queria fazer as *tracks*, mas não queria fazer 20 *tracks* de *rap* e tal. [...] A gente cresceu com esse bagulho. [...] Vamos construindo junto” (CARVALHO, 2023).

Na mesma conversa, ele traduz a criação sonora como convivência: “Falei, confia, mano. [...] O Dan me mandava os instrumental, o mano fazia baixo, guitarra, bateria, *synth*, tudo me mandava [...] já tô pensando naquele rolê que eu dei com o mano, naquele *after*, naquela doideira, no bagulho que eu acredito” (CARVALHO, 2023). Essa fala revela uma prática que ultrapassa a composição musical: uma escuta expandida como forma de convivência criativa. A trilha se configura como extensão viva do filme, um tecido de memórias, colagens, timbres e ruídos que sustentam a ambiência sensível do coletivo. Cada som nasce do skate, da rua, do corpo em movimento; a música emerge como experiência incorporada, já presente nos gestos e nos encontros.

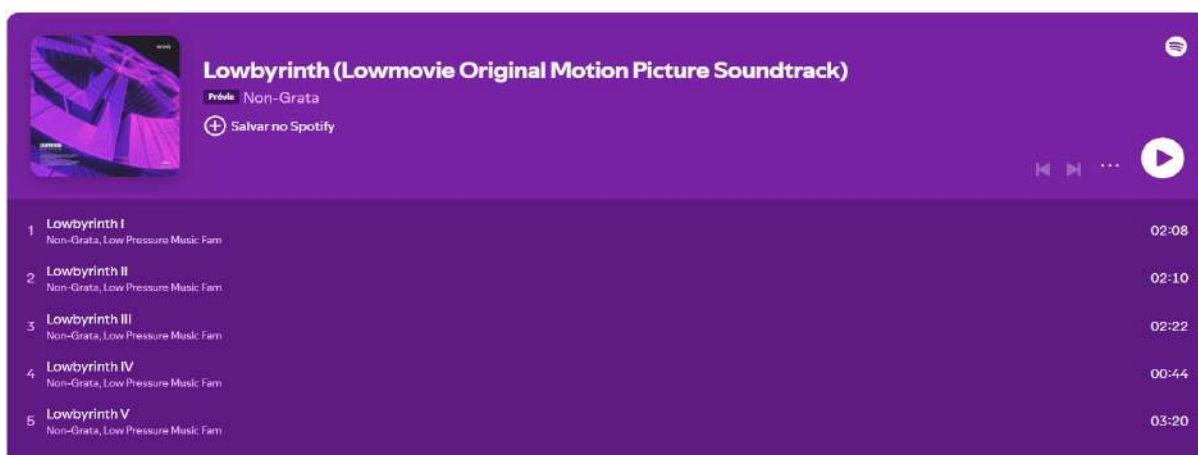


FIGURA 45 – Capa do álbum *LowMovie*TM – *Original Motion Picture Soundtrack*, disponível em plataforma digital, contendo cinco faixas originais compostas por Dan “Non-Grata” Guinski. A trilha inclui *beatmaking*,

efeitos sonoros (SFX), mixagem e masterização assinadas por Guinski, com design gráfico desenvolvido por Castro “Punk” Pizzano. A obra sonora integra a construção estética e narrativa do *LowMovie*TM, funcionando como eixo rítmico e relacional da linguagem audiovisual do filme. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2022.

Dan Guinski comenta que o processo de composição sonora foi intenso e orgânico, destacando a potência do gesto expressivo diante da diversidade de registros visuais que inspiraram as faixas: “Foi muito da hora porque também foi um desafio, tempo curto e música pra caramba” (GUINSKI, 2023). O relato de Dan nas páginas da *LowZine* reiteram o desafio: “Muito difícil criar 20 e poucas músicas e elas terem uma unidade no final. Além de ter que fazer uma faixa pra cada parte, tem as trilhas cinemáticas. Foi corrido, mas com muito tesão” (GUINSKI, 2023).

Tais condições – tempo curto, volume criativo, urgência compartilhada – tocam o núcleo do método de criação: fazer com o que se tem, no tempo que existe, sem perder a escuta do outro. A trilha sonora compõe com o filme, ressoa com ele, desdobra sentidos em movimento. A música acompanha, ela existe junto. Ela escuta e transforma o tempo, reinventa o percurso como vibração contínua. Relvi sintetiza essa potência de fazer junto: “Eu falei, mano, nós vamos conseguir fazer esse bagulho. Se você botar fé, a gente faz” (CARVALHO, 2023).

Relvi descreve a criação sonora como uma prática marcada pela escuta e pela entrega coletiva. O processo partia de um acordo sensível entre os envolvidos, sem hierarquias ou protagonismos. Cada ideia acolhia possibilidades, e a trilha se construía em fluxo, como gesto compartilhado de composição.

O álbum *Like Rats on Hostile Paths* nasce desse princípio: uma trilha que fala com o filme, por ele, através dele. O desafio, como Dan comentou, era fazer com que cada faixa expressasse uma emoção autêntica mesmo partindo de registros visuais distintos. O resultado se aproxima de uma mixtape filmica, onde cada som atua como zona de encontro entre estéticas, vivências e memórias. O próprio título aponta essa tática existencial: Como ratos em caminhos hostis. As músicas vasculham o que ficou para trás, transformando ruínas em linguagem e ruído em ritmo. É o som da cidade captado de dentro, remixado com precisão e devolvido como pertencimento.

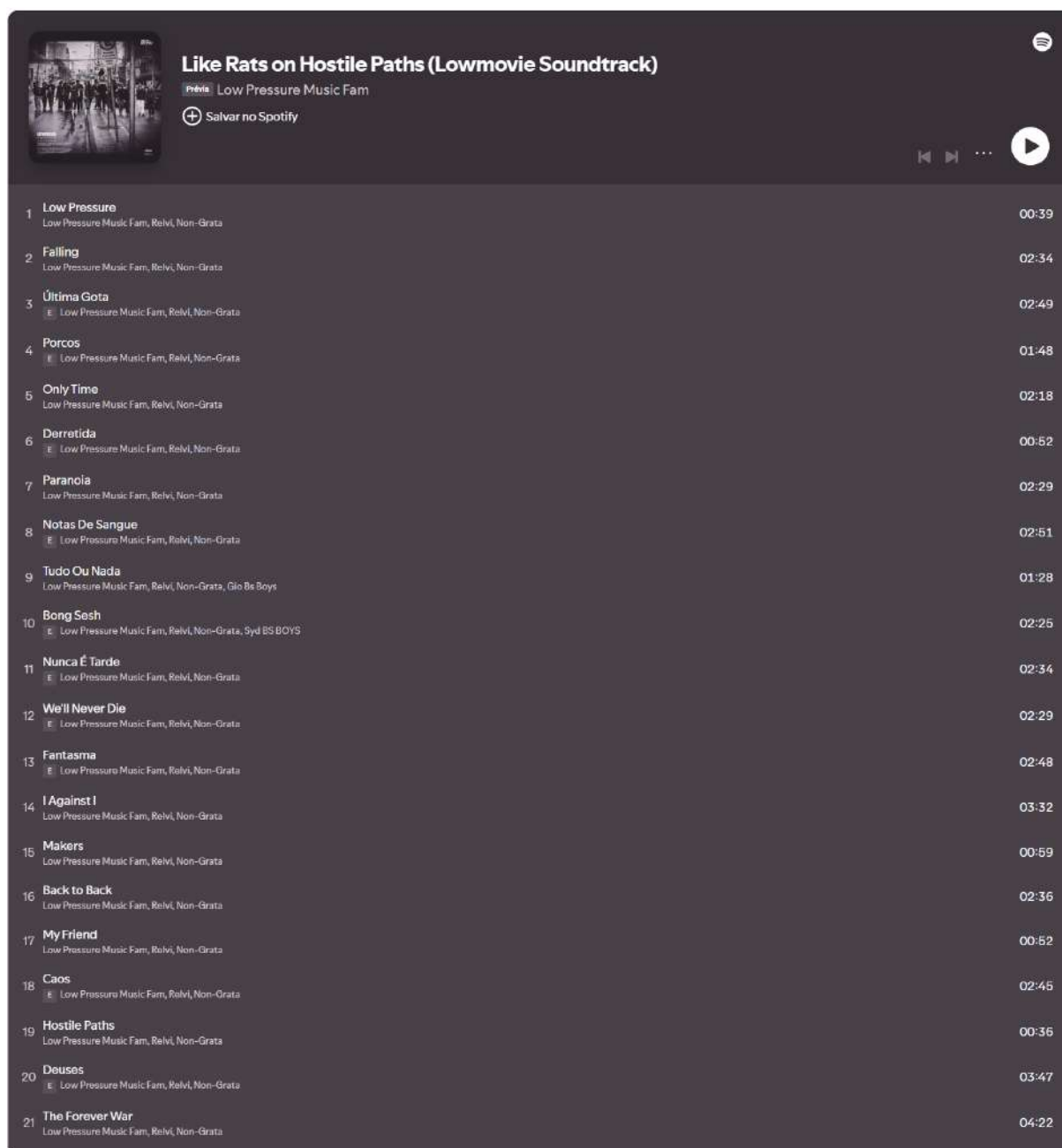


FIGURA 46 – Capa do álbum *Like Rats on Hostile Paths (LowMovie™ Soundtrack)*, lançado por *LowPressure™ Music Fam*. A trilha conta com composições originais de Raphael Carvalho “Relvi”, mixagem e masterização por Dan “Non-Grata” Guinski, design gráfico assinado por Castro “Punk” Pizzano e fotografia de Mario Krebs. Com 21 faixas, o álbum combina gêneros como *punk*, *rap*, experimental e *lo-fi*, estruturando a paisagem sonora e insurgente do *LowMovie™*. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

A edição sonora foi um dos momentos mais intensos do processo. Havia urgência e sobreposição de camadas: mixagem, composição, escuta crítica, revisão. A concentração capturada nesse plano evidencia o peso quase corporal da escuta criativa, num gesto que exigia presença total, mesmo no silêncio. Dan explicita essa responsabilidade de “traduzir a emoção” sem apelar à obviedade: “A gente tenta passar isso na música [...] a gente tenta assim, expressar uma emoção que tipo... Porra, o cara tá dando a vida ali no rolê, fazendo uma maluquice [...] e

a gente tem que também tentar traduzir isso no som” (GUINSKI, 2023). Mixar era mais do que ajustar níveis: era remixar vivências, manter o espírito do coletivo audível até no ruído.



FIGURA 47 – *Close* de integrante do Coletivo *LowPressure*TM em processo de edição sonora. A iluminação em tons roxos e a concentração no olhar sugerem o mergulho no som como matéria narrativa. O plano fechado revela um corpo implicado no gesto criador, operador em silêncio quase ritual. Um instante de pausa e escuta dentro do turbilhão criativo do *LowMovie*TM. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

Se o som estrutura o filme por dentro, o design e a paleta operam sua atmosfera. Mais do que o acabamento, tornam visível uma linguagem visual que respira no mesmo compasso da trilha e do corte.

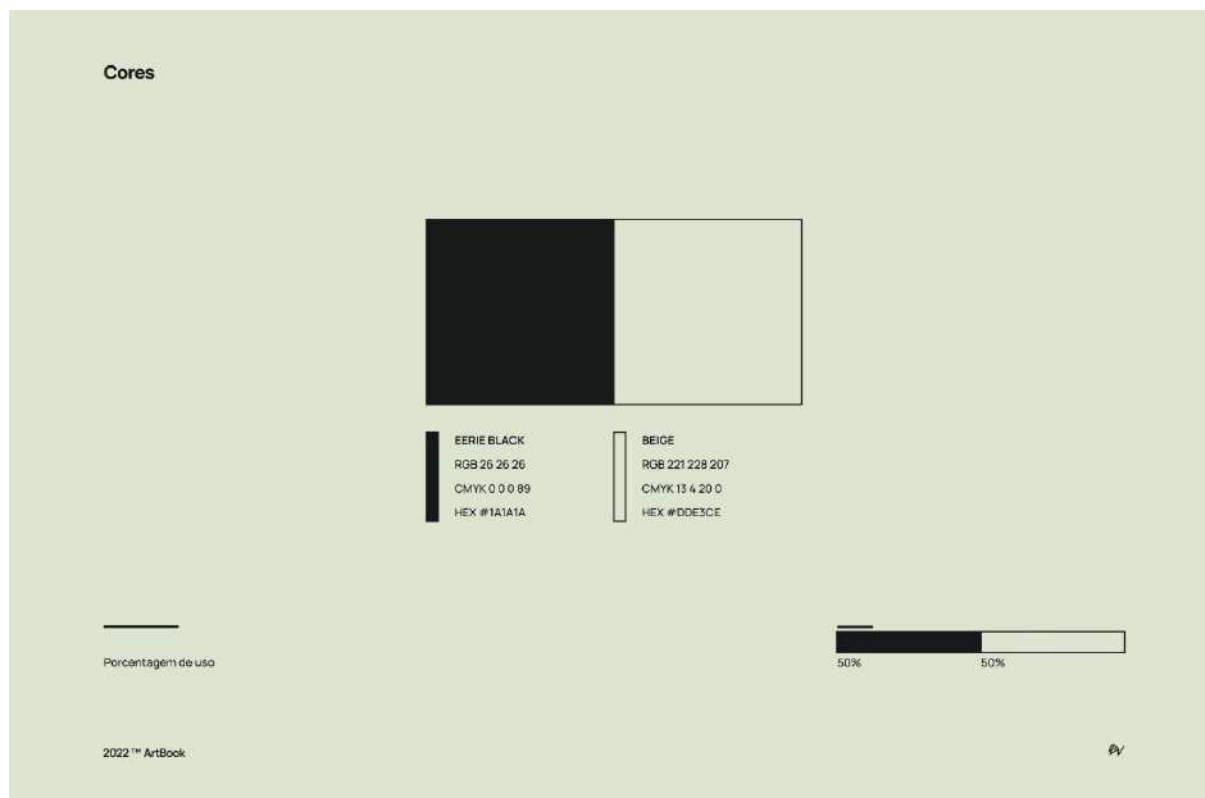


FIGURA 48 – Guia de cores do *ArtBook LowMovie™*, indicando a paleta visual oficial do projeto, composta pelas tonalidades Eerie Black (HEX #1A1A1A) e Beige (HEX #DDE3CE). O documento define as proporções ideais de uso (50% para cada cor), reforçando a proposta visual de contraste entre opacidade e leveza, sombras e superfícies. Essa dupla cromática estrutura identidades visuais, capas, vinhetas e ambientações do projeto. Fonte: *Acervo LowPressure™*, 2022.

A escolha de uma paleta restrita, preto profundo e bege pálido, traduz visualmente marcas de subjetividade do *LowMovie™*. Cada cor sustenta a tensão entre sombra e exposição, entre presença e mistério. Assim como o próprio filme, a identidade gráfica atua no intervalo entre o visível e o sensível. Essa paleta evoca a materialidade das fitas *VHS* e a linguagem de sonhos urbanos filmados pela *crew*.

Nas entrevistas, essa atenção visual aparece como extensão da própria linguagem coletiva. Em minha experiência, o visual sempre carregou o mesmo peso do som, do corte, do rolê. No universo do projeto, a cor funciona como silêncio visual e textura ética: o *Eerie Black* absorve; o *Beige* insinua. Juntas, essas tonalidades sustentam uma atmosfera que prepara a passagem para o plano seguinte.

Quando som, ruído, cor e design se articulam desse modo, eles organizam um campo de sentido que antecede o conceito. É nesse campo, já sensorial, antes de ser teórico, que certos símbolos ganham espessura e passam a operar como chaves de leitura. Na seção seguinte, entro nesse plano: o campo simbólico do projeto, suas referências e o modo como o *Lowbyrinth™* se constitui como emblema e sistema.

3.6 CAMPO SIMBÓLICO: *HELLRAISER*, *LOWBYRINTH*TM E SEMIÓTICA

Depois de acompanhar o filme por suas camadas sensoriais – som, ruído, paleta, textura – torna-se possível nomear com mais precisão o que essas escolhas começam a organizar: um campo simbólico. Aqui, não se trata de afirmar “origens” ou filiações diretas, mas de reconhecer ressonâncias: atmosferas que se atraem, artefatos que acendem leituras, imagens que acionam outras imagens sem precisar provar genealogias. É nesse registro que *Hellraiser* (1987), filme de Clive Barker, entra como dispositivo de leitura, um gatilho estético que ajuda a compreender como o *LowMovie*TM fabrica suas próprias chaves.

Em *Hellraiser* (1987), a dor se funde ao prazer, o desejo se torna labirinto, e um cubo, – a *Caixa de LeMarchand* – opera como artefato e enigma, como um portal para outra dimensão, o território dos *Cenobitas*, criaturas que expandem a carne até os limites do suportável. Barker não cria monstros por susto, mas por ética, como ele afirma: “os monstros nos filmes têm tanto a dizer quanto os humanos” (STOKES; STOKES, 2022, p. 191). E é aí que sua obra transborda: ao propor que o horror seja menos sobre o medo e mais sobre a transgressão do que somos. O cubo não é só objeto, é pergunta, é abismo.



FIGURA 49 – Poster *Hellraiser* (1987). Fonte: Acervo IMDb.

Essa imagem do cubo-portal começou a reverberar, para mim, como hipótese analítica e virou ensaio: uma leitura que propõe o *LowMovie*TM como obra que ressignifica as lógicas horror ao deslocá-las para o campo do skate, onde transformação e autoconhecimento deixam de ser tema e passam a ser prática. Como diz Barker: “as pessoas são fascinadas por quebra-cabeças, por portais, [...] os filmes de *Hellraiser* que fizemos até agora são sobre atravessar e ir além” (STOKES; STOKES, 2022, p. 291). A passagem – o ato de atravessar – é o que interessa. No *LowMovie*TM, essa passagem não aponta para o horror transcendental, mas para uma travessia sensível no cotidiano urbano. O concreto riscado substitui o corte da carne. O que para os *Cenobitas* era dor e êxtase, aqui se reconfigura como ralação e *drop*. A estética não nega o abismo, ela aprende a cair com ele.

É nesse ponto que o *Lowbyrinth*TM emerge como emblema e operador interno do projeto. Ele condensa o processo do filme como síntese gráfica de um modo de existir: caminhos não lineares, bifurcações, retornos, encontros, desvios. Cada traço evoca um percurso possível, um caminho não linear entre sombra e criação. O coletivo se reflete nesse traçado: como corpo múltiplo em busca de forma viva.

Na entrevista com a *Black Media Skate*, essa dimensão emerge na minha fala: “O labirinto é, na verdade, a própria vida, uma síntese da vida. [...] Para onde é a saída do labirinto? [...] você vai para o seu interior” (PIZZANO, 2023). O *Lowbyrinth*TM pulsa como figura de travessia, mapa vivo de uma criação que se movimenta com quem caminha, abrindo passagens entre o visível e o sensível.

O símbolo do *Lowbyrinth*TM, ao mesmo tempo místico e gráfico, opera como cartografia cifrada de uma ética em partilha. Cada *linha* traça um percurso, cada curva abriga uma pergunta. Ele não representa o coletivo como forma estática; ele convoca sua presença em movimento. Sua leitura se realiza no corpo da experiência – quem percorre, monta, filma, cai e retorna é quem ativa o mapa. Assim como o filme, o símbolo se atualiza no movimento e, por isso, opera mais como método do que como significado fixo.

