

BURN

Fabio Bola

Release

Fabio Bola's digital audiovisual production “Burn” (2024) was created from generative art and video editing along with a soundtrack with mixes of jazz, pop and timbre melody. It conceptually addresses relevant issues involving art, technology and dreams, covering diverse areas such as architecture, philosophy, music, literature and psychology. The work has dimensions of 1024x1024.

Fabio Bola holds a PhD (PPGARTES-UERJ) (with a FAPERJ scholarship) and a post-doctorate in arts (PPGAV-UFRJ). He holds a PhD in philosophy from IFCS/UFRJ. His thesis in the area of philosophy of art, "The aesthetics of the grotesque in comics", defended in 2014, is an expansion of his study on the subject carried out in 2011. He completed a doctorate with Richard Shusterman in 2013 at Florida Atlantic University (USA). He taught Visual Communication at BA/UFRJ in 2016 and 2017. He has been developing artistic work in performances and visual arts. See several projects on Behance: <https://www.behance.net/magneticstudiobr>

Abstract

This proposal features a digital audiovisual production by Fabio Bola, created from generative art and video editing, along with a soundtrack with a mix of jazz, pop and melody. It conceptually addresses relevant issues involving art, technology and dreams, covering diverse areas such as architecture, philosophy, music, literature and psychology. The impossibility of optimism regarding technology, whether for future predictions or as nostalgia for a past that has already been compromised, can perhaps be dismantled from the new perspectives and inspirations that arise with the creation of generative visual materials. With the intersection of technology and human cognition – in the past restricted to science fiction – we have the creation of new paradigms, deepening our possibilities for art and dreams. We do not necessarily learn from the mistakes of the past, but we can more clearly visualize the insertion of man in the

technological problem, with creative freedom stimulated by dreams and the expansions resulting from contact with the multiplicity of pure duration.

Concept

“Burn” starts from a machine dream, from generative art created in stable diffusion (SD), later edited in image and video editing software to address human desires. It is a science fiction that portrays a high-tech society in decline, with a soundtrack that values creativity, formal freedom and silence; a neo-futuristic architecture; and a sequence where the instant of “pure duration” is valued.

It begins and ends with blocks of image and sound that together alternate with silence, not as an analytical organization of musical values – as in atonal or integral serialism – and visuals, but as a tendency away from ideas of ordering – as exposed by John Cage (1973, pp. 18-20) – of the compositional material, the musical structure and the compositional method.

In the soundtrack of “Burn”, we have the valorization of silence as a relevant musical value, as occurred in Cage’s work, but also of melodic values divided into distinct timbres - as occurred to a large extent in the melody of timbres (*klangfarbenmelodie*) in Anton Webern. (from “Five Pieces for Orchestra”, Op. 10 (1913)) (SYROYID, 2020, p. 243) and other later composers - in winds and bass; rhythmic drum patterns with triplets that break the pulse but apparently outline a conventional time; and the piano that marks a modal harmony.

In the development of audiovisual, we have the alternation of the steampunk mechanical dream with the human dream of everyday life. Both succeed and transform each other. The first, like science fiction, passes through the entrails of the big city, with interactions with robots, hardware, antennas and signs that merge with self-destructive changes and a sublime vision. The second, like a dream, passes through a machinery of mutations with their side effects that capture an alternative reality that is at once frightening and imminent, where technology and nature develop, presented in a harmless way.

Here, we have a paradoxical image, as it appears in Stevlana Boym (2001), of a futuristic utopia that looks to the past, an idea condensed by Pedro Sasse (2023) as retrofuturism and brought here in “Burn” as steampunk. As an “almost compulsory

nostalgia”, according to Sasse (2023, p. 274), a refuge in the past “results from a growing awareness of the impossibility of realizing the visions of the future constructed by modern scientific optimism in the face of the crises that the last decades of the 20th century have brought”. On the other hand, social, economic and environmental crises lead to a pessimistic view of the future.

At the same time with a dystopian vision of the future and a cyberpunk nostalgia, in a way analogous to that pointed out by Sasse (2023), we have the possibility of bringing a reflection on the catastrophic direction of the future that technology can take us, but also on how to avoid it. In the present this destiny from our experience in the past.