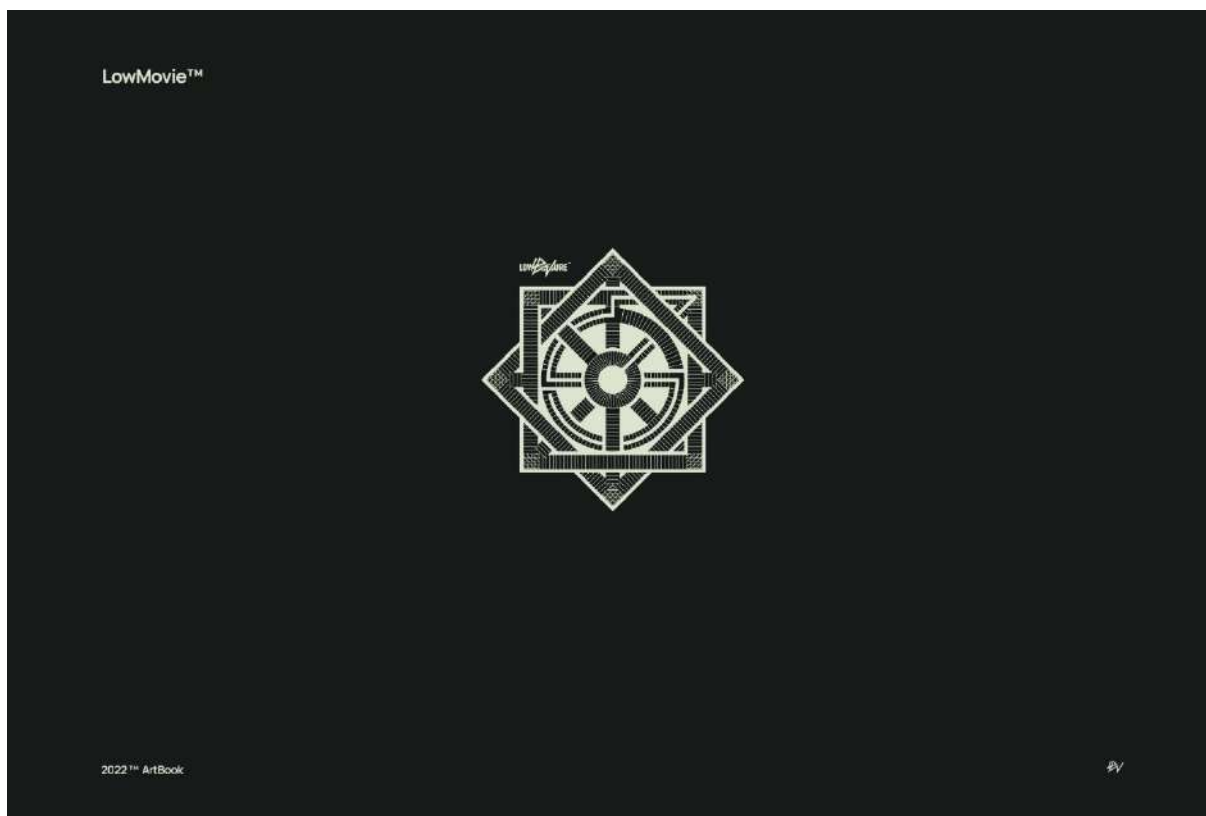


FIGURA 50 – Símbolo gráfico central do *LowMovie™* (*Lowbyrinth™*), apresentado no *ArtBook LowMovie™* (2022). O emblema é composto por camadas geométricas simétricas que formam um labirinto estilizado, evocando visualidades de tradição esotérica como o Olho de Hórus, a Estrela de Ishtar e grafismos da Teoria do Caos. Inspirado livremente em iconografias ditas “herméticas”, o símbolo não pretende se alinhar a doutrinas místicas, mas reapropriar essas formas como tática estética e política. Para o coletivo *LowPressure™*, o *Lowbyrinth™* funciona como um sistema simbólico de caminhos não lineares, onde cada travessia estética corresponde a um mergulho subjetivo, ético e coletivo. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Aqui é necessário distinguir dois planos que, no *LowMovie™*, caminham juntos, mas não são equivalentes. No plano do design, lidamos com signos, um vocabulário gráfico que circula em série: formas que variam, reaparecem, são aplicadas e reconfiguradas entre *ArtBook*, *teasers* e materiais do projeto. No plano da experiência, lidamos com o símbolo como operador de travessia: uma imagem que condensa e produz sentido sem se reduzir a tradução de algo externo, mantendo-se aberta a retornos e reinterpretações no próprio gesto de quem vive o processo. É por essa abertura que o *Lowbyrinth™* sustenta o *LowMovie™* como prática compartilhável. Bourriaud (2009) ajuda a ler esse funcionamento como arte produzida “no entre”, em situações de coautoria e encontro; Eco (2005), por sua vez, pensa a obra aberta como estrutura que convoca uma leitura ativa, múltipla, inacabada. Nessa chave, o *Lowbyrinth™* não fecha a interpretação: mantém o filme em relação.

Para aproximar *Hellraiser* e *LowMovie™*, me deixei guiar por um pensamento que recusa linhas retas. Os encontros entre obras, aqui, acontecem mais por vibração do que por genealogia: uma espécie de montagem sensível entre filmes que não se explicam, mas se

atraem. Assim, um objeto pode atravessar uma ficção e reaparecer em outra como vibração deslocada. O cubo de *LeMarchand* não se repete no *Lowbyrinth*TM; ele se dobra, se reconfigura, e retorna como cartografia.

Para sustentar essa aproximação sem cair na armadilha da influência direta, recorro pontualmente à proposta das constelações filmicas, formulada por Mariana Souto (2020), que propõe pensar encontros entre obras por ressonância simbólica e estética, em vez de por filiação linear. Nessa perspectiva, o artefato de *LeMarchand* funciona como estrela de referência que ilumina um modo de compreender o *Lowbyrinth*TM como operador de passagem. O cubo vira labirinto; o horror se desloca da carne ao concreto; o abismo, em vez de punição, se converte em prática cotidiana de criação. A operação é de reinterpretação: toma-se emprestado o mistério do objeto para devolvê-lo como prática situada de resistência e subjetivação.

Essa constelação se organizou, para fins de leitura, em cinco pontos: (1) forma/artefato – o cubo enigmático em diálogo com o grafismo labiríntico; (2) função de portal – a capacidade do objeto de rasgar a realidade e convocar uma nova dimensão; (3) ética da travessia – o entendimento de que o percurso opera como rito de transformação; (4) regime de desejo – o impulso que move o corpo em direção ao desconhecido; (5) consequência no corpo/cidade – a inscrição física da experiência no asfalto e na memória. Esses pontos não “explicam” o filme: mas orientam a escuta do que ele faz com seus próprios materiais.

Para dar espessura a essa leitura, convoquei referências que operam no plano das imagens e de seus operadores: Cirlot (1992), com seu repertório simbólico; Jung (1991), ao ler a alquimia como imagem de um processo interno; e Lawlor (1982), ao pensar a geometria sagrada como arquitetura do invisível. Não como doutrina, mas como chaves de leitura, para observar o que o *Lowbyrinth*TM não diz em discurso, mas ativa em gesto, forma e recorrência.

No plano formal e imagético, o cubo pode ser lido como figura de mediação entre mundos – dentro e fora, matéria e espírito (CIRLOT, 1992). No *LowMovie*TM, essa estabilidade se curva em caminho: a forma deixa de ser sólida e se torna percurso. A geometria, então, deixa de funcionar como ornamento e passa a operar como estrutura do sensível, organizando a experiência e dando consistência ao vivido (LAWLOR, 1982). Nessa chave, a travessia não é alegoria abstrata: é trabalho de transformação. Quando Jung lê a alquimia como imagem do processo de individuação (JUNG, 1991), não está tratando de uma prática clínica, mas de um movimento psíquico: tornar-se, integrar tensões, reorganizar a relação consigo e com o mundo.

Além disso, em Jung (1991), o símbolo não é um “sinal” que aponta para um significado estável; ele é a melhor expressão possível, naquele momento, para algo ainda em elaboração psíquica. Por isso, ao mencionar individuação aqui não há pretensão de diagnosticar

sujeitos, mas propor uma hipótese interpretativa, uma leitura do filme como percurso de transformação de modos de estar no mundo – um tornar-se que passa pela repetição, pela falha e pelo retorno. No *LowMovie™*, isso se deixa ver em operações recorrentes, a insistência até “vir” (repetição como método), a falha acolhida como linguagem (ruído, tremor, saturação), a autoria deslocada do “eu” para o “nós” (filmagem e montagem como copresença) e a passagem do gesto bruto para uma forma transmissível (*teasers*, *ArtBook*, série semiótica). Assim, entre *Hellraiser* e *LowMovie™*, há um deslocamento, no qual o artefato deixa de aprisionar e passa a ativar.

A partir daqui, o foco se desloca para o modo como esse campo se formaliza em linguagem. No plano do design do projeto, o *Lowbyrinth™* e seus desdobramentos constituem um vocabulário gráfico, sem a pretensão de ser ornamento “místico”, mas como maneira de organizar o vivido em forma compartilhável. O *ArtBook* é decisivo porque registra essa operação com clareza, mostrando símbolos, variações e aplicações, e explicitando uma intenção de mundo. Em vez de tratar o campo simbólico como algo que “paira” sobre o filme, ele permite ler a semiótica como prática de criação: desenhar, repetir, variar, nomear, atribuir funções e compor um alfabeto próprio que sustenta uma ética do fazer.

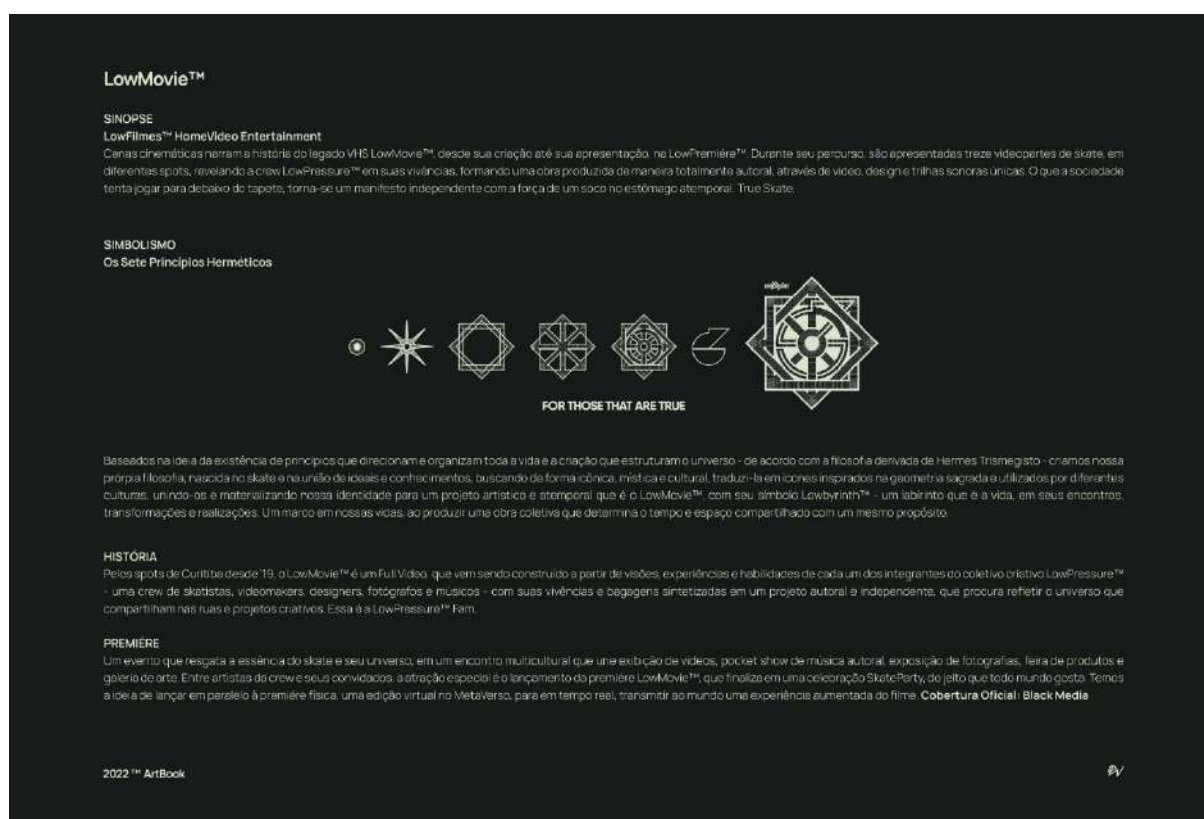


FIGURA 51 – Página de sinopse e simbolismo do *ArtBook LowMovie™* (2022). A imagem apresenta o conceito do *LowMovie™* como obra que resgata o legado do VHS de skate e o reconfigura como artefato audiovisual expandido; uma sequência de sete símbolos visuais – inspirados livremente na iconografia esotérica, na

geometria sagrada e nas tradições visuais do hermetismo ocidental – que compõem o campo gráfico do *Lowbyrinth*TM e explica seu simbolismo; a história e a *première* do filme. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2022.

A Figura 51 apresenta uma página do *ArtBook* que funciona como carta de navegação e declaração estética. Ao conjugar a sinopse com uma sequência de sete símbolos inspirados na iconografia esotérica e na geometria sagrada, reinterpretados pela *crew*, ela anuncia ao leitor que o filme se organiza também por atmosfera, recorrência e retorno. A experiência, assim, não se sustenta apenas no enredo; ela se abre em camadas de leitura, onde o vocabulário gráfico acompanha (e, em certos pontos, antecede) o encontro com o filme.

Esse gesto pode ser lido como bricolagem semiótica: uma prática em que fragmentos culturais circulantes são recombinaados para produzir autonomia simbólica. Em vez de ilustrar uma crença, os elementos são deslocados e reprogramados, tornando-se ferramentas de pertencimento e invenção situada (HEBDIGE, 2018). Ao mesmo tempo, essa gramática visual circula como situação partilhada – no sentido em que Bourriaud (2009) pensa a arte como produção de relações e coautoria.

Os Estudos Semióticos (I–IV) fazem parte do próprio processo de composição do filme (Figuras 52 a 55, nas páginas seguintes). Neles, a *crew* organiza um repertório de formas para circular entre mídias (*teaser*, *ArtBook*, vinheta, arte digital) e estabiliza um idioma visual que permite reconhecer o projeto mesmo quando ele muda de suporte. Por isso, cada prancha opera como método de consistência: desenhar, digitalizar, testar variações, nomear, aplicar.

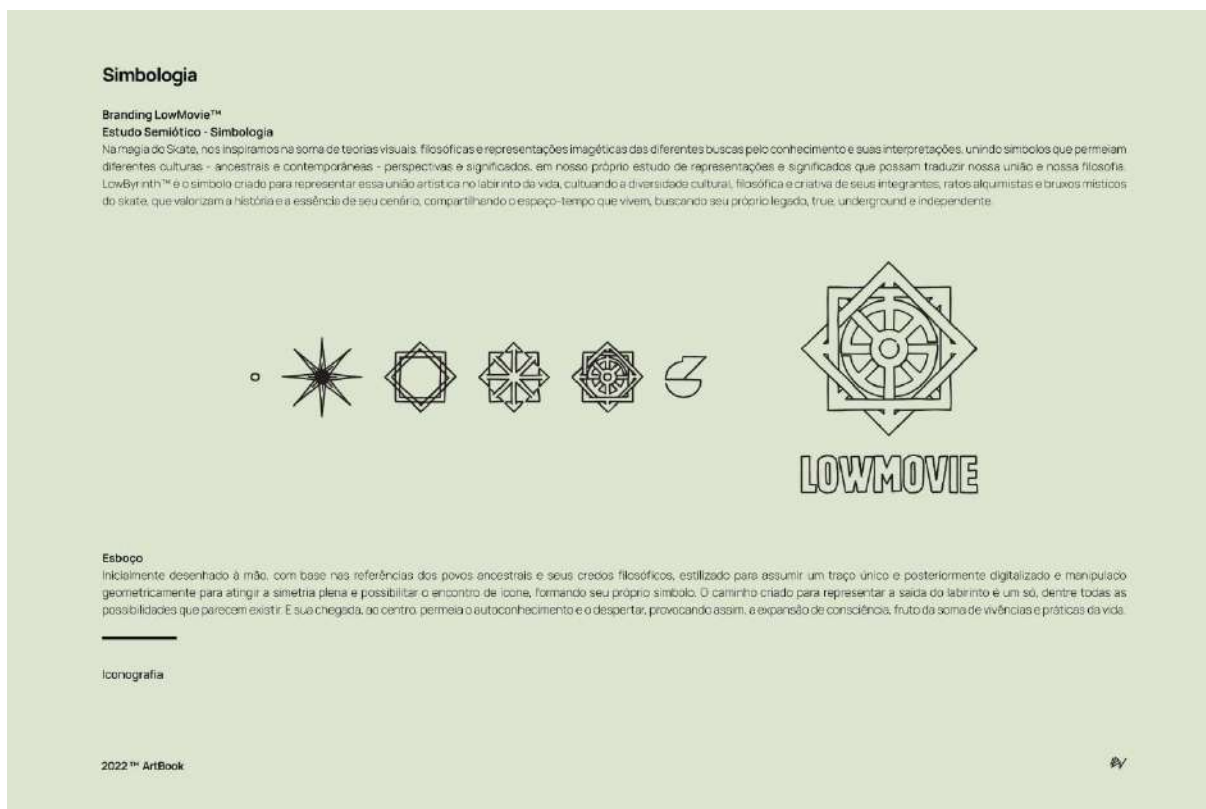


FIGURA 52 – Estudo Semiótico I – Simbologia do *LowMovie™*. Página extraída do *ArtBook LowMovie™* (2022), apresentando o conjunto gráfico de símbolos desenvolvidos a partir de referências ancestrais e filosóficas diversas. A imagem inclui sete ícones dispostos em sequência – Olho de Hórus, Estrela de Ishtar, Estrela de Lakshmi, Caos, Labirinto e Rato – seguidos do símbolo completo do *Lowbyrinth™* e da marca *LowMovie™*.

Abaixo, o esboço conceitual relata o processo manual de desenho e digitalização das formas, inspirado em práticas místicas, visualidades sincréticas e experiências subjetivas dos integrantes. A proposta assume o uso da semiótica como método de criação e organização simbólica. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Diante do painel gráfico (Figura 52), o olhar encontra mais do que um logotipo ou uma identidade visual. O que se manifesta é uma operação de linguagem em expansão, na qual os ícones como o Olho, a Estrela e o Rato atravessam camadas de significação, acionam repertórios sagrados e culturais e se conectam ao presente como vocabulário de resistência e invenção. A força dessa série está menos em explicar o filme e mais em oferecer chaves operativas – formas que retornam, se deslocam e ajudam a reconhecer a obra mesmo quando ela muda de suporte.

Esses ícones funcionam como operadores: orientam modos de ver (atenção/olho), modos de atravessar (travessia/estrela), modos de criar (caos), e modos de sobreviver no urbano (rato). Configura-se, aqui, uma semiótica praticada – um trabalho de dar forma ao vivido para torná-lo transmissível, reconhecível, compartilhável. Nesse gesto, o vocabulário gráfico não explica o filme; ele o convoca, oferecendo chaves de leitura que operam por recorrência, retorno e desvio.

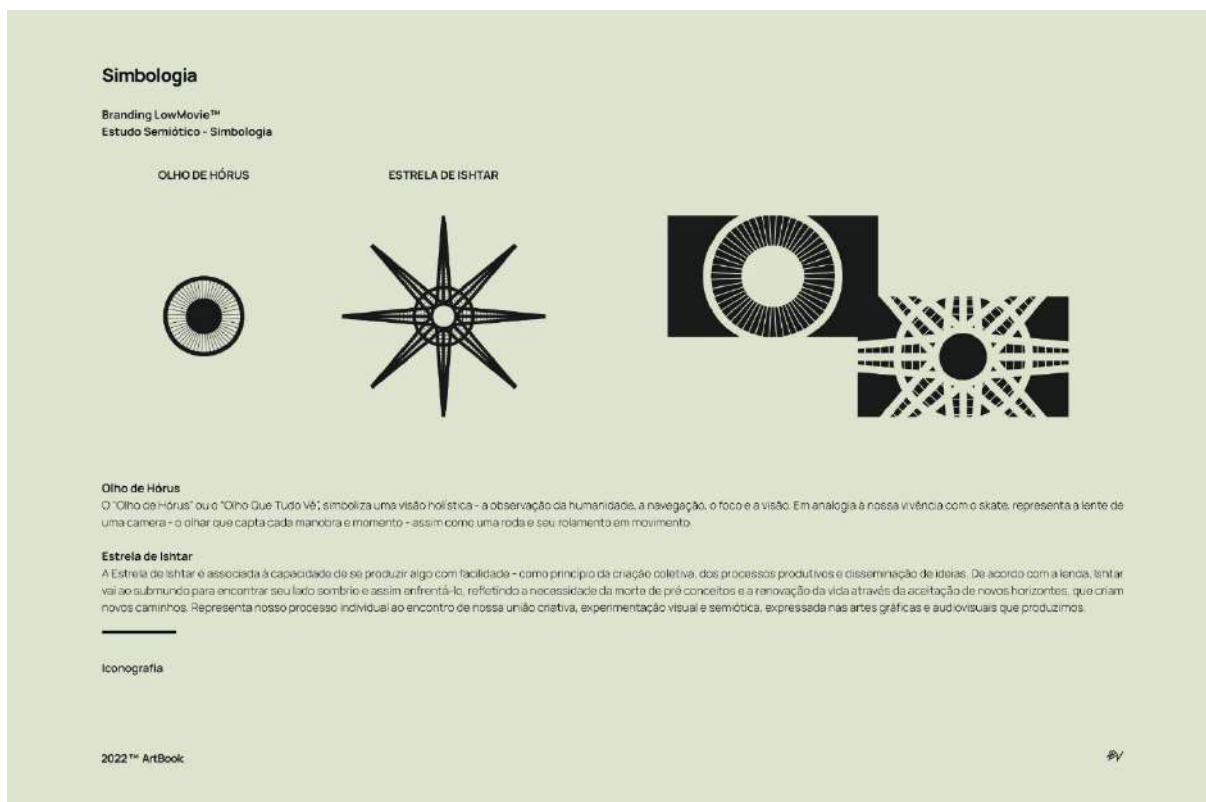


FIGURA 53 – Estudo Semiótico II – Olho de Hórus e Estrela de Ishtar. Página do *ArtBook LowMovie™* (2022), destacando os dois primeiros símbolos da série semiótica da *crew*. O Olho de Hórus, também chamado de “olho que tudo vê”, representa visão holística, atenção plena e foco – valores ligados à prática do skate, da captação audiovisual e da escuta observadora. A Estrela de Ishtar, associada à fertilidade e transformação, evoca a travessia dos ciclos, a aceitação da morte simbólica e a reinvenção criativa como ritual coletivo. Ambos os ícones foram reinterpretados e estilizados em linguagem vetorial própria, compondo o alfabeto gráfico do *Lowbyrith™*. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Os dois primeiros símbolos – Olho de Hórus e Estrela de Ishtar – podem ser lidos como eixo de atenção e travessia (Figura 53).

O Olho de Hórus atua como lente simbólica de quem capta, acompanha, percebe: câmera, olhar, manobrador, montador – todos atravessados por uma prática de atenção. Ver, aqui, é posicionar-se; é acompanhar o mundo em movimento sem neutralidade. A visão se amplia para acolher o invisível, o gesto marginal, o entorno em suas intensidades. Simboliza uma visão holística, a observação da humanidade, a navegação, o foco e a visão.

Essa dimensão atravessadora do olhar se conecta diretamente à Estrela de Ishtar, cuja força simbólica emerge no trânsito entre dor e criação. Ishtar mobiliza a dinâmica de descida ao submundo e retorno: atravessar a sombra para voltar com matéria de reconstrução. Com o que colhe na escuridão, redesenha o mundo. No universo do filme, essa transmutação se reinscreve como ética do erro: ruído, imagem tremida, saturação, falha – não como defeito, mas como linguagem viva. Como sugere o texto: “Reflete a necessidade da morte do preconceito e da renovação da vida através da aceitação de novos horizontes”.

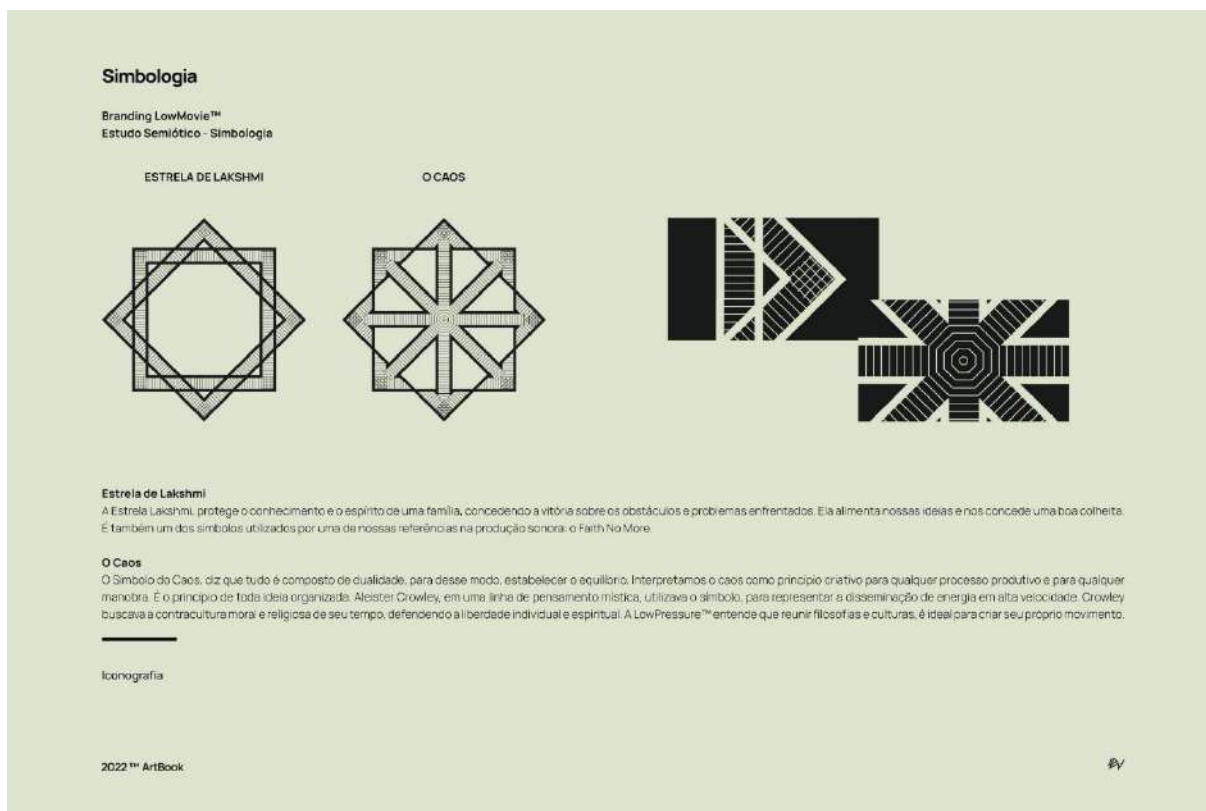


FIGURA 54 – Estudo Semiótico III – Estrela de Lakshmi e Caos. Página do *ArtBook LowMovie™* (2022), dedicada à apresentação dos símbolos gráficos da proteção e da dualidade criativa. A Estrela de Lakshmi representa o espírito familiar, o conhecimento ancestral e a abundância simbólica, sendo também associada à fertilidade estética e sonora da *crew*. Já o símbolo do Caos, reconfigurado a partir da tradição do pensamento místico, opera como signo da dualidade e da desorganização fértil – princípio criativo que rompe a ordem imposta. Ambas as figuras foram digitalmente estilizadas com base em traços geométricos vetoriais, compondo o campo semiótico do *Lowbyrinth™*. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

A coexistência entre a Estrela de Lakshmi e o símbolo do Caos (Figura 54) explicita uma das forças estruturantes do *LowMovie™*: a convivência criativa entre cuidado e transformação. Lakshmi carrega a ancestralidade feminina e coletiva que sustenta, protege e alimenta as ideias em gestação. O Caos, por sua vez, mobiliza a energia dissonante que reorganiza o sensível, que rompe a ordem imposta e abre espaço para recompor. No filme, essas forças se amparam, coexistem em vibração contínua. Cada criação pulsa nessa zona de fricção, onde cuidado e abalo caminham juntos, onde nutrição e ruptura compartilham o gesto.

Até aqui, a série semiótica constrói dois pares de forças: atenção/travessia (Olho/Ishtar) e amparo/abalo (Lakshmi/Caos). O quarto estudo fecha a gramática com uma ética de caminho: centro e borda.

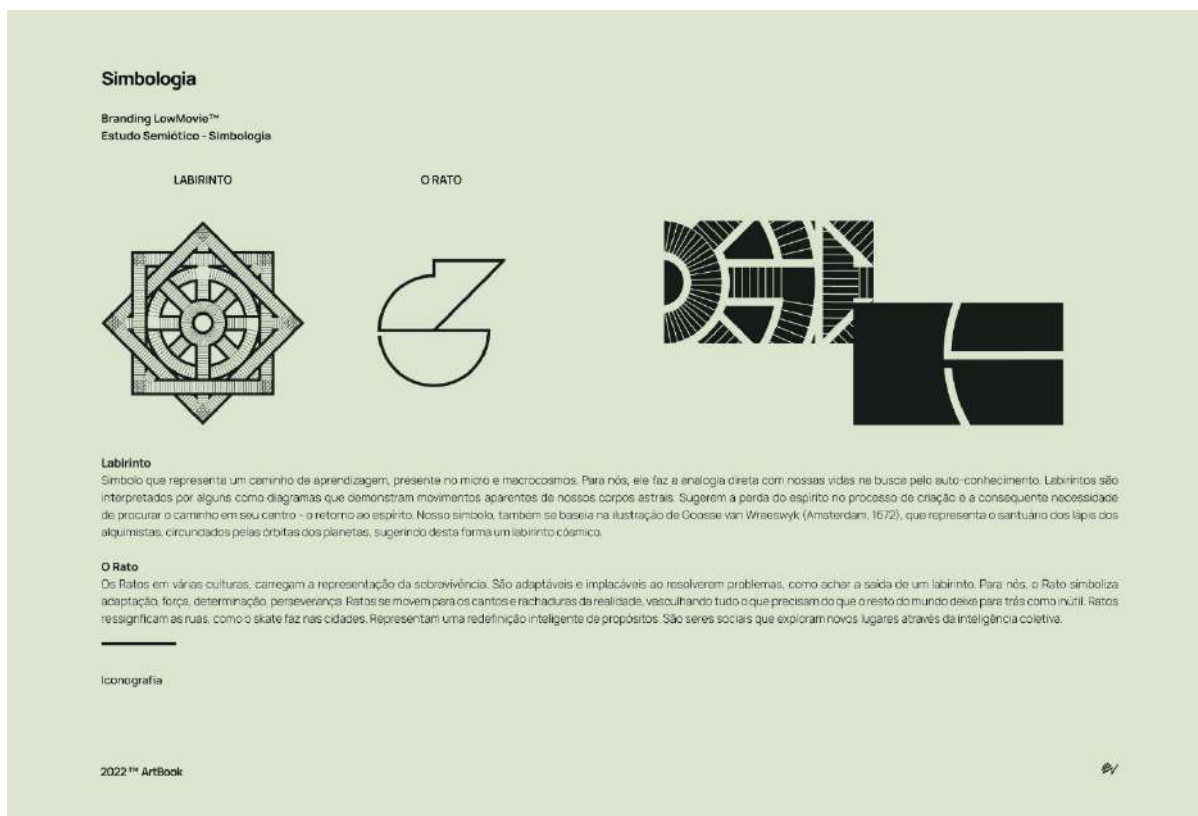


FIGURA 55 – Estudo Semiótico IV – Labirinto e Rato. Página do *ArtBook LowMovie™* (2022) que encerra a série semiótica com os dois símbolos finais do vocabulário do coletivo. O labirinto é apresentado como símbolo cósmico de busca e retorno ao centro, inspirado tanto em estruturas de tradição alquímica quanto em trajetórias de subjetivação. Já o Rato representa a adaptabilidade inteligente e coletiva, tomando como referência sua presença nas brechas urbanas – metáfora viva do skate como prática de reinscrição do espaço público. Ambos os símbolos traduzem visualmente o *ethos* da *crew*, entre travessia espiritual e sobrevivência insurgente. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

Ao colocar lado a lado o Labirinto e o Rato (Figura 55), a série semiótica se fecha e condensa o duplo movimento que estrutura o *LowMovie™*: centro e borda; busca interior e astúcia territorial. Como comentei na entrevista para *Black Media*: “pensando nessa ideia do labirinto, [...] a saída e o achado de tudo [...] é quando você vai pra dentro de si [...]. A gente realmente entendeu que [...] o caminho do rato [...] é a saída do labirinto” (PIZZANO, 2023).

O labirinto aponta para o centro, a escuta de si, a travessia ética, o retorno ao espírito criador, a insistência. O rato aponta para a borda, os becos, a inteligência do desvio, sobreviver nas frestas, inventar rotas fora do espetáculo, fazer do “caminho hostil” matéria de criação. Juntos, os dois operadores transformam o campo simbólico em orientação prática: o símbolo deixa de ser enigma e passa a funcionar como método de gesto criador. É nesse sentido que o conceito de *Lowbyrinth™* ganha corpo: método, símbolo e vivência reunidos numa única imagem poética.

Nos *teasers* (Figuras 56 a 61, nas páginas seguintes), essa gramática deixa de ser apenas desenho e vira ritmo audiovisual. A identidade aparece como vinheta, atmosfera,

chamado, atravessa som e montagem, passando de “marca” a gesto, uma forma de o projeto se reconhecer e se anunciar. O vocabulário gráfico, então, não fica preso ao *ArtBook*; ele se atualiza como presença e anuncia o filme como percurso.



FIGURA 56 – *LowMovie™* – Teaser #01 a.k.a. *Eye of Horus*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819602079>. Acesso em: 29 abr. 2025.



FIGURA 57 – *LowMovie™* – Teaser #02 a.k.a. *Ishtar Star*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819602679>. Acesso em: 29 abr. 2025.

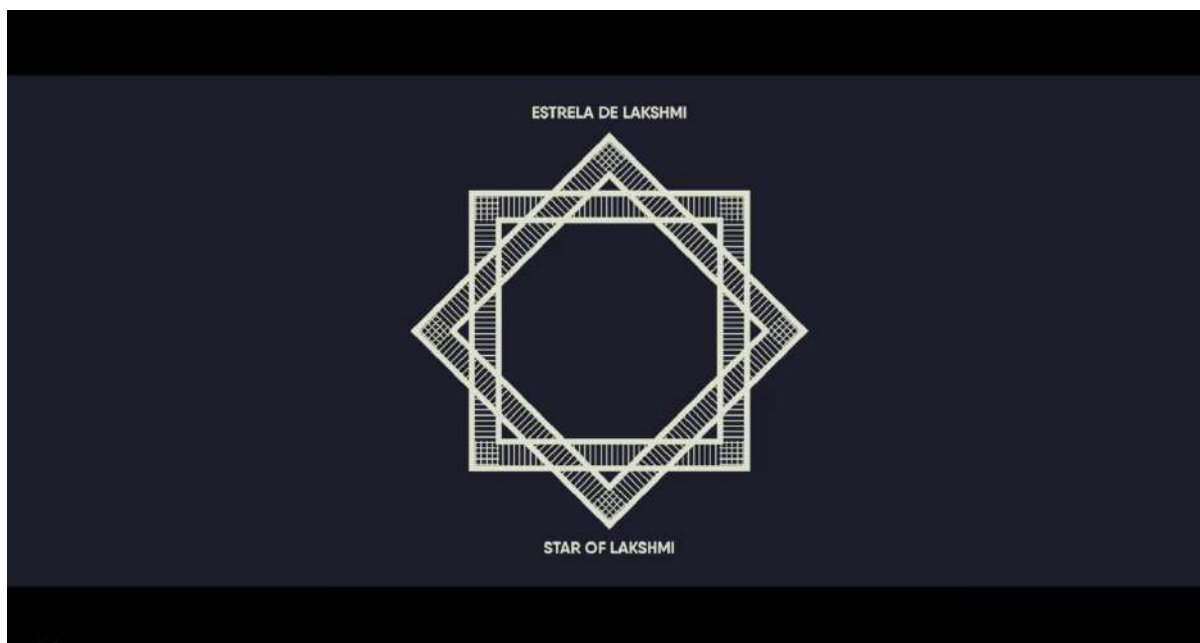


FIGURA 58 – *LowMovie™ – Teaser #03 a.k.a. Star of Lakshmi*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819603077>. Acesso em: 29 abr. 2025.