What is perceived today, however, is that the perfection of surveillance theories and the destruction of the world are accompanied by the degradation of the individual’s quality of life, in an architecture that is updated, blended with other forms, on a technological basis to create unusual forms – previously impossible – with new materials, such as in the neofuturism indicated by Jean-Louis Cohen (2012, p. 447), when architects create autonomous objects internalized in the tensions of the city together with the functional requirements (Ibid, p. 438), with apparent machines and gears integrating the work and the creation process together with the presentation of biomorphic forms. These constructions in “Burn” are accompanied by an optimism that burns along with the large machines that slowly fail on top of an expressive architecture created by a decadent society.

Architects are aware that the emotional contacts we have with objects and architecture will generate the psychic intensities that trigger our dreams (FREUD, 1987, p. 39, 54, 208). In the dream world, architects' visions and the inhabitants' subconscious meet. In an inverse way, our presence as a dream in other mechanisms involves systems that go beyond architecture.

In addition to the architecture present in “Burn”, we must think about the generative processes involved in its development. In image generators based on artificial intelligence, we have the practice of deep learning, which, according to Alageswaran Ramaiah et al (2023, p. 181), is a concept that attempts to imitate how the human brain analyzes information to make decisions, predictions, and recognition. As an extension of machine learning – which already had the ability to imitate the human decision-making process –, according to (LeCUN et al, 2015, p. 436), deep learning allows data to be submitted to multilayer neural networks with thousands and millions

of parameters, functioning similarly to neurons in the human brain. Neural plasticity, which characterizes deep learning, with synaptic connections that strengthen and weaken according to new experiences and information, is present both in the human brain and in the experimental networks studied by Hebb and Rosenblatt (ARBIB, 2003, p. 49)

Stable Diffusion (SD) is a text-to-image deep learning model where images are created from prompts (text descriptions). Learning involves evaluating specific attributes in layers of convolutional neural networks (a deep learning algorithm capable of capturing an input image, assigning importance to it, and differentiating it comparatively).

SD is a version of the latent diffusion model. Latent spaces are used to obtain low-dimensional representations of data. From the material obtained in this space, diffusion models and noise addition and removal methods are used to generate the image from the text.

With the efficiency of algorithms, we have systems capable of analyzing and interpreting large databases efficiently, the possibility of creating machines that bring functionalities similar to those of the human brain, such as dream simulations.

Each new generation in SD is like the blank book that appears in Philippe K. Dick's novel *Galactic Pot-Healer* (2013, pp. 69-79), which contains records of the reader's life. Does it foresee our steps in its dream? In SD, as a pre-cognitive machine – but with the guidance of the prompt, it is no longer known what is cause or effect. Burnt between the different images, we have flows from the past that will enter the present and show us the future, all shuffled in a time that is outside of chronological sense.

We are inserted in the dream of the machine. In it, everything is registered, recorded and mixed, as in the succession of our states of consciousness, where there is no separation between the present state and the previous ones, where the progressive dynamics of the entry and exit of sensations prevails. The future would be a possibility or a new creation for destiny.

In the universe created in “Burn”, the exposed material is a dream manufactured as “pure duration”, of the time of superposition and accumulation, rather than the “real duration” of chronological time.

If we perceive two images, according to Henri Bergson (1988, p. 75), “penetrating and organizing themselves among themselves like notes of a melody, in

such a way as to form what we will call an undifferentiated or qualitative multiplicity...: I will thus obtain the image of pure duration..”

At this psychological level, we have pure duration, where there is “no need... to completely absorb oneself in the sensation or idea that passes, because then, instead, it would cease to last” (BERGSON, 1988, p. 73). In real duration, in turn, “each moment [can] approach a state of the external world that is contemporary with it and separate other moments by the effect of this approximation” (Ibid, p. 78).

In the environment of perpetual change and transition of “Burn,” there is “pure duration” in the deep consciousness of the machine and almost no objective existence. Things appear only to be replaced and contaminated with each other, a system where new phases must be constantly accepted.

How does man accept the cold universe of technology? Instead of resigning himself to the mechanical, in “Burn”, although the process of transformation is not discarded, there are phases that seem to reflect man's desire to return to a less oppressive daily life, as if the vastness of big cities and the limits of small apartments could be diluted.

The impossibility of optimism in relation to technology, whether for future predictions or as nostalgia for an already compromised past, can perhaps be dismantled with the generative material created with stable diffusion, with its new perspectives and inspirations. With the intersection of technology and human cognition – in the past restricted to science fiction – we have the creation of new paradigms, deepening our possibilities for art and dreams.

We do not necessarily learn from past mistakes, but we can more clearly visualize man's insertion into the technological problem, with creative freedom stimulated by dreams and the expansions resulting from contact with the multiplicity of “pure duration”.