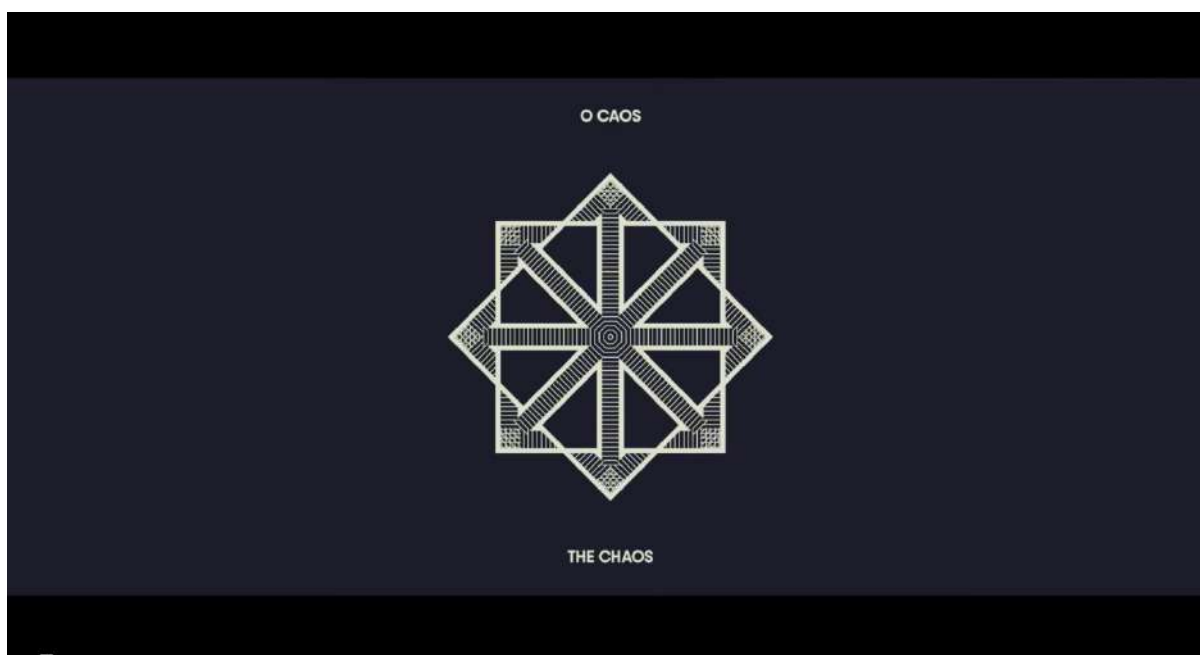


FIGURA 59 – *LowMovie™ – Teaser #04 a.k.a. The Chaos*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819602986>. Acesso em: 29 abr. 2025.

Chegar à imagem do *Lowbyrinth™* é alcançar o centro simbólico do *LowMovie™*, pois ele se revela como chave de leitura para toda a obra, um emblema que ativa. Ele é um sistema vivo de pensamento, pulsando conforme o gesto criativo da *crew* se transforma.

Nos dois teasers finais, o projeto se anuncia como percurso (*Labyrinth*) e como astúcia de sobrevivência (*The Rat*).

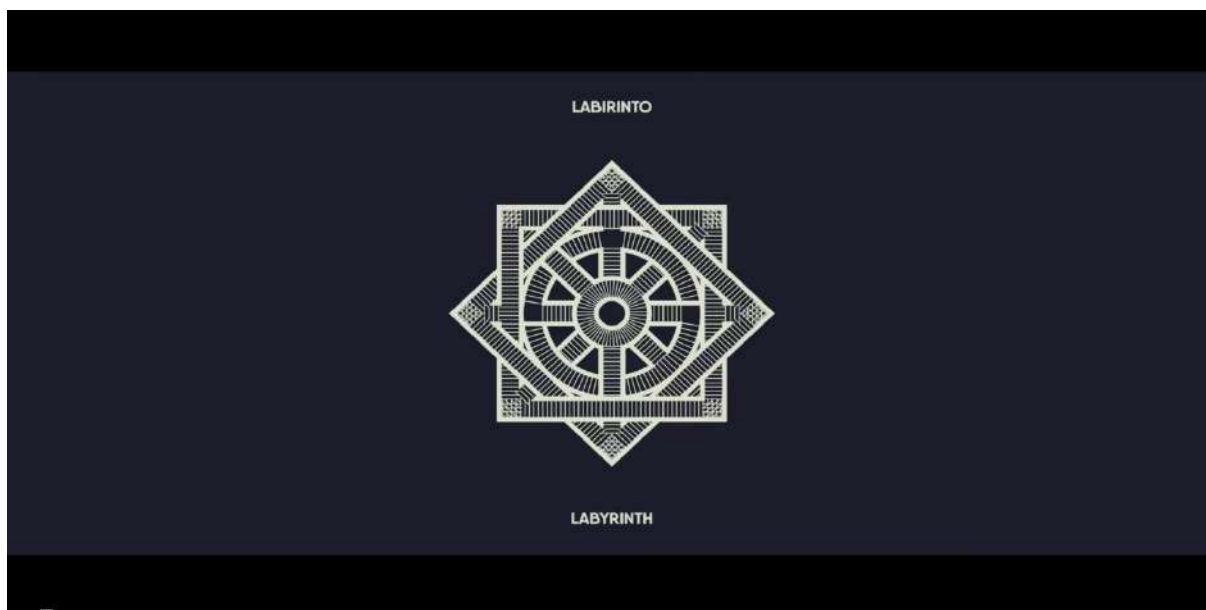


FIGURA 60 – *LowMovie™ – Teaser #05 a.k.a. Labyrinth*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819602898>. Acesso em: 29 abr. 2025.



FIGURA 61 – *LowMovie™ – Teaser #06 a.k.a. The Rat*. Vídeo, 35 s. Direção: Rafão VM; codireção e pós-produção audiovisual: Castro “Punk” Pizzano; áudio: Dan “Non-Grata” Guinski. Disponível em: <https://vimeo.com/819602797>. Acesso em: 29 abr. 2025.

A linguagem do *LowMovie™* carrega uma inquietação que me atravessa há tempos: Como criar por dentro sem se dissolver? Em uma entrevista, encontrei palavras que talvez toquem esse incômodo: ser punk, pra mim, é ser a bactéria vital do sistema: infiltrar, recombinar, fazer sentido nas bordas. Uma presença que não confronta frontalmente, mas transforma por dentro – nos ruídos, nas falhas, nos interstícios onde a vida insiste. Essa é a força que me move. A força que se infiltra. Que pulsa. Que contamina com poesia e presença

O *Lowbyrinth*TM, nesse sentido, não é só nome nem “marca”: é chave operativa do processo. Ele condensa a criação como caminhada não linear, um método em que o sentido emerge no desvio, no encontro e na escuta. As geometrias, os grafismos e os operadores visuais não funcionam como doutrina, mas como tática estética: formas de manter vivo um mistério cotidiano, urbano, compartilhado. O símbolo não fecha a interpretação; ele abre passagem.

Nesse horizonte, o filme opera como dispositivo de reencantamento do urbano, em que a prática do skate se afirma como rito de presença, capaz de mitificar o concreto e fabular o cotidiano. As escolhas formais – sobreposições, cortes bruscos, *glitches*, distorções – não são efeitos: são modos de pensamento em imagem. Como observa Dubois (2004, p. 19), trata-se de uma “radical investida em direção a um pensamento audiovisual pleno, construído com imagens, sons e palavras que se combinam numa unidade irreduzível”. Por isso, o *LowMovie*TM frequentemente sugere mais do que afirma, ele instaura um campo de intensidades onde ver, ouvir e sentir se enlaçam como leitura.

A partir daqui, importa observar como esse vocabulário não permanece restrito ao *ArtBook* ou aos teasers, mas reaparece no próprio tecido do filme: retornos, recorrências, ecos de formas, pequenas mitologias do cotidiano filmado. Na próxima seção, acompanho como o filme fabula em cenas, rituais, humor, *noir* e *making-of* noturno.

3.7 CENAS E FABULAÇÃO: IMPROVISO COMO DRAMATURGIA DO REAL

Minha aproximação ao audiovisual acontece como gesto de escuta e invenção. As imagens que crio emergem como extensões da memória e como matéria sensível de pensamento. O vínculo com o skate se traduz visualmente em vibrações, ritmos e ressonâncias que articulam linguagem por sensibilidade, mais do que por códigos ou representações fixas. Quando o filme abre espaço para a fabulação, ele não abandona o real – ele o tensiona, encena e desloca, para revelar outras camadas do vivido. Fabular, aqui, é um método de leitura e criação do real: encenar para fazer aparecer.

Nesse horizonte, me alinho à reflexão de Adriana Menezes (2013, p. 13), quando afirma que os filmes experimentais com arquivo não operam com imagens como “objetos ou coisas, mas como ‘memórias-outras’ destinadas a converter-se em materiais do próprio pensamento”. A fabulação, aqui, funciona como método: revisitar o vivido sem congelá-lo, deixando que cada retorno reescreva a experiência. Como observa Menezes (2013), “cada vez que se rememora algo, se está revisando a memória”.

Essa revisão se infiltra nas cenas ficcionais, que aparecem como dramaturgia do real. Como comentei durante a entrevista para o registro da *Black Media*, os personagens que aparecem no filme “somos nós, claro, caricaturados a um extremo, porque a ideia ali é trazer uma narrativa real, mas ao mesmo tempo que ela possa ter um pouco mais de lúdico e de expansão da criatividade de cada um como é, só que no seu... ápice” (PIZZANO, 2023). A caricatura não nega a verdade; ela a estica até o ponto em que o real começa a revelar sua própria teatralidade.

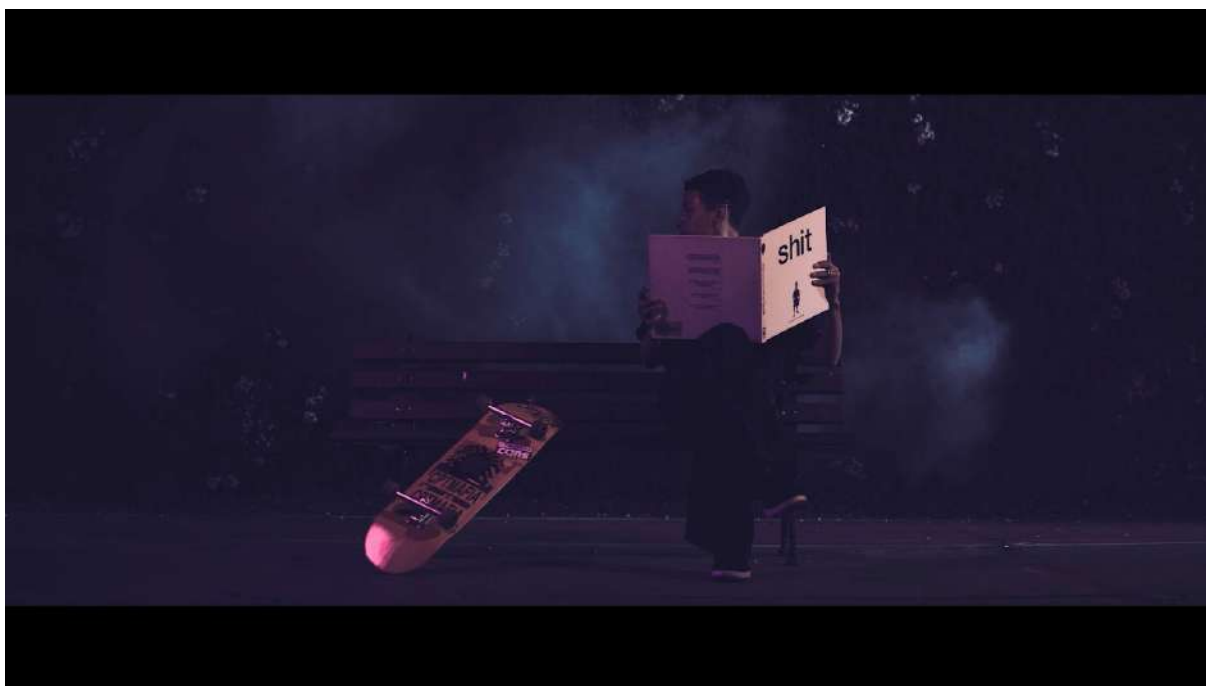


FIGURA 62 – Cena performática de *LowMovie™* com uso de ironia visual. Sentado em um banco de praça, o personagem folheia um livro intitulado *Shit*, enquanto um skate repousa ao lado, iluminado em tons róseos. A fumaça ao fundo e a composição cenográfica sugerem um universo entre o sonho e o delírio urbano. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023.

A cena do livro *Shit* é uma provocação que brinca com o *nonsense* e, ao mesmo tempo, firma uma crítica estética – ler o “lixo” como gesto de presença no espaço público. Ela também evidencia como o filme trabalha com referências cinematográficas sem virar citação vazia. O filme *Medo e Delírio em Las Vegas*, citado por Syd na entrevista serviu de inspiração direta: “A brisa que eu tirei, né? Que era do *Medo e Delírio* [...], tá ligado? Que tem a cena que os caras pegam o aspirador, ficam aspirando a fumaça no quarto do hotel, do cara fumando, os caras chapando” (MEYER, 2023). Essa teatralização do absurdo urbano se converte em via poética para expandir os modos de percepção, tensionar o consumo simbólico e reimaginar formas de aprender no skate e na arte.



FIGURA 63 – Cena intimista de *LowMovie*TM evocando o cotidiano ficcionalizado. O personagem come arroz diante de uma TV retrô, iluminado por luzes magentas e pela chama de uma vela. Ao fundo, o cartaz de *Bahnhof Zoo* cria um jogo de referências ao cinema europeu e à juventude marginalizada. A cena encena o tédio e o gesto ordinário como resistência sensível – tempo expandido, corpo imóvel, estética do silêncio. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

Em contraste com o exagero irônico, a cena do arroz encena o mínimo: o ordinário como rito. O ato simples de comer arroz torna-se rito minimalista de um corpo em suspensão, que performa o cotidiano e simultaneamente o esvazia. O cartaz de *Bahnhof Zoo* não funciona como decoração *cult*: ele ecoa a ideia de juventudes à margem, de narrativas que atravessam a cidade pela fissura. É nesse atrito que o filme encontra sua fabulação: não para explicar a marginalidade, mas para deixá-la vibrar.

Na construção dessas cenas, houve uma preocupação coletiva em evitar o óbvio. Como comentado por Anão: “Foi insano. Tava tipo produção de cinema na casa do Syd, assim, e a gente tipo de ator meio tontão, sem saber o que fazer, mas foi da hora. O mais legal de tudo é ver as imagens depois” (FONTANELLA, 2023). Isso expressa bem o espírito das filmagens: havia um plano, mas havia também o improviso como dramaturgia, o corpo atravessado pelo instante, pela luz, pelo som de uma fita rebobinando.



FIGURA 64 – Cena dramatizada de *LowMovie™* com composição cinematográfica. A imagem em profundidade de campo fragmentada mostra, ao fundo, dois corpos entrelaçados em um gesto ambíguo de proximidade ou tensão. Em primeiro plano, um carro estacionado em diagonal, com um passageiro não identificado. O jogo de enquadramento, luz fria e desfoque proposital constrói uma atmosfera de mistério urbano, evocando o cinema *noir* e a cidade como palco de ficções instáveis. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2023.

A profundidade de campo entre os personagens ao fundo e o corpo imóvel dentro do carro nos permitiu brincar com códigos do cinema *noir* e tensionar a própria ideia de ficção urbana. A ambiguidade – seria uma intimidade, um conflito, um sequestro? – reforça a disposição do *LowMovie™* em abrir margens, não em oferecer respostas.

Nas palavras do Cercal, que atuou em algumas dessas cenas: “foi no improviso monstro ali [...] acho que foi bem... Não sei se foi natural. Mas acho que ficou bom, cara, eu confio ali na produção do Punk, dos manos, acho que ficou irado, mano” (CERCAL, 2023). Esse tipo de improviso performático foi uma estratégia recorrente. Em vez de roteiros rígidos, optamos por cenas abertas à ação dos corpos e da rua. A própria cidade nos guiava – seus vazios, suas luzes, suas intermitências.

Se as cenas ficcionais reescrevem o real, a materialidade do processo reescreve o filme como objeto. A fabulação não está apenas “na tela”: ela acontece no entorno, nos restos, nos signos, nas superfícies que cercam a montagem e fazem do pós um território expandido da obra.

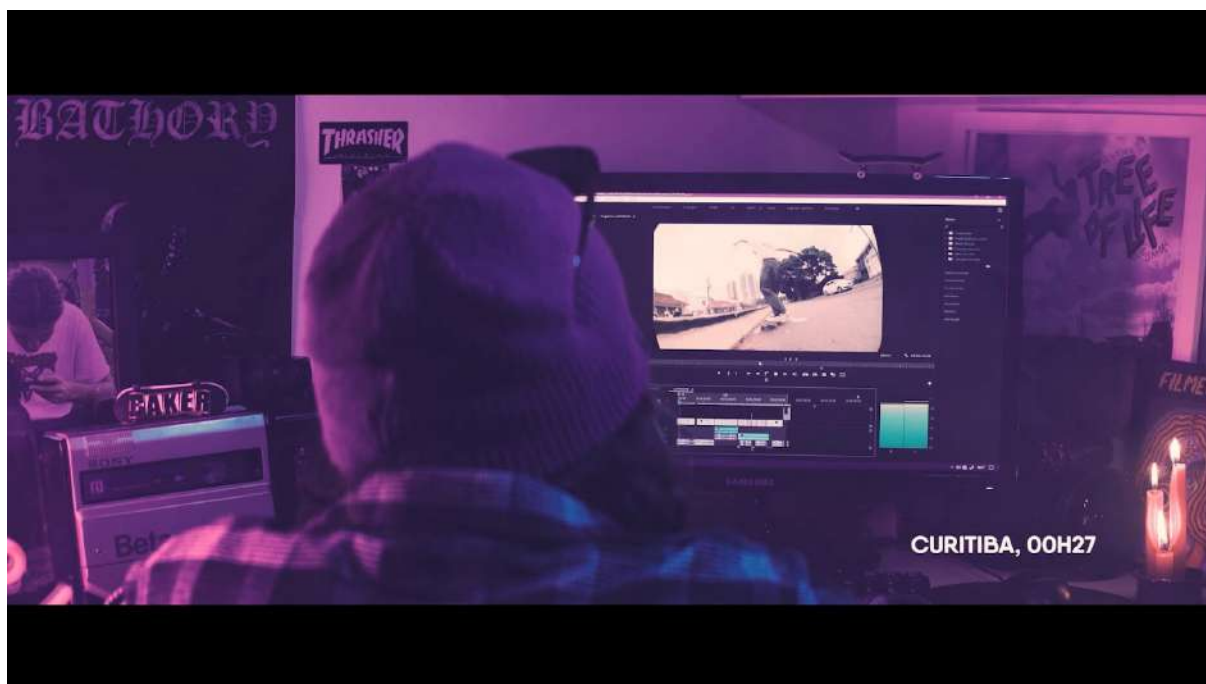


FIGURA 65 – Processo de edição do *LowMovie*TM durante a madrugada. Na tela, o *frame* de uma manobra em Curitiba; ao redor, objetos que compõem a ambiência estética da *crew*: velas, fitas Betacam, cartazes de bandas e fanzines. A luz púrpura ilumina a cena. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

A imagem captura uma atmosfera de concentração ritualística que emerge nos momentos finais da montagem, geralmente atravessados pela madrugada. Era quando o tempo se dilatava e a criação assumia um tom litúrgico. Essa ambiência de edição noturna intensifica o gesto coletivo e evidencia a porosidade entre viver e narrar. O “processo de pós” atua como território expandido da própria obra – um prolongamento simbólico da filmagem, da rua e da *crew*.

A madrugada condensa um regime de percepção em que o detalhe ganha relevo e os objetos passam a falar. Luz púrpura, fita, vela, cartaz, tela: uma constelação material que desloca a atenção e reorganiza o olhar. Em ‘Haxixe em Marselha’, Walter Benjamin (2013) descreve justamente esse tipo de experiência urbana, em que a cidade deixa de funcionar como cenário e passa a agir sobre quem caminha, produzindo estranhamento, deriva e uma sensibilidade mais porosa ao ambiente. Essa chave ajuda a ler o *making-of* noturno do *LowMovie*TM como prática de cidade por dentro: a montagem se alinha a uma atenção errante, capaz de transformar restos, ruídos e sinais em linguagem. É nessa atmosfera que o filme se aproxima do rito e do artefato, preparando a entrada das cenas em que a materialidade do *VHS*, a chama e a iconografia cotidiana se tornam parte do próprio pensamento audiovisual.

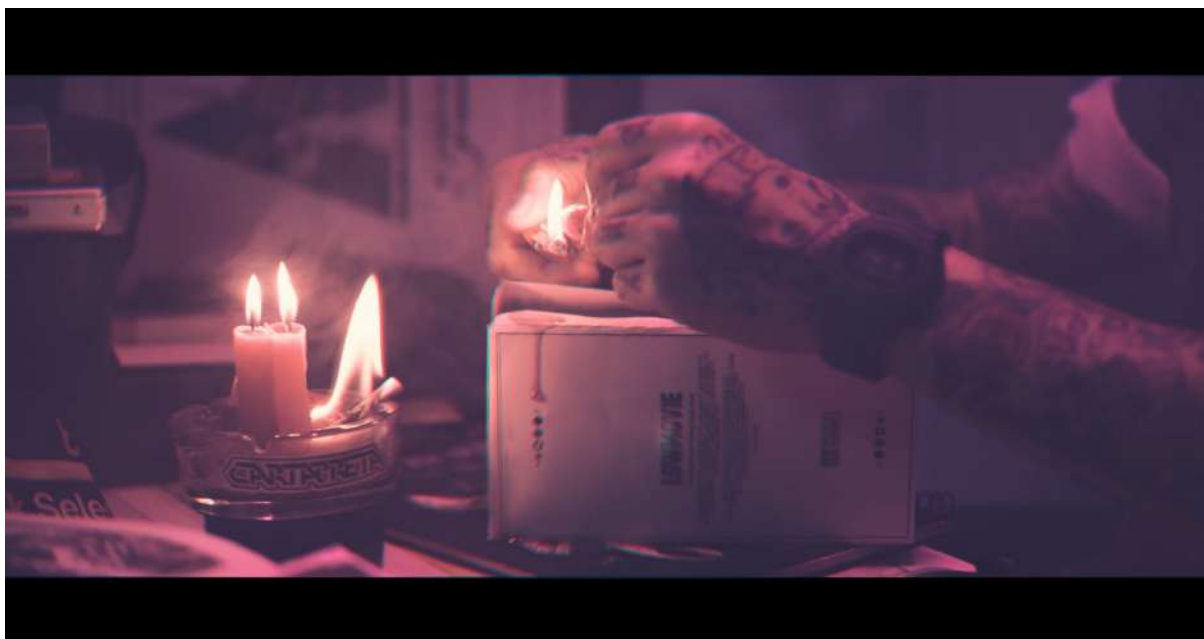


FIGURA 66 – Ritual com o artefato *LowMovie*TM. Uma mão tatuada acende uma chama diante de um exemplar físico do *VHS LowMovie*TM, enquanto as velas derretem; a cena parece convocar o filme como objeto de devoção: livro, diário, caixa, relicário. É o cinema como gesto – entre o punk, o mágico e o íntimo. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

Essa imagem sintetiza o modo como compreendemos o *LowMovie*TM enquanto artefato sensível. Ele ultrapassa a condição de mídia para se tornar cápsula simbólica, algo entre relicário e diário de bordo. O acendimento da vela, o tato sobre a caixa, os elementos do entorno, tudo organiza uma cena em que o filme aparece como presença e promessa.

Durante a entrevista, eu mesmo resumi esse pensamento ao afirmar: “esse aqui é o bagulho, né, cara? Antes de mais nada, esse aqui é um artefato” (PIZZANO, 2023). E completei: “a gente terminou a fita hoje, tá mostrando aqui pra vocês”. O tempo do filme coincide com o tempo da vida. Tudo se mistura, tudo se acende junto: vela, memória, imagem. A materialidade não é apêndice do filme; ela é parte do que o filme é. *VHS*, *zine*, objetos, rastro de fita, acervo – tudo isso participa da fabulação como uma segunda camada de narrativa.

Por isso, o *making-of noturno* não entra como “extra” ou curiosidade de bastidor. Ele funciona como fecho narrativo do próprio processo: é ali que se vê o filme sendo terminado no tempo da vida, no contra-horário da cidade, na exaustão que ainda insiste. A fronteira entre obra e acontecimento permanece porosa, e é essa porosidade que dá ao *LowMovie*TM sua estranheza familiar, um cinema que parece continuar acontecendo mesmo depois de pronto.



FIGURA 67 – Gesto cotidiano na madrugada do Coletivo *LowPressure*TM. Às três da manhã, uma mão repousa sobre o despertador digital, enquanto o moletom carrega a inscrição “*Pressure*”. A luz neon rosa ilumina a mesa, uma revista *Thrasher* ao lado. O tempo aqui não marca produtividade, mas resistência: o relógio é símbolo do contra-horário da criação, da rotina quebrada e da vida vivida entre o sono e o filme. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2023.

Essa imagem sintetiza a exaustão que nos moveu: três da manhã, entre a pausa e o delírio, e o filme ainda pulsando. O tempo assume forma espiralada; palavra *Pressure* vira signo de tensão. Esse era o nosso turno da criação, feito no silêncio dos que insistem. Como disse na entrevista, “realmente isso é verdade, porque na verdade a gente terminou o filme ontem” (PIZZANO, 2023). A madrugada, nesse ponto, atua como personagem, ela acolhe o que se faz com desejo, cansaço e fé estética.

Assim, a fabulação do *LowMovie*TM não se limitou às cenas encenadas e atravessou o processo como um todo: do improviso performático ao ritual da edição, do objeto físico ao tempo quebrado da madrugada. O que se encerra aqui é um ciclo de presença; e é justamente esse ciclo, ainda quente, que prepara a passagem para os ritos de estreia e para a circulação: quando o artefato sai da intimidade do fazer e encontra rede, público, leitura e disputa de sentido.

3.8 RITOS DE ESTREIA: ORGANISMO EM CIRCULAÇÃO

O *LowMovie*TM nasce com vocação de circulação, como desdobramento de um organismo criativo que busca existir sem depender de mediações externas para se manter vivo. Essa ética aparece com nitidez na fala que compartilhei no *podcast Chiclé Vídeos*: “Vamos criar um organismo, [...] com cada célula que pode fazer a parada acontecer e a gente não precisar

depende de ninguém, [...] e ser criativo pra caralho” (PIZZANO, 2024). A circulação, aqui, integra o próprio método.

Nesse sentido, cada camada do projeto prolonga a autonomia como prática: o filme, as artes, os recortes, os dispositivos de estreia, os materiais gráficos, os objetos. O digital entra como meio de expansão dessa presença, multiplicando formas de encontro e partilha. A tecnologia se torna matéria simbólica; o rito se reinventa como presença expandida.

Essa passagem do “filme-obra” ao “filme-circuito” dialoga com a noção de cinema expandido formulada por Youngblood, para quem o audiovisual deixa de se reduzir à obra exibida e passa a operar como processo — um devir em que a consciência se manifesta fora da mente, “*in front of his eyes*” — capaz de dissolver fronteiras entre arte, vida, performance e tecnologia (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41)²⁷. Nesse horizonte, comunicação descentralizada não significa apenas circulação digital, mas a formação de circuitos simbólicos distribuídos, mais autônomos, subjetivos e experimentais (YOUNGBLOOD, 1970, p. 42). No contexto contemporâneo, essa descentralização pode ser compreendida em três dimensões articuladas: (i) produção, quando as decisões, funções e autorias se distribuem entre múltiplos agentes; (ii) circulação, quando a obra se desdobra em diferentes canais e formatos, sem depender de um único centro de mediação; e (iii) recepção, quando assistir se converte em prática coletiva que prolonga a obra em comentários, reencontros e novas situações de exibição. É nessa chave que o *LowMovie*TM pode ser lido: como organismo em expansão, cuja lógica de criação e difusão busca multiplicar pontos de acesso e modos de presença — no espaço físico e nas camadas digitais — mantendo a obra como processo contínuo.

A *première* do *LowMovie*TM, idealizada para acontecer de modo simultâneo no espaço físico e no metaverso, explicita essa lógica de presença expandida. O evento também operou como performance, ocupação e manifesto. A trilha sonora ao vivo, as intervenções e presenças em cena, a projeção e a cenografia atravessada por elementos do *ArtBook* compuseram uma atmosfera em que arte, subcultura e encontro se entrelaçaram como linguagem comum. Nesse ponto, o digital atua como mecanismo de continuidade do rito: prolonga o acontecimento, amplia a partilha e sustenta o organismo em circulação.

²⁷ *When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes* (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41).



FIGURA 68 – Apresentação da *LowPremière™* no metaverso, conforme documentado no *ArtBook LowMovie™* (2022). A imagem reúne *renders* do ambiente 3D e elementos gráficos da experiência virtual, com destaque para exposições imersivas de vídeos, artes digitais e *NFTs* produzidos pela *crew*. A proposta da *LowPremière™* é permitir que a estreia do *LowMovie™* aconteça simultaneamente em espaços físicos e virtuais, ampliando o acesso à obra e potencializando sua difusão em comunidades digitais descentralizadas. A galeria seria hospedada na plataforma *Spatial* e articulada como uma extensão do *Lowbyrinth™*, integrando o universo do filme a uma cartografia interativa e gamificada. Fonte: Acervo *LowPressure™*, 2022.

A *LowPremière™* se inscreve como rito simultâneo, uma travessia que acontece no corpo presente e também nos corpos-*avatares*, dilatando o campo da experiência sensível. O gesto não se limita a “criar um ambiente 3D”; ele traduz, em outra escala, a lógica de presença expandida que já atravessa o projeto: o filme como acontecimento, não apenas como projeção.

Ao imaginar uma estreia híbrida, o coletivo transforma o ato de lançar o filme em performance, ocupação e manifesto. A projeção, a trilha, a cenografia e os objetos do universo gráfico do *LowMovie™* compõem um campo comum em que arte, subcultura e presença se misturam. Nesse registro, o digital atua como extensão do encontro e prolonga o que o encontro presencial já ativa, abrindo trilhas que atravessam corpos, telas e conexões.

Nesse organismo expandido, o metaverso se articula como extensão do gesto criativo da *crew*. Ele permite que o filme continue a reverberar para além da estreia presencial, ativando outras formas de circulação e encontro, sem abandonar a materialidade do projeto. A presença do *LowMovie™* no metaverso se inscreve, assim, como extensão simbólica da lógica labiríntica que atravessa a obra: caminhos múltiplos, entradas diversas, percursos não lineares.

A aparição do *Lowbyrinth*TM como NFT prolonga o símbolo em camadas diversas da experiência estética. A fita *VHS* tokenizada, girando em um espaço digital cósmico, ativa uma memória-futuro, onde o analógico encontra o virtual sem hierarquia. Como em toda a lógica do *LowMovie*TM, o gesto preserva sua lógica interna – colagem, mito coletivo, textura e assinatura gráfica – em outro regime de circulação.

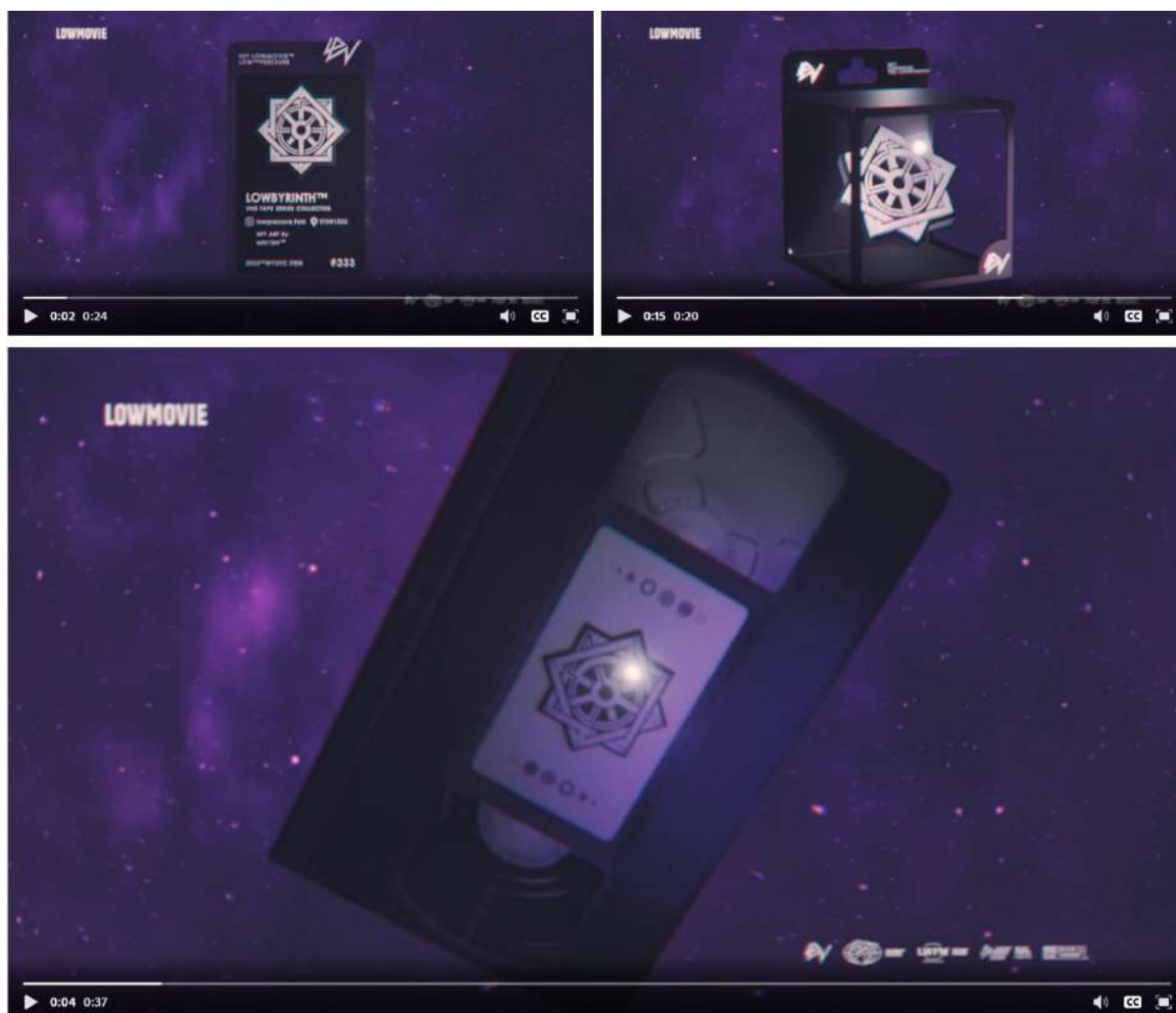


FIGURA 69 – Frames do vídeo de demonstração do NFT *Lowbyrinth*TM, desenvolvido como parte da série *LowMovie*TM NFT. A sequência apresenta: (a) cartão colecionável com numeração e dados técnicos do item; (b) renderização tridimensional do símbolo em rotação, exibido dentro de um cubo cenográfico flutuante; (c) fita *VHS* tokenizada girando em ambiente espacial roxo, evocando o universo gráfico retrofuturista da obra. A NFT integra o esforço da *crew* em ampliar os modos de circulação do projeto, convertendo seu emblema central em artefato digital colecionável. Fonte: Acervo *LowPressure*TM, 2022.

A exposição de NFTs e arquivos em *blockchain* ativa uma camada de autonomia material ao ecossistema do projeto, onde arte e símbolo circulam em rede como traço de permanência e como valor simbólico. É uma forma de distribuir sem dispersar, de manter coesa a identidade do projeto enquanto ele atravessa plataformas e públicos.

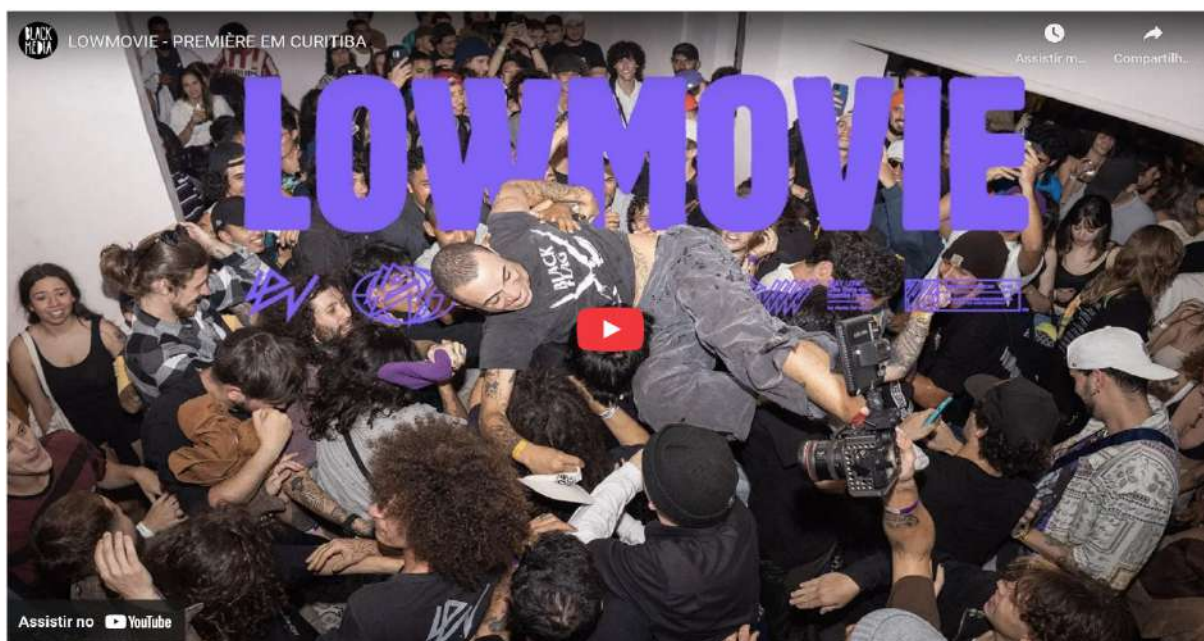


FIGURA 70 – Estreia performática do *LowMovie*TM em Curitiba (2023). Registro do momento em que o filme escapa da tela e se converte em corpo: um dos integrantes da *LowPressure*TM é carregado pela multidão durante a *première*, em cena marcada por suor, som e comunhão estética. A imagem sintetiza o gesto coletivo do projeto – onde a obra reverbera no grito, no toque – tornando o lançamento um verdadeiro ritual punk de vínculo e presença. Fonte: *BLACK MEDIA SKATE*. *LowMovie*TM - *Première* em Curitiba. *YouTube*, 23 jan. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RbsSyBhSHFg>. Acesso em: 30 abr. 2025.