Bibliographical references

ARBIB, Michael A. **The Handbook of Brain Theory and Neural Networks**. Cambridge: The Mit Press, 2003.

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. New York: Perseus Books Group, 2001.

CAGE, John. **Silence: lectures and writings** by John Cage. Hanover: Wesleyan University Press, 1973.

COHEN, Jean-Louis. **The Future of Architecture**. Since 1889. New York: Phaidon, 2012

DICK, Philipe Kindred. **Galactic Pot-Healer**. Boston: Mariner books, 2013.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

LeCUN, Y., Bengio, Y. & Hinton, G. Deep learning. **Nature** 521, pp. 436–444 (2015).
<https://doi.org/10.1038/nature14539>

RAMAIAH, Alageswaran, Arun K. S., Yathishan D., Sriram J., Palanivel S. “Role of Deep Learning in Image and Video Processing”. In: SRINIVASAN, A. **Handbook of Research on Computer Vision and Image Processing in the Deep Learning Era**. Hershey: Igi Global, 2023.

SASSE, Pedro. Distopia e pós-apocalipse em paisagens: The electric state, de Simon Stålenhag. **Abusões**, 22(22). pp. 264-287. 2023.

SYROYID, Bohdan Syroyid. **Analysis of Silences in Music: Theoretical Perspectives, Analytical Examples from Twentieth-Century Music, and In-Depth Case Study of Webern's Op. 27/iii**. Doctoral Dissertation (PhD) in Musicology. Leuven: Faculty of Arts, Katholieke Universiteit Leuven, 2020.

WHITELEY, Nigel. **Reyner Banham: historian of the immediate future**. Cambridge: The MIT Press, 2002.

Description of initial frames



1) At 00°00'10", we have tall buildings with clocks above, apartments with a dystopian view of the city and stylized fantasy art. Time as the norm of real duration, which here with continuous distortion is subverted.

2) At 00°00'19", we have tall, poorly maintained buildings with the shy figure of a little man in front. Red balls related to gears or turbines, which turn into eyes.

Yellow line that appears to mark intermediate windows. Central opening that marks the architecture and is repeated, with internal window cushions and from where some wiring and lighting fixtures come out.



3) At 00°00'25", the close-up of the building shows a proliferation of machines and outboard motors, pointing to one of Reyner Banham's indications for "stapled architecture", where any "floating object can become a navigable vessel" (WHITELEY, 2002, pp. 174-175). The structures in the front of the building form a composition that seems to stand out from the whole. The building seems to transform into a cloth.

4) At 0°0'28", the large window shows more detail and almost allows us to see through it. The structure in front of you now takes on the appearance of an air or smoke duct – which almost agglomerate to a lower window – with small wiring and machinations always visible on the outside. The yellow that was previously restricted to a strip now spreads across the entire region to the right. It is possible to see other buildings beginning to develop on the left, with sections projecting out of the hidden region behind the building in evidence.

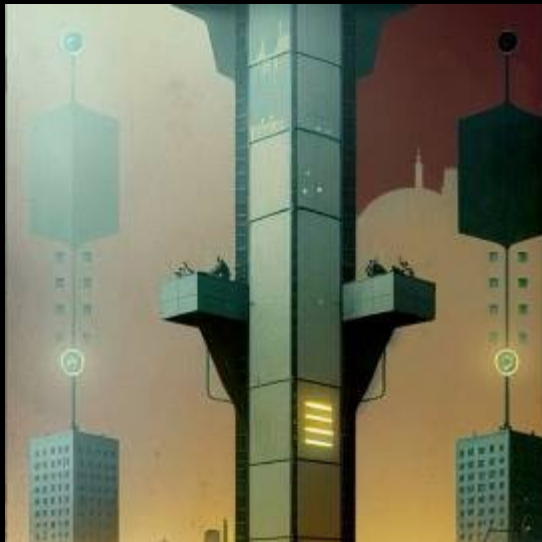


5) At 29", the large window shows details of three distinct floors and the smoke ducts multiply into details of a roof and the left section gives space to monumental pointed towers.

6) Still at 29", the three floors and the section on the left begin to reflect entire cities and the large window gains autonomy. The section on the right becomes a plan or the side of a larger building.



10) From 40", we have a new series with an emphasis on symmetry with lettering and typographic experimentation only in the lower section.