A circulação do *LowMovie*TM e de seus desdobramentos passou por *premières*, mostras independentes, universidades e projetos de formação. A obra impulsionou subprojetos criados pela própria *crew* e ativou o planejamento da *LowTour*, uma turnê latino-americana em processo. Em diferentes escalas, o filme reafirma seu modo de existir, como um dispositivo que convoca encontros e produz continuidade.

Essa trajetória alcança um gesto simbólico de grande visibilidade quando alguns integrantes da *LowPressure*TM, como Augusto Akio (Japinha), medalhista de bronze na categoria *skatepark*, e Luigi Cini (Lui), sétimo lugar, participam dos Jogos Olímpicos de Paris em 2024 como representantes da cultura do skate. Os atletas vestiram em seus coletes o símbolo da *LowPressure*TM, costurado com a mesma estética forjada nas ruas. A presença desses corpos e trajetórias no centro do espetáculo midiático global reencena a tensão do filme, de estar no “centro” sem perder a pulsação que nasce nas bordas.

Entre as reverberações do percurso, uma se destacou pela escuta silenciosa que ativou. Após o envio de uma breve apresentação do filme à revista *Thrasher*, referência histórica da cultura do skate, recebi como resposta uma frase direta e generosa de um de seus editores: “Acredito que vocês alcançaram seu objetivo de apresentar o skate e a produção de vídeos de

skate como arte” (STERLING, 2024, tradução nossa)²⁸. Assim como tantas outras trocas que atravessam esta pesquisa, ele afirma que aquilo que se forma no interior de um coletivo em movimento carrega força para seguir pulsando, expandindo-se sem romper o ritmo que o gerou. Esse retorno funciona como espelho, onde um gesto feito para a rua encontra reconhecimento fora dela, sem que isso precise se converter em domesticação.

Quando o *LowMovie*TM passou a circular por espaços que não compartilhavam diretamente da lógica do coletivo, como festivais de cinema, mostras acadêmicas, museus, editais e transmissões ligadas ao universo olímpico, algo se afirmou com nitidez: a obra seguia rugosa, vibrante, impregnada da poética do improviso. Mesmo diante de outras linguagens e protocolos, sua energia permanecia intacta, com sua textura crua e suas camadas de risco.

Essa travessia operou como expansão simbólica e pode ser lida como gesto de infiltração: ocupar sem diluir, atravessar sem se adaptar à lógica do acabamento que neutraliza. Cada exibição abria frestas, como quem cola adesivo em vitrine de galeria. O filme caminhava e fazia caminhar, multiplicando leituras sem apagar a ética que o sustenta.

Esse processo dialoga com as instituições mantendo o desejo vivo que o move, preservando a potência criativa diante das forças da domesticação simbólica. Henry Giroux (1996) discute essa relação ao analisar o filme *Kids*, de Larry Clark, considerado um “documentário cru”. O autor revela como representações estereotipadas da juventude urbana, vistas como sexualmente descontroladas e com agência crítica reduzida, sustentam práticas conservadoras que intervêm disciplinarmente e promovem apagamentos simbólicos (GIROUX, 1996, p. 129-130). Essas tensões repercutem nas escolhas do coletivo ao negociar sua presença em espaços institucionais. A atenção se volta para os riscos de descaracterização, mas também para as potências de ocupação simbólica.

No *LowMovie*TM, essas armadilhas se enfrentam por meio de estratégias de presença que preservam os vínculos originais da criação. A trajetória institucional, quando ocorre, torna-se extensão viva da *crew*: curadorias, oficinas, rodas de exibição e conversas expandem a obra como campo partilhado. O coletivo não entrega um produto “acabado”; oferece um encontro que insiste em permanecer encontro, mesmo sob outros holofotes. É nesse ponto que a circulação deixa de ser apenas “onde o filme passa” e se torna ecologia: um conjunto de meios, práticas e presenças que prolongam a obra para além da projeção.

A exposição fotográfica apresentada na estreia amplia o campo do filme para além da projeção e faz o gesto cinematográfico continuar operando no espaço. As imagens compõem

²⁸ No original: “*I’d say you achieved your goal of presenting skateboarding and skateboard film making as art.*” (STERLING, Eben. E-mail enviado a Castro Pizzano, 29 maio 2024).

outra modalidade de sua linguagem, elas prolongam a mesma política estética – cidade como matéria ativa, corpo como escrita e risco como modo de ler e reconfigurar a infraestrutura.

Nos registros de Peralta (Figuras 71 a 73), o skate se apresenta como operação urbana: leitura do espaço, invenção de passagem e reconfiguração de usos. Pilares, corrimãos e paredes deixam de ser infraestrutura neutra e passam a atuar como gramática: são linhas que orientam a manobra e, ao mesmo tempo, reorganizam o sentido do lugar. A fotografia, aqui, não congela o movimento para domesticá-lo; ela o torna transmissível, dando nitidez ao que o filme insiste em fazer: vibrar corpo, cidade e criação no mesmo circuito.



FIGURA 71 – Fotografia da exposição de estreia do *LowMovie™*, por Gabriel Franco “Peralta”. A imagem registra uma manobra executada sob um viaduto, em pleno concreto curvo, onde a skatista atravessa pilares de sustentação urbana. É um recorte da cidade como *playground* poético. Parte da exposição exibida durante a *première*, a fotografia de Peralta articula olhar de dentro, estética crua e tensionamento do espaço público. Fonte: Acervo *LowPressure™*. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

Na imagem acima, o viaduto aparece como arquitetura de percurso, onde o concreto curvo e os pilares definem um campo de linhas que a manobra lê e reescreve. O enquadramento evidencia uma gramática do movimento baseada na adaptação ao risco e na escuta do ambiente,

onde a cidade deixa de ser cenário e passa a operar como matéria ativa da ação. O interesse da imagem está menos no “feito” e mais na forma como o espaço é convertido em trajeto, um modo de tornar a infraestrutura atravessável, habitável e, sobretudo, reimaginável. Essa imagem condensa aspectos centrais da poética do *LowMovie*TM, ao articular corpo em deslocamento, improvisação e reapropriação simbólica da infraestrutura urbana.



FIGURA 72 – Fotografia da exposição de estreia do *LowMovie*TM, por Gabriel Franco “Peralta”. Capturado no ápice da manobra, o skatista atravessa o corrimão com precisão e leveza, desafiando as linhas do mobiliário

urbano. A imagem, marcada pela perspectiva de baixo para cima, valoriza o corpo em movimento e o risco como forma. Parte da mostra exibida na *première*, a fotografia de Peralta reconfigura o espaço público como paisagem coreográfica. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

A Figura 72 enfatiza uma dramaturgia do limiar: suspensão, equilíbrio precário, instante de passagem. A perspectiva de baixo para cima enfatiza a verticalidade e desloca o olhar do espectador para a experiência do corpo em relação ao risco: controle e queda coexistem, e é dessa instabilidade que a linguagem do skate extrai forma. O corrimão, pensado para conter e conduzir, deixa de cumprir sua função normativa para operar como linha coreográfica, incorporada ao movimento do corpo.



FIGURA 73 – Fotografia da exposição de estreia do *LowMovie*TM, por Gabriel Franco “Peralta”. Composição vertical que evidencia o contraste entre o corpo do skatista e a parede de concreto que o sustenta. A imagem captura o momento anterior ao pouso, em uma descida abrupta que transforma um espaço “não destinado ao uso” em rampa poética. A fotografia integra a exposição realizada na *première* do filme, traduzindo a estética da urgência e da reapropriação espacial. Fonte: Acervo *LowPressure*TM. Fotografia: Gabriel Franco “Peralta”, 2023.

Na Figura 73, a composição vertical aproxima corpo e massa urbana para evidenciar o ponto em que a cidade deixa de ser “fundo” e se torna matéria de fricção. O instante anterior ao pouso concentra a tensão do gesto: não há promessa de estabilidade, há aderência, cálculo e

improvisado. Ao transformar um espaço “não destinado ao uso” em rampa poética, a imagem condensa a lógica de reapropriação que atravessa o filme: fazer passagem onde havia apenas função.

A exposição, portanto, reencena o gesto central do projeto – reapropriar a cidade – e transforma a estreia em um campo expandido, onde projeção, imagem fixa, corpo e espaço urbano compõem a mesma linguagem. A partir desse ponto, a circulação deixa de ser apenas “onde o filme passa” e se torna ecologia: um conjunto de meios, práticas e presenças que prolongam a obra para além da projeção. E essa ecologia não se restringe à estreia, visto que ela abriu uma cadeia de reativações. A pergunta deixa de ser “por onde o filme circula” e passa a ser “o que permanece quando ele já passou”: que tipo de vínculo, prática e política do processo a obra sustenta no tempo. É essa camada que se torna foco na próxima seção.

3.9 PÓS-OBRA: REVERBERAÇÃO, CONTINUIDADE

O pós-obra, no *LowMovie*TM, agrupa aquilo que permanece operando quando a projeção termina e a obra volta a circular como prática. A experiência do filme se prolonga em arquivos, objetos, conversas, reencontros, reexibições, exposições e derivações – e, sobretudo, na manutenção de vínculos que preservam a coerência do gesto coletivo mesmo em contextos distintos.

O filme também atravessou contextos de exibição e debate em espaços como o SPCINE Olido, em São Paulo – espaço referencial para exibições de vídeos de skate no Brasil –, e circulou por ambientes acadêmicos e formativos – Universidade Federal do Paraná (UFPR), na Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), na Universidade Positivo (UP) – tensionando modos tradicionais de análise. Em outros deslocamentos, a presença pública de integrantes da *crew* ampliou os atravessamentos, em Pelotas, por exemplo, o gesto coletivo foi acionado em parceria com eventos educativos e públicos, em diálogo com o lançamento do livro *Skate Educa, Skate Salva* (AHORADOSUL, 2024).

Além disso, a reverberação aparece quando a obra é nomeada pelos próprios corpos que a carregam: Augusto Akio menciona publicamente o *LowMovie*TM como vídeo completo de sua *crew*, em entrevista à *Dose Skateboarding*: “Minha família *Low-Pressure* [...] acabamos de postar um vídeo completo. É um vídeo de uma hora que chamamos de *LowMovie*TM” (AKIO, 2023), e Luigi Cini aparece em perfis institucionais com *Low Pressure Fam* listada entre seus patrocinadores e apoiadores (REMESSA ONLINE, 2024). Somam-se, ainda, retornos vindos de fora da bolha, como a mensagem recebida de editor da *Thrasher*, referida na seção anterior.

Essa permanência se delinea em uma dimensão coerente com sua própria lógica de criação do filme. O que se ativa depois, em novos espaços, suportes e situações, é um modo de fazer que se rearticula: uma ética de presença, uma política do encontro e uma linguagem que não se encerra em resultado.

É nesse ponto que a ideia de obra aberta (ECO, 2005) ajuda a nomear o que está em jogo. A abertura, aqui, opera como modo de participação em que o filme organiza um campo de sentido reconhecível – com escolhas formais, ritmos, códigos e uma ética de presença – e, ao mesmo tempo, se oferece à reativação. Cada exibição reconfigura ênfases, produz novas leituras e rearranja afetos, sem dissolver a identidade estética do projeto. A obra se completa no contato com situações porque foi estruturada para sustentar retorno, variação e reinterpretção, acolhendo diferenças de leitura sem perder sua identidade estética.

Além disso, em vez de abordar o filme como unidade encerrada, a perspectiva relacional permite lê-lo como dispositivo de encontro, cuja forma se realiza na circulação. Bourriaud sintetiza isso ao afirmar que “a arte é um estado de encontro” (BOURRIAUD, 2009). Nesse sentido, o *LowMovie*TM funciona como gerador de relações: estreia como acontecimento, exibição como encontro, circulação como coautoria difusa, onde a obra continua existindo na medida em que cria condições de convivência e troca.

Nessa perspectiva, o “pós-obra” pode ser analisado como parte da forma do projeto, em sua forma expandida. A recepção não aparece apenas como “reação” do público, mas como instância de ativação que redefine o que o filme faz e aonde ele chega. Ao circular, o *LowMovie*TM cria microterritórios temporários de convivência (sessões, debates, reencontros, derivações em *zine*, redes e arquivo), produzindo uma coautoria difusa: pessoas que não participaram da filmagem passam a participar da obra na medida em que a fazem existir socialmente, reinterpretando-a, recombinao referências, deslocando seus usos. A reverberação se torna um modo de existência do próprio filme, e a continuidade deixa de ser apenas cronológica: ela é relacional.

Ao concluir este Movimento III, torna-se possível afirmar que a potência do *LowMovie*TM reside justamente na recusa de um encerramento fechado. O filme termina, mas o processo prossegue. Entre projeções, exposições, arquivos e reativações, o projeto mantém-se em circulação, preparando o terreno para uma reflexão final que busca compreender suas implicações: o que esta travessia revela sobre criação, cidade, método e presença, e quais ecos seguem reverberando.

“Acredito que vocês alcançaram seu objetivo de apresentar o skate e a produção de vídeos de skate como arte” (STERLING, 2024, tradução nossa).²⁹

²⁹ No original: “*I’d say you achieved your goal of presenting skateboarding and skateboard film making as art.*” (STERLING, Eben. E-mail enviado a Castro Pizzano, 29 maio 2024).

CONSIDERAÇÕES – ECOS DO LABIRINTO

Ao longo dos três Movimentos, a resposta à questão que orientou esta travessia se delineou menos como afirmação abstrata e mais como trama de procedimentos, isto é, como um modo de fazer (e de estar) em que corpo, cidade, câmera e coletivo operam em coimplicação. No qual a forma carrega o processo; a linguagem retém o custo do gesto; a cidade participa como coautora; e o coletivo sustenta a obra como ecossistema de criação. Os modos de subjetivação que emergem não se organizam pela centralidade de uma autoria individual, mas por uma autoria porosa e situada, em que reconhecimento, pertença, cuidado e insistência operam como forças estruturantes. A relação com o espaço urbano, por sua vez, aparece como escrita do corpo sobre o planejado, uma prática que dobra o concebido sem destruí-lo, reconfigurando usos, valores e percepções – e, ao fazê-lo, inventa outras maneiras de habitar.

A pesquisa demonstrou que os processos criativos que compõem o *LowMovie*TM instauram uma poética audiovisual em movimento ao afirmarem a colaboração como forma viva de método, o erro como linguagem sensível e a fabulação simbólica como política de reexistência urbana. O *LowMovie*TM não apenas representa uma cena, ele a convoca, transforma o concreto em superfície narrativa, torna a montagem um modo de escuta e ativa sentidos que reverberam para além da tela. A estética que emerge desse processo não é forma acabada, mas fluxo inventivo – um entrelaçamento de gestos, espaços e presenças que se reconfiguram no embalo do comum. Esse processo criativo produz conhecimento porque reorganiza modos de perceber, habitar e registrar a cidade.

No Movimento I, a pesquisa nomeou aquilo que já operava antes de virar conceito: instante, borda e fluxo como regimes de percepção do olhar e do corpo. O instante aparece como fenda do tempo em que a decisão acontece antes do pensamento; a borda, como zona de negociação entre regra e desvio; o fluxo, como percurso que dissolve a centralidade do quadro e faz do enquadramento uma deriva. Foi nesse terreno que a noção de corpo-câmera se adensou como ética: filmar como presença, como risco compartilhado, como aproximação que não finge neutralidade. Assim, o primeiro movimento define a base do trabalho, de que o audiovisual é menos “representação da cidade” e mais vivência formalizada, uma escrita sensível que emerge do contato.

No Movimento II, o foco se deslocou do gesto individual para o coletivo como infraestrutura estética e ética. O *LowPressure*TM apareceu como rede em baixo relevo, não um “tema”, mas um modo de operar. Identidade, nesse campo, não se fixa: se refaz a cada encontro, a cada sessão, a cada decisão estética tomada no calor do cotidiano. A cidade, por sua vez,

deixou de ser cenário para se afirmar como campo de vínculos: espaço vivido em disputa, onde a regra tenta ordenar e o corpo inventa passagem. É nesse intervalo que a prática do skate abre seus interstícios – brechas de convivência e negociação – e onde a ética do “fazer junto” se revela como método. O erro, nesse movimento, se configura como ética da insistência, como traço que demonstra aprendizagem, cuidado mútuo e perseverança. A *LowZine* explicitou esse modo de existir do coletivo em outra superfície e tornou visível a tessitura de papéis, valores e narrativas que sustentam o *LowMovie*TM antes mesmo do filme, preparando a leitura do audiovisual como efeito de convivência.

No Movimento III, a pesquisa examinou como essa rede vira linguagem. A linhagem das *VideoPartes*, a gramática do meio e a memória tátil de uma estética de rua atravessaram a obra como códigos de pertencimento. Na filmagem, o risco não é ruído a ser apagado, mas assinatura: tremor, proximidade, instabilidade, deformações ópticas, velocidade, pausas e variações que fazem do corpo um operador de linguagem. O erro se torna linguagem porque carrega o custo do gesto e o tempo da insistência; e a montagem – pensada como escuta e como escrita – reorganiza esse vivido sem neutralizá-lo, decidindo o “destino do instante” pelo ritmo, pela repetição, pela variação e pelo acúmulo de tentativas. Assim, o *LowMovie*TM se apresentou como objeto e experiência: dispositivo simbólico e arquivo sensível de tensões vividas entre autonomia e institucionalização, corpo e território, subcultura e arte contemporânea. Seu percurso afirma uma criação que emerge das margens com força inventiva — uma potência que nasce do entre, do improvisado, do comum. Por fim, ao discutir circulação e pós-obra, a pesquisa demonstrou que a obra se prolonga em acontecimentos como estreia, exposições, encontros, *zine*, conversas, deslocamentos de recepção. Nesse sentido, o filme opera como dispositivo relacional, já que produz relações, convoca leituras, instala interstícios e reinscreve o comum como condição de criação.

O *LowMovie*TM circula como rizoma, por entradas laterais. Ele aparece em mostras independentes, infiltra-se em festivais, atravessa universidades, se projeta no metaverso, se espalha por redes; volta como trilha, ressurge como NFT, reverbera em fotografia, se reinscreve em *zine*, se prolonga em oficina, se transforma em turnê. Não existe um “lugar certo” para esse filme: ele insiste onde encontra fissura, faz morada provisória, cria conexão, e segue – porque sua forma é passagem.

Nesse mesmo fluxo, a pesquisa alcança a sala de aula. As metodologias cultivadas no processo do *LowMovie*TM passaram a compor minha prática como docente. Em disciplinas como *Branding* e Produção Audiovisual, princípios como escuta ativa, improvisado criativo, coautoria e rizoma foram incorporados aos planos de ensino. Estudantes criaram videoclipes,

ensaios visuais e projetos autorais que brotaram de seus próprios contextos, ativando uma estética da vivência e da presença. O *Lowbyrinth*TM se converte aqui em metodologia: cartografia em espiral que valoriza o erro, o processo e o desejo de criar em relação. Pesquisa, criação e ensino se fundem como modos de existir em atenção.

Há, contudo, algo que esta pesquisa só conseguiu compreender ao final da travessia: os conceitos que emergiram ao longo do percurso não foram escolhidos para interpretar o processo; nasceram dele. Poética do instante, estética da borda e registro em fluxo apareceram primeiro como prática sensível, como modos recorrentes de perceber, filmar, insistir e habitar a cidade. Apenas depois ganharam forma conceitual como operadores analíticos e metodológicos. Por isso, surgem como operadores analíticos derivados da experiência artística, como tentativas de nomear fenômenos que permaneciam ativos sem ainda encontrar linguagem.