11) At 43", the symmetry begins to break down with the formation of a vault on the right, but persists in the formation of four equidistant buildings with a small speaker suspended by an antenna above.

12) At 44", the center develops into a new building with a wide variety of windows of all sizes and the background that seems to lead to large connections that blend from pink to yellow.



13) In the second part, from

1'35'', we have a change in the aesthetic prompt-parameters, with the valorization of the modern city and architecture, with a vertical division of the screen into three parts. We have a stylization of the architecture present in "Port of Marseille" by Hanns Ludwig Katz (below).



14) In the frame above, at 1'37'', we have a vertical division that is reduced to two and the predominance of orthogonality with a certain nature at the base of the image. Reference to Chris Ware (alongside).



15) At 1'38'', we still have an abundance of right angles, but more organic, undefined elements with human characteristics appear.



16) In the same second, we have the inclusion of a painting in place of a window in the building on the left.



17) At 1'39'', various abstractions dominate the upper right central part of the screen. Next to it on the left, we have diffusion with the red dots that open up with distance and turn into pink.

BURN

Fabio Bola

Release

A produção audiovisual digital de Fabio Bola “Burn” (2024) foi criada a partir de arte generativa e edições de vídeo junto a uma trilha sonora com misturas de jazz, pop e melodia de timbres. Aborda conceitualmente questões relevantes envolvendo arte, tecnologia e sonho, passando por áreas diversas como arquitetura, filosofia, música, literatura e psicologia. A obra tem as dimensões de 1024x1024.

Fabio Bola tem doutorado (PPGARTES-UERJ) (com bolsa nota 10 da FAPERJ) e pós-doutorado em artes (PPGAV-UFRJ). Doutor em filosofia pelo IFCS/UFRJ, sua tese da área da filosofia da arte "A estética do grotesco nos quadrinhos", defendida em 2014, trata de uma ampliação de seu estudo sobre o tema realizado em 2011. Fez doutorado sanduíche com Richard Shusterman em 2013 na Florida Atlantic University (EUA). Deu aula para a Comunicação Visual na BA/UFRJ em 2016 e 2017. Vem desenvolvendo um trabalho artístico em performances e artes visuais. Veja diversos projetos no Behance: <https://www.behance.net/magneticstudiobr>

Resumo

Esta proposta traz uma produção audiovisual digital de Fabio Bola, criada a partir de arte generativa e edições de vídeo junto a uma trilha sonora com misturas de jazz, pop e melodia de timbres. Aborda conceitualmente questões relevantes envolvendo arte, tecnologia e sonho, passando por áreas diversas como arquitetura, filosofia, música, literatura e psicologia. A impossibilidade do otimismo em relação ao tecnológico, seja para as previsões futuras ou como nostalgia de um passado já comprometido, talvez possa ser desarticulada a partir das novas perspectivas e inspirações que surgem com a criação de materiais visuais generativos. Com a interseção de tecnologia e da cognição humana – no passado restritos à ficção científica –, temos a criação de novos paradigmas, aprofundando nossas possibilidades de arte e sonho. Não necessariamente aprendemos com os erros do passado, mas podemos visualizar de forma mais clara a

inserção do homem no problema tecnológico, com a liberdade criativa estimulada a partir do sonho e das expansões resultantes do contato com a multiplicidade de uma duração pura.

Conceito

“Burn” parte de um sonho de máquina, da arte generativa criada em *stable diffusion* (SD), posteriormente editada em softwares de edição de imagem e vídeo para tratar dos anseios humanos. É uma ficção científica que retrata a sociedade high-tech em declínio, com uma trilha sonora que valoriza a criatividade, liberdade formal e o silêncio; uma arquitetura neo-futurista; e uma sequência onde é valorizado o instante da “duração pura”.

Começa e termina com blocos de imagem e som que juntos se alternam com silêncio, não como uma organização analítica dos valores musicais – como no serialismo atonal ou integral – e visuais, mas como uma tendência de afastamento das ideias de ordenação – como exposto por John Cage (1973, pp. 18-20) – do material compositivo, da estrutura musical e do método de composição.

Na trilha de “Burn”, temos a valorização do silêncio como valor musical relevante tal qual ocorreu na obra de Cage, mas também dos valores melódicos partidos em timbres distintos - como se deu em larga medida na melodia de timbres (*klangfarbenmelodie*) em Anton Webern (a partir de “Cinco peças para orquestra”, Op. 10 (1913)) (SYROYID, 2020, p. 243) e outros compositores posteriores - nos sopros e baixo; desenhos rítmicos da bateria com quiálteras que quebram a pulsação mas aparentemente delineiam um tempo convencional; e o piano que marca uma harmonia modal.

No desenvolvimento do audiovisual, temos a alternância do sonho máquinico *steampunk* com o sonho humano da vida cotidiana. Ambos se sucedendo e se transformando. A primeira, como ficção científica, passa pelas entranhas da grande cidade, com interações com robôs, ferragens, antenas e letreiros que se fundem com mudanças autodestrutivas e uma visão sublime. A segunda, como um sonho, passa por um maquinário de mutações com seus efeitos colaterais que capturam uma realidade

alternativa ao mesmo tempo assustadora e iminente, onde se desenvolvem tecnologia e natureza, apresentadas de forma inofensiva.

Aqui, temos uma imagem paradoxal tal qual aparece em Stevlana Boym (2001), de uma utopia futurista que se direciona para o passado, ideia condensada por Pedro Sasse (2023) como retrofuturismo e trazida aqui em “Burn” como *steampunk*. Como uma “nostalgia quase compulsória”, segundo Sasse (2023, p. 274), um refúgio no passado “resulta de uma crescente conscientização da impossibilidade de realização das visões de futuro construídas pelo otimismo científico moderno diante das crises que as últimas décadas do século XX”. Por outro lado, as crises sociais, econômicas e do meio-ambiente levam a uma visão pessimista do futuro.

Ao mesmo tempo com uma visão distópica do futuro e uma nostalgia *cyberpunk*, de forma análoga ao apontado por Sasse (2023), temos a possibilidade de trazer uma reflexão sobre o direcionamento catastrófico do futuro que a tecnologia pode nos levar, mas também de como evitar no presente esse destino a partir de nossa experiência no passado.

O que se percebe no presente, contudo, é que a perfeição das teorias de vigilância e a destruição do mundo são acompanhadas pela degradação da qualidade de vida do indivíduo, em uma arquitetura que se atualiza, se mescla com outras formas, em uma base tecnológica para criar formas inusitadas - antes impossíveis - com novos materiais, tal como no neofuturismo indicado por Jean-Louis Cohen (2012, p. 447), quando arquitetos criam objetos autônomos internalizados nas tensões da cidade junto aos requisitos funcionais (Ibid, p. 438), com máquinas e engrenagens aparentes integrando a obra e o processo de criação junto à apresentação de formas biomórficas. Essas construções em “Burn” são acompanhadas por um otimismo que queima junto às grandes máquinas que falham lentamente por cima de uma arquitetura expressiva criada por uma sociedade decadente.

Os arquitetos estão cientes que os contatos emocionais que temos com objetos e arquitetura irão gerar as intensidades psíquicas desencadeadoras de nossos sonhos (FREUD, 1987, p. 39, 54, 208). No mundo onírico, visões de arquitetos e subconsciente dos habitantes se encontram. Em uma via inversa, nossa presença como sonho em outros mecanismos envolve sistemas que vão além da arquitetura.

Além da arquitetura presente em “Burn”, devemos pensar nos processos gerativos envolvidos no seu desenvolvimento. Nos geradores de imagem baseados em inteligência artificial, temos a prática da aprendizagem profunda (*deep learning*), que,

conforme Alageswaran Ramaiah et al (2023, p. 181), é um conceito que tenta imitar como o cérebro humano analisa informações para tomar decisões, previsões e reconhecimento. Como uma ampliação do aprendizado de máquina (*machine learning*) – que já tinha a capacidade de imitar o processo de tomada de decisão humana –, segundo (LeCUN et al, 2015, p. 436), aprendizagem profunda permite a submissão dos dados a redes neurais multicamada com milhares e milhões de parâmetros, com funcionamento semelhante aos neurônios no cérebro humano. A plasticidade neural (*neural plasticity*), que caracteriza a aprendizagem profunda, com conexões sinápticas que se reforçam e enfraquecem de acordo com novas experiências e informações, está presente tanto no cérebro humano como nas redes experimentais estudadas por Hebb and Rosenblatt (ARBIB, 2003, p. 49)

Stable Diffusion (SD) é um modelo de aprendizagem profunda baseado em texto-para-imagem, onde são criadas imagens a partir de *prompts* (descrições em texto). A aprendizagem passa pela avaliação de atributos específicos em camadas de redes neurais convolucionais (algoritmo de aprendizado profundo capaz de captar uma