A poética do instante permitiu tornar legível uma temporalidade do acontecimento: o ponto em que corpo, espaço, luz e decisão entram em convergência e fazem emergir sentido antes de sua estabilização em narrativa. O conhecimento aparece na disponibilidade ao encontro, no quase, no risco e na escolha situada – quando o gesto ainda vibra como possibilidade. A estética da borda evidenciou o caráter espacial e político da criação ao localizar, nas zonas de negociação e fricção, os processos pelos quais regra e improviso, permanência e desvio, convivem e reorganizam modos de habitar. O registro em fluxo, por sua vez, explicitou uma dimensão relacional e metodológica do audiovisual: filmar como prática implicada, em que câmera, corpo e acontecimento se influenciam mutuamente e produzem uma imagem que participa do movimento que acompanha. Ele propõe um modo de pesquisar e criar sem exterioridade total entre sujeito e objeto.

Instante, borda e fluxo passaram, assim, a operar como ferramentas analíticas derivadas da prática artística — uma sequência que atravessa decisão, tensão e continuidade para nomear formas de criação e experiência que permaneciam ativas, mas ainda sem linguagem própria. Nomear esses operadores não significa encerrar sua potência em definições. Significa reconhecer que certos modos de criação produzem conhecimento justamente porque tornam perceptíveis experiências que escapam aos vocabulários disponíveis. Se estes conceitos possuem alguma força para além desta dissertação, talvez esteja aí: não em explicar o skate ou o cinema, mas em oferecer linguagem para processos criativos situados, coletivos e corporificados que operam no risco, na convivência e na transformação contínua do vivido. Mais do que conceitos sobre a prática, são conceitos que retornam à prática e a tornam novamente visível.

O percurso que tornou esses operadores legíveis também reconfigurou meu próprio modo de perceber, criar e existir no processo. A pesquisa deixou de operar como investigação sobre um objeto externo e passou a se constituir como experiência de transformação. Desenvolver o *LowMovie*TM e escrever esta dissertação modificaram profundamente minha maneira de pensar e conduzir projetos, especialmente na construção coletiva, na relação entre prática e reflexão e na compreensão do próprio gesto criativo. O que antes aparecia como intuição – escutar o tempo do processo, aceitar desvios, sustentar pausas, compartilhar decisões – passou a ganhar espessura consciente.

Esse percurso também ampliou minha percepção sobre o papel da arte e da pesquisa na minha própria vida. Aproximou-me da academia sem me afastar da rua; abriu possibilidades de atuação em projetos coletivos, educacionais e sociais; e provocou um movimento menos visível, porém mais profundo: olhar para dentro, reconhecer padrões, reorganizar minha relação com o tempo, com o trabalho e com aquilo que sustenta o desejo de continuar criando. Entre o individual e o coletivo, entre ação e reflexão, entre insistência e pausa, descobri que criar não era apenas produzir algo para o mundo, mas também produzir condições para permanecer em relação com ele.

Nesse sentido, esta dissertação integra um processo contínuo de transformação – um registro provisório de alguém que entrou na pesquisa em busca de compreender um filme e saiu compreendendo outras formas de habitar, criar e existir.

Se o *LowPressure*TM se refaz a cada produção, este texto também é traço de uma travessia subjetiva. Já não sou o mesmo de antes: fui afetado, transformado, desfigurado e refeito pelo percurso. A pesquisa me riscou como o *glitch* que recusa a pureza. Este texto é também meu devir. Ao fim desta travessia, não encontro uma conclusão no sentido de encerramento. O que permanece é uma forma diferente de olhar: mais atenta ao instante, mais disponível às bordas, mais aberta ao fluxo. O que esta pesquisa deixa é uma linguagem para continuar acompanhando aquilo que insiste, o que falha, o que retorna e, justamente por isso, se mantém vivo.

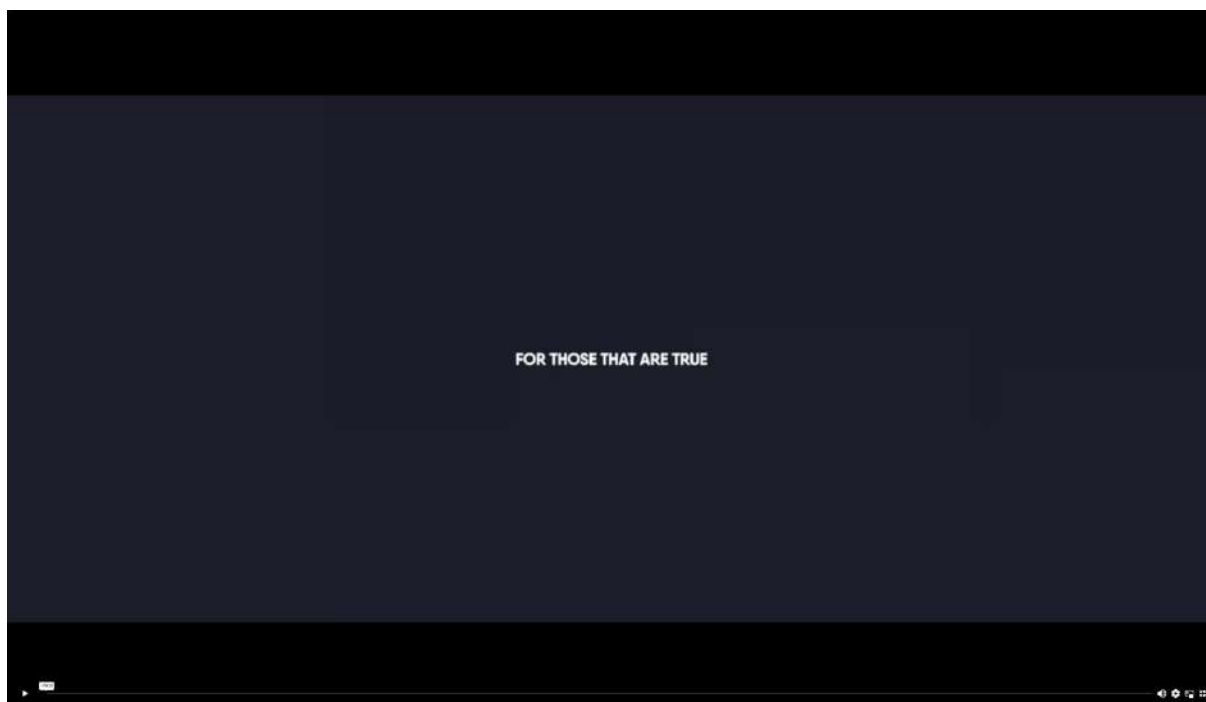


FIGURA 74 – *LowMovie™ – The FullVideo*. Vídeo autoral produzido coletivamente pelo grupo *LowPressure™* (2023), com duração de 1h6min56s. A obra surge como condensação sensível dos processos vividos e analisados nesta dissertação, articulando corpo, cidade e criação colaborativa. Disponível em: <https://vimeo.com/819353942>. Acesso em: 29 abr. 2025.

“Somos ruído, *glitch* e saturação. Nosso coletivo recusa o padrão e abraça o improvisado. Escolhemos o desvio como linguagem visual. O filme nasce da rua, da pressa e do toque. Usamos preto como presença, não ausência. Toda identidade é transitória. A nossa é grito e movimento.” (Coletivo *LowPressure™*)

APÊNDICE A – MANIFESTO *LOWMOVIE*TM

*LowMovie*TM não é um filme sobre skate. É o risco do concreto atravessado pela câmera. É o ruído da cidade transformado em coreografia. É o erro como estética. É o gesto que persiste, mesmo depois da queda.

*LowMovie*TM nasce da urgência de criar com o que se tem. De filmar com o corpo em movimento. De escutar o asfalto. Além de uma obra, é um acontecimento coletivo. Uma tessitura de imagens, presenças e resistências nas bordas da cidade. Um cinema que não pede licença, mas carrega velas no bolso e edição na pele.

Em um mundo onde a velocidade consome o tempo e a lógica da produção tenta domar o gesto, o *LowPressure*TM responde com o inacabado. Com a gambiarra como estética. Com o improvisado como método. Somos skate, vídeo e cidade. Mas também somos os desvios, os ruídos e as pausas, entre uma *linha* e outra.

Como disse Werner Herzog: “Desenvolva sua própria voz. O primeiro dia marca o ponto sem retorno. Há honra em falhar numa aula de teoria do cinema” (HERZOG, 2014, p. 279, tradução nossa)³⁰. Aceitamos a falha como parte da travessia. Filmamos como quem *dropa*: não para impressionar, mas porque o corpo não consegue mais ficar parado. O *LowMovie*TM performa um cinema que escapa da moldura, que não ilustra o skate, mas é movido por ele. A câmera treme, o corte rasga, o som estoura. E é aí que mora o real: um real vivido, tensionado e reinventado.

Não seguimos um roteiro. Seguimos o som das rodas no chão, a fumaça nos olhos, a risada entre uma tentativa e outra. O coletivo como casa, como método, como *labirinto*. Um *lowbyrinth*, nosso conceito híbrido, símbolo de uma estética que se move entre a ficção e a cidade, entre o rito e o registro, entre o *punk* e o poético.

Este manifesto é um *drop*: uma chamada para quem filma com os joelhos ralados. Para quem encontra beleza no *glitch*, na fita usada, na *tag* no *shape* quebrado. Para quem entende que vídeo não é só técnica, é corpo, é gesto, é urgência.

*LowMovie*TM é a nossa oferenda. Uma poética do possível, uma câmera na mão e a cidade como altar. O *LowMovie*TM nasce da fusão entre o skate e o cinema como práticas radicais e performativas, ecoando o espírito disruptivo do coletivo *LowPressure*TM. Ao transformar o espaço urbano em território de criação simbólica, o filme projeta no concreto uma paisagem psíquica, metáfora visual da jornada de individuação do sujeito, que lida com seus

³⁰ No original: “Develop your own voice. Day one is the point of no return. A badge of honour is to fail a film theory class”. HERZOG, Werner. *A Guide for the Perplexed*. London: Faber & Faber, 2014.

aspectos inconscientes ao inscrevê-los simbolicamente no espaço urbano. Cada manobra, superfície e sombra tornam-se extensões simbólicas da travessia de si.

Este manifesto articula as forças culturais, estéticas e simbólicas que sustentam o projeto, explorando suas raízes na subcultura do skate e no cinema experimental, alinhando-se a perspectivas de transformação simbólica, estética da falha e *mimese* como campo de refiguração.

*LowMovie*TM reivindica uma estética da autonomia criativa: um cinema expandido que nasce da rua e se modela pela experiência direta com o espaço, os corpos e os ritmos urbanos. Inspirado nas dinâmicas da *videoarte*, no *Dogma 95* e na radicalidade das práticas culturais autônomas (MARCHESSAULT, 2017; COMBS *et al.*, 2015), o coletivo recusa estruturas comerciais e narrativas tradicionais, construindo sua própria gramática visual.

Em vez de documentar o skate, o *LowMovie*TM o vive. A cidade é tela, trilha e corpo. A narrativa emerge como *mimese* configurativa, a intriga é o trajeto imprevisível do skatista. A simbologia presente nos gestos, falhas e improvisos do skatista é captada como linguagem poética: não há signo fixo, mas constelações simbólicas em movimento, imagens que articulam real e imaginário, ao pensar o símbolo como expressão do ainda-não-consciente.

Andar de skate na cidade é ritualizar o cotidiano. Em *LowMovie*TM, cada borda, corrimão e escada tornam-se signos de uma cartografia imaginada. O skatista encarna o papel do *flâneur* contemporâneo (BENJAMIN, 1999), mas também o do herói arquetípico em busca de sentido (CIRLOT, 1982; JUNG, 1964). Nesse percurso simbólico, *LowMovie*TM atualiza a jornada de individuação descrita por Carl Gustav Jung: a realização do *self* como integração dos múltiplos aspectos da personalidade, incluindo a sombra, aquilo que rejeitamos ou não reconhecemos em nós mesmos. Enfrentar essa sombra é parte essencial do trajeto. Ao reconhecer e integrar essas zonas ocultas, tornamo-nos mais inteiros, autênticos e capazes de existir com mais consciência e presença.

Esses deslocamentos se inscrevem na *mimese I*: uma prefiguração simbólica que antecede o gesto e fundamenta a narrativa. O *Lowbyrinth* é essa cidade mágica, viva e mutante, onde a imagem performa o pensamento e o corpo inscreve poesia no concreto. Cabe destacar que os conceitos de Carl Gustav Jung são aqui mobilizados em chave simbólica e estética, e não em sua aplicação clínica. A individuação é pensada como metáfora do processo criativo e da subjetividade em trânsito, e não como um diagnóstico psíquico ou terapêutico.

*LowMovie*TM mobiliza forças que escapam à objetividade documental. O filme não apenas representa, mas propõe uma refiguração da realidade urbana, uma *mimese III* (RICOEUR, 1983) que redesenha o vivido através da linguagem audiovisual. Cada imagem é

um gesto simbólico; cada corte, uma abertura para o inconsciente coletivo. Por exemplo, uma manobra falha capturada em câmera lenta diante de uma parede *pichada* não é apenas registro da tentativa, mas um signo de resistência e confronto com a sombra urbana e subjetiva. Nessas imagens, o skatista tropeça em seu próprio limite, e o filme o acolhe como gesto simbólico da travessia de si, como propõe Jung ao tratar do confronto com a sombra como etapa da individuação. O skatista não é apenas um praticante, mas um operador de signos, um artista do efêmero que nos convida a perceber a cidade como campo de projeção interior (HARVEY, 2001; PIZZANO, 2024). A montagem, rizomática e intuitiva, constrói uma narratividade da deriva.

*LowMovie*TM é um filme que falha e insiste. Que cai, e tenta de novo. Cada erro é arquivo; cada acerto, uma surpresa. Inspirado por Werner Herzog (2014) e John Berger (1972), o coletivo assume o risco como valor estético e ético. Aqui, a *mimese* se torna pacto: partilhamos a criação como quem compartilha um *spot*. A imperfeição é celebrada, o improvisado é método, e a coletividade é linguagem.

*LowMovie*TM é criação enraizada e expansiva. Sua produção independente, política e artesanal, alinhada à economia criativa, desafia o binarismo entre *underground* e mercado. Parcerias com projetos como *Vans Skateboarding* e *Black Media* não diluem, mas amplificam a força simbólica do filme (ROSS, 2013). A *mimese* aqui se desdobra em rede: da prefiguração local à refiguração global.

*LowMovie*TM é um filme-*labirinto*. Não se assiste: se entra. Se vive. Se tropeça. Cada *frame* é um gesto de liberdade; cada *take*, um chamado à experiência. Ao fundir estética e vivência, o manifesto do coletivo *LowPressure*TM afirma: *filmar é dropar*. A imagem é sempre um risco, um rito, uma ruína bela. Como escreveu Werner Herzog: “Peça perdão, não permissão”. E é com essa urgência, e com joelhos ralados, que seguimos filmando.

Inspirados por Werner Herzog, André Breton, o manifesto *Dogma 95* e a visão de artistas como Bill Strobeck, declaramos: não filmamos para agradar, filmamos para atravessar. Para insistir naquilo que escapa. Que incomoda. Que pulsa. Juramos criar com intenção e rasura. Com desejo e crueza. Com as regras que inventamos. Este manifesto é nossa fita suja, nossa lixa gasta, nosso pacto de autenticidade. *LowMovie*TM não é só um filme. É um modo de ver. E, sobretudo, de fazer.

ANEXO A – MANIFESTO DE WERNER HERZOG

Tradução e adaptação livre a partir de registros públicos e oficinas ministradas pelo cineasta. Inserido aqui como ressonância ética e estética ao gesto criador que move o *LowMovie*TM:

Tome sempre a iniciativa. Não há problema em ultrapassar limites se for para alcançar a imagem que importa. Mandé todos os seus cães para caçar, um deles pode voltar com a presa. Nunca se demore nos seus próprios problemas; a desesperança deve ser mantida privada e breve. Aprenda a conviver com os próprios erros. Expandá seu conhecimento e compreensão de música e literatura, antigas e modernas. O rolo de película não revelada que você tem nas mãos pode ser o último que existe, então faça algo impressionante com ele. Nunca há desculpa para não terminar um filme. Leve alicates para todo lado. Enfrente a covardia institucional. Peça perdão, não permissão. Assuma o seu destino com as próprias mãos. Aprenda a ler a essência profunda de uma paisagem. Acenda o fogo interior e explore territórios desconhecidos. Caminhe em linha reta, nunca desvie. Manobre e desorientado, mas sempre entregue. Não tema a rejeição. Desenvolva sua própria voz. O primeiro dia é o ponto sem retorno. Uma medalha de honra é ser reprovado em uma aula de teoria do cinema. O acaso é o sangue vital do cinema. As táticas de guerrilha são as melhores. Vingue-se, se necessário. Acostume-se com o urso que caminha atrás de você.³¹

— Werner Herzog

³¹ No original: “Always take the initiative. There is nothing wrong with spending a night in a jail cell if it means getting the shot you need. Send out all your dogs and one might return with prey. Never wallow in your troubles; despair must be kept private and brief. Learn to live with your mistakes. Expand your knowledge and understanding of music and literature, old and modern. That roll of unexposed celluloid you have in your hand might be the last in existence, so do something impressive with it. There is never an excuse not to finish a film. Carry bolt cutters everywhere. Thwart institutional cowardice. Ask for forgiveness, not permission. Take your fate into your own hands. Learn to read the inner essence of a landscape. Ignite the fire within and explore unknown territory. Walk straight ahead, never detour. Manoeuvre and mislead, but always deliver. Don't be fearful of rejection. Develop your own voice. Day one is the point of no return. A badge of honour is to fail a film theory class. Chance is the lifeblood of cinema. Guerrilla tactics are best. Take revenge if need be. Get used to the bear behind you.” (Werner Herzog).

REFERÊNCIAS

- ABREU, Luís Alberto de. Processo colaborativo: relato e reflexões sobre uma experiência de criação. *Cadernos da ELT*, Santo André, n. 2, p. 33-41, mar. 2004. Disponível em: https://www.sesipr.org.br/nucleodedramaturgia/uploadAddress/processo_colaborativo_relato_e_reflexoes_%5B24544%5D.pdf. Acesso em: 19 maio 2025.
- ARAÚJO, Fabiano Lucena de. Sob transe e tramas verticais: etnografia, performance e mise en scène da imagem em Maya Deren. In: SEMANA DE ANTROPOLOGIA DA UFRN, 13, 2012, Natal. *Anais...* Natal, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/103624203/Sob_transe_e_tramas_verticais_1_Etnografia_performance_e_mise_en_sc%C3%A8ne_da_imagem_em_Maya_Deren. Acesso em: 19 maio 2025.
- AUGUSTUS, Victor. *CuriTown: a cultura do skate em Curitiba*. Curitiba: Máquina de Escrever, 2018.
- A HORA DO SUL. *Medalhista olímpico em Paris visita Pelotas com coletivo LowPressure™*. Pelotas, 25 out. 2024. Disponível em: <https://ahoradosul.com.br/conteudos/2024/10/25/medalhista-olimpico-em-paris-visita-pelotas/>. Acesso em: 10 abr. 2025.
- AKIO, Augusto. Augusto Akio talks contest life and vert passion. [S.l.]: *Dose Skateboarding*, 2023. Disponível em: <https://doseskateboarding.com/articles/augusto-akio-interview>. Acesso em: 02 jun. 2025.
- AKIO, Augusto. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- BACH, Richard. *Ilusões: as aventuras de um messias indeciso*. Tradução de Lya Luft. São Paulo: Planeta do Brasil, 2006.
- BEAGLE. Baker Skateboard's Legendary Filmer Beagle's Skate Collection. [S.l.]: *Transworld Skateboarding*, 2019. Disponível em: <https://youtu.be/gqwZL7KLbrE>. Acesso em: 25 maio 2024.
- BENJAMIN, Walter. *Imagens de pensamento: sobre o haxixe e outras drogas*. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- BENJAMIN, Walter. *The Arcades Project*. Cambridge: Harvard University Press, 1999.
- BERGER, John. *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation; Penguin Books, 1972.
- BLACK MEDIA SKATE. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- BORDEN, Iain. *Skateboarding and the city: a complete history*. London: Bloomsbury Visual Arts, 2019.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Tradução de Cecília Beceyro e Sergio Delgado. 2. ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008. Disponível em:

https://catedracaceres.files.wordpress.com/2016/08/bourriaud-nicolas_estetica-relacional_los-sentidos-artes-visuales_editorial-adriana-hidalgo.pdf. Acesso em: 22 mar. 2025.

BRANDÃO, Leonardo. *A cidade e a tribo skatista: juventude, cotidiano e práticas corporais na história cultural*. Dourados: Editora UFGD, 2011. Disponível em:

<https://files.ufgd.edu.br/arquivos/arquivos/78/EDITORIA/catalogo/a-cidade-e-a-tribo-skatista-juventude-cotidiano-e-praticas-corporais-na-historia-cultural.pdf>. Acesso em: 19 maio 2025.

BRETON, André. *Manifesto of Surrealism*. In: HARRISON, Charles; WOOD, Paul (Org.). *Art in Theory 1900–1990: An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell Publishers, 1992. p. 87-88. Disponível em:

<https://www2.hawaii.edu/~freeman/courses/phil330/MANIFESTO%20OF%20SURREALISM.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2025.

BUCKINGHAM, David. Skate perception: self-representation, identity and visual style in a youth subculture. In: BUCKINGHAM, David; WILLETT, Rebekah (Org.). *Video cultures: media technology and everyday creativity*. London: Palgrave Macmillan, 2009. p. 133-151. Disponível em:

https://www.academia.edu/679738/Skate_perception_self_representation_identity_and_visual_style_in_a_youth_subculture. Acesso em: 19 maio 2025.

BURN, Andrew. Poets, skaters and avatars: performance, identity and new media. *English Teaching: Practice and Critique*, Hamilton, v. 2, n. 2, p. 6-21, set. 2003. Disponível em:

<https://andrewburn.org/wp-content/uploads/2015/01/burn-2003-poets-skaters-and-avatars.pdf>. Acesso em: 19 maio 2025.

CARTIER-BRESSON, Henri. *O momento decisivo*. Porto Alegre: Zouk, 2012.

CARVALHO, Raphael. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CEMPORCENTOSKATE. Edição 225, ano 29. [S.l.], 2024. Disponível em:

<https://cemporcentoskate.com.br/revista/edicao-225-ano-29/>. Acesso em: 12 set. 2024.

CERCAL, Arthur. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

CHICLÉ VÍDEOS. *Fotos de skate – Gabriel Peralta – 10º EP*. [S.l.]: Deixa Eu Vê Podcast, 9 jan. 2025. 1 vídeo (1 h 25 min 41 s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=n7Vu89PzMLE>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CHICLÉ VÍDEOS. *Skate Marginal – Rafão VM – 6º EP*. [S.l.]: Deixa Eu Vê Podcast, 14 nov. 2024. 1 vídeo (53 min 55 s). Disponível em: <https://youtu.be/t89iwhuAOjU>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CHICLÉ VÍDEOS. *Skate Punk – Castro Pizzano – 13º EP*. [S.l.]: Deixa Eu Vê Podcast, 20 fev. 2025. 1 vídeo (1 h 28 min 45 s). Disponível em: <https://youtu.be/rOoUJyzGkDY>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CINI, Luigi. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CIRLOT, Juan-Eduardo. *Diccionario de símbolos*. 9. ed. Barcelona: Editorial Labor, 1992. 451 p. Disponível em: <https://archive.org/details/diccionario-de-simbolos-juan-eduardo-cirlot>. Acesso em: 22 mar. 2025.

COESSENS, Kathleen. A arte da pesquisa em artes: traçando práxis e reflexão. *Art Research Journal*, v. 1, n. 2, p. 1-20, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5423>. Acesso em: 22 mar. 2025.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: a imagem-movimento*. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: a imagem-tempo*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DELPEUX, Sophie. O corpo-câmera: o performer e sua imagem. Tradução de Luciano Vinhosa. *Revista Visuais*, Campinas, v. 4, n. 6, p. 86-100, 2018. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/visuais/article/view/12117>. Acesso em: 19 maio 2025.

DEREN, Maya. Cinema: o uso criativo da realidade. Tradução de José Gatti e Maria Cristina Mendes. *Devires: Cinema e Humanidades*, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://bib44.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/view/215/0>. Acesso em: 22 mar. 2025.

DIVINE HORSEMEN: THE LIVING GODS OF HAITI. Direção: Maya Deren. Filmado entre 1947 e 1954. Edição póstuma: Teiji Ito; Cherel Ito. Estados Unidos: Mystic Fire Video, 1985. Filme (52 min). Disponível em: <https://archive.org/details/divine-horsemen-the-living-gods-of-haiti>. Acesso em: 22 mar. 2025.

DOGMA 95. *Dogma 95 Manifesto and the Vow of Chastity*. Copenhagen, 13 mar. 1995. Disponível em: <http://www.dogme95.dk/the-vow-of-chastity/>. Acesso em: 22 mar. 2025.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. Disponível em:

https://books.google.com/books/about/Cinema_Video_Godard.html?id=mLYSUo_XtTMC. Acesso em: 19 maio 2025.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1993. 245 p.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Tradução de Maria C. de Almeida. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. (Coleção Debates).

EVANS, Ty. *Legendary Director Ty Evans On The Art Of Skate Filmmaking*. [S.l.]: YouTube, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/zTp41qZRhTY>. Acesso em: 25 maio 2024.

FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *Gestão & Produção*, São Carlos, v. 17, n. 2, p. 421-431, abr./jun. 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/>. Acesso em: 20 maio 2025.

FONTANELLA, Giovanni. *LowMovie™ – Black View*. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

GABANINI, Luciana. *Geografias corpóreas: o corpo como território de experiência para insurgir paisagens*. 2024. 128 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27162/tde-03072024-151649/>. Acesso em: 19 maio 2025.

GALEWICZ, Oskar. *Do It Yourself or Do It Together? – Emergence of Participatory Culture through Co-creating Interactive DIY Skateboarding Spaces*. 2017. Dissertação (Mestrado) – University of Oslo, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Department for Informatics, Oslo, 2017. Disponível em: <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/57431/1/Oskar-Galewicz-Thesis.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2025.

GIROUX, Henry A. *Fugitive Cultures: Race, Violence, and Youth*. New York: Routledge, 1996.

GIROUX, Henry A. O filme Kids e a política de demonização da juventude. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 123-136, jan./jun. 1996. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71648>. Acesso em: 22 mar. 2025.

GUINSKI, Dan. *LowMovie™ – Black View*. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. Disponível em:

https://leiaarqueologia.files.wordpress.com/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf. Acesso em: 19 maio 2025.

HALL, Stuart. Identidade cultural e diáspora. *Comunicação & Cultura*, Lisboa, n. 1, p. 21-35, 2006. Tradução de Regina Afonso. Disponível em: <https://revistas.ucp.pt/index.php/comunicacaoecultura/article/view/10360>. Acesso em: 19 maio 2025.

HARVEY, David. *Spaces of Hope*. Berkeley: University of California Press, 2001.

HEBDIGE, Dick. *Subcultura: o significado do estilo*. Tradução de Paula Guerra e Pedro Quintela. Lisboa: Maldoror, 2018.

HELLRAISER. Direção e roteiro: Clive Barker. Produção: Christopher Figg. Elenco: Doug Bradley, Ashley Laurence, Clare Higgins. Reino Unido: Film Futures; New World Pictures, 1987. Filme (94 min).

HELLRAISER. Direção: David Bruckner. Produção: David S. Goyer; Keith Levine. Roteiro: Ben Collins; Luke Piotrowski. Elenco: Odessa A'zion, Jamie Clayton, Adam Faison. Estados Unidos: Spyglass Media Group; Hulu, 2022. Filme (121 min).

HERZOG, Werner; CRONIN, Paul. *Werner Herzog: A Guide for the Perplexed: Conversations with Paul Cronin*. 1. ed. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2014.

JONZE, Spike. *How Spike Jonze Began His Epic Career*. [S.l.]: Vice TV, YouTube, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/iqqdUsF9S1A>. Acesso em: 25 maio 2024.

JUNG, Carl Gustav. *Man and His Symbols*. Nova York: Dell Publishing, 1964.

JUNG, Carl Gustav. *Psychology and alchemy*. 2. ed. Princeton: Princeton University Press, 1968. (The Collected Works of C.G. Jung; v. 12). Disponível em: <https://archive.org/details/psychologyalchem0012jung>. Acesso em: 22 mar. 2025.

JUNG, Carl Gustav. *Psicologia e alquimia*. Tradução de Maria Luiza Appy et al. Petrópolis: Vozes, 1991.

KIDS. Direção: Larry Clark. Roteiro: Harmony Korine. Produção: Cary Woods. Elenco: Leo Fitzpatrick, Justin Pierce, Chloë Sevigny, Rosario Dawson. Estados Unidos: Shining Excalibur Films, 1995. Filme (91 min).

KORINE, Harmony. Harmony Korine on Kids: 'It would be impossible to make that film now'. *The Guardian*, Londres, 22 jun. 2015. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2015/jun/22/harmony-korine-kids-20th-anniversary>. Acesso em: 24 mar. 2025.

LAWLOR, Robert. *Sacred geometry: philosophy and practice*. London: Thames & Hudson, 1982. 203 p. Disponível em: <https://avalonlibrary.net/ebooks/Robert%20Lawlor%20-%20Practice%20and%20Philosophy%20of%20Sacred%20Geometry.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2025.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LOWMOVIE™. Direção: Rafael Auto Leite “Rafão VM”; Castro Pizzano “Punk”. Brasil: *Black Media Skate*, 2023. 1 vídeo (1 h 06 min 56 s). Disponível em: https://youtu.be/wcYBh6_DqO8?t=3598s. Acesso em: 19 maio 2024.

MACHADO, Arlindo. Apresentação. In: DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 11-20.

MACHADO, Giancarlo Marques Carraro; BRANDÃO, Leonardo. A pesquisa sobre skate nos programas de pós-graduação do Brasil: panorama e perspectivas. *Recorde: Revista de História do Esporte*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 1-21, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/Recorde/article/view/30987>. Acesso em: 19 maio 2025.

MARCHESSAULT, Janine. *Ecstatic Worlds: Media, Utopias, Ecologies*. Cambridge: The MIT Press, 2017.

McDUIE-RA, Duncan. *Skateboard video: archiving the city from below*. Singapore: Springer, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-981-16-5699-6>. Acesso em: 22 mar. 2025.

MEDO E DELÍRIO EM LAS VEGAS. Direção: Terry Gilliam. Roteiro: Terry Gilliam, Tony Grisoni, Alex Cox, Tod Davies. Produção: Laila Nabulsi, Patrick Cassavetti. Elenco: Johnny Depp, Benicio Del Toro, Tobey Maguire. Estados Unidos: Universal Pictures, 1998. Filme (118 min).

MENEZES, Adriana Maria Cursino de. *Poesia em forma de imagem: arquivo nas práticas experimentais do cinema*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/30276921.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2025.

MEYER, Raphael. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

MICHNA, Ian; FRAEBEL, Rob. Discussing skateboarding with filmmaker Werner Herzog. *Jenkem Magazine*, 25 jan. 2021. Disponível em: <https://www.jenkemmag.com/home/2021/01/25/discussing-skateboarding-werner-herzog/>. Acesso em: 22 mar. 2025.

MINOZZI, Felipe. Tem alguma coisa acontecendo em Curitiba. In: PIZZANO, Castro; LEITE, Rafael Auto “Rafão VM”; METRI, Caio (orgs.). *LowZine – LowMovie™/LowPressure™*. Curitiba: LowPressure™, 2023. Publicado por Black Media. Disponível em: <http://www.castropizzano.com/lowpressure>. Acesso em: 19 jul. 2024.

MORICEAU, Jean-Luc. Escritura e afetos. In: PESSOA, Sônia Caldas; MARQUES, Ângela Salgueiro; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Orgs.). *Afetos, teses e argumentos*. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2021. Disponível em: <https://hal.science/hal-03410106v1/file/Escrituraeafetos.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2025.

OLIVEIRA, Miguel. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

PESSOA, Sônia Caldas; MARQUES, Ângela Salgueiro; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos (Orgs.). *Afetos, teses e argumentos*. Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sonia-Caldas-Pessoa/publication/373272474_Afetos_Teses_e_argumentos/links/64e494fb434d3f628c3fd9d3/Afetos-Teses-e-argumentos.pdf. Acesso em: 7 jun. 2025.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Processos artísticos como metodologia de pesquisa. *ouvirOUver*, Uberlândia, v. 11, n. 1, p. 88-98, jan./jun. 2015. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/32707>. Acesso em: 19 maio 2025.

PIZZANO, Castro. *BrandBook / LowPressure™*. 1. ed. Curitiba: CasaTrezeStudio, 2022. Disponível em: <https://castropizzano.com/lowpressure>. Acesso em: 19 maio 2025.

PIZZANO, Castro. *LowMovie™ – ArtBook / LowPressure™*. Curitiba: LowPressure™ Independent, 2023. Disponível em: <http://www.castropizzano.com/lowpressure>. Acesso em: 19 jul. 2024.

PIZZANO, Castro. *LowMovie™ – Black View*. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

PIZZANO, Castro. *Portfolio: Concept, Art and Visual Case / LowPressure™ and LowMovie™ [Skateboard and Artistic Independent Collective from Curitiba, BR]*. Curitiba, 2024. Disponível em: <https://castropizzano.com/lowpressure>. Acesso em: 9 dez. 2024.

PIZZANO, Castro; LEITE, Rafael Auto “Rafão VM”; METRI, Caio. *LowZine – LowMovie™ / LowPressure™*. Curitiba: LowPressure™, 2023. Publicado por Black Media. Disponível em: <http://www.castropizzano.com/lowpressure>. Acesso em: 19 jul. 2024.

PRIETO, Douglas. Parte de quê? *Cemporcentoskate*, 2020. Disponível em: <https://cemporcentoskate.com.br/blogs/parte-de-que/>. Acesso em: 09 set. 2024.

RAFÃO VM. LowMovie™ – Black View. [S.l.]: *Black Media Skate*, YouTube, 28 abr. 2023. Entrevista. 1 vídeo (50 min 12 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJEW5YB59Ws>. Acesso em: 24 mar. 2025.

RAMOS, Fernão Pessoa. *A imagem-câmera*. Campinas: Papyrus, 2012. 192 p.

REDBULL. *Pedro Barros: Oscar Niemeyer Concrete Dreams*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.redbull.com/es-es/pedro-barros-oscar-niemeyer-concrete-dreams>. Acesso em: 12 set. 2024.

REMESSA ONLINE. *Luigi Cini: perfil do atleta olímpico de Skate Park em 2024*. Publicado em 7 ago. 2024. Disponível em: <https://www.remissaonline.com.br/blog/luigi-cini/>. Acesso em: 12 set. 2024.

- RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*: tomo 1: a intriga e a narrativa histórica. Tradução de Maria do Carmo Sampaio. Campinas: Papyrus, 1994.
- ROBERTSON, Brian J. *Holacracy: the new management system for a rapidly changing world*. New York: Henry Holt and Company, 2015.
- ROSS, Kristin. *Communal Luxury: The Political Imaginary of the Paris Commune*. Londres: Verso Books, 2013.
- ROUCH, Jean. *Ciné-Ethnography*. Edited and translated by Steven Feld. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003. Disponível em: https://monoskop.org/images/9/91/Rouch_Jean_Cine-Ethnography_2003.pdf. Acesso em: 19 maio 2025.
- SAFATLE, Vladimir. *O circuito dos afetos: corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- SARZI-RIBEIRO, Regilene. O corpo no vídeo e o corpo do vídeo: diálogos estéticos, arte eletrônica. *Revista Poiésis*, Niterói, v. 15, n. 23, p. 105-114, jul. 2014. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/24349>. Acesso em: 19 maio 2025.
- SOUTO, Mariana. Constelações filmicas: um método comparatista no cinema. *Galáxia*, São Paulo, n. 45, p. 153-165, set./dez. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25532020344673>. Acesso em: 11 out. 2024.
- SOUZA, Mariana Mayumi Pereira de; CARRIERI, Alexandre de Pádua. Racionalidades no fazer artístico: estudando a perspectiva de um grupo de teatro. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 51, n. 4, p. 382-395, jul./ago. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/XJF7CxfmPn6LFHgrCLK9gTv/?lang=pt>. Acesso em: 22 mar. 2025.
- STERLING, Eben. Resposta por e-mail enviada a Castro Pizzano sobre o filme *LowMovie*TM. San Francisco: Thrasher Magazine, 29 maio 2024. Comunicação pessoal.
- STOKES, Phil; STOKES, Sarah. *Clive Barker's Dark Worlds*. Los Angeles: Cernunnos, 2022. 352 p. Disponível em: https://www.abramsbooks.com/product/clive-barkers-dark-worlds_9781419758461/. Acesso em: 22 mar. 2025.
- SKATEVIDEOSITE. *Skate Video Site*. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.skatevideosite.com>. Acesso em: 25 maio 2024.
- TROCANDO MANOBRAS. *Skate e Cinema – SKATE É SÓ UM PRETEXTO*. [S.l.], 12 ago. 2019. Disponível em: <https://trocandomanobras.com.br/2019/08/12/skate-cinema/>. Acesso em: 22 mar. 2025.
- VINHOSA, Luciano. Videoperformance: corpo em trânsito. *Revista Estado da Arte*, Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 293-303, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n2-2020-57782>. Acesso em: 22 mar. 2025.

VILLAGE PSYCHIC. *The Rules of Skateboarding #22: Bill Strobeck*. Village Psychic, 03 out. 2022. Disponível em: <http://www.villagepsychic.net/blog/the-rules-of-skateboarding-22-bill-strobeck>. Acesso em: 26 maio 2024.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton & Co., 1970. Disponível em: https://vasulka.org/Kitchen/PDF_ExpandedCinema/book.pdf. Acesso em: 19 maio 2025.



LOVE  ASSURE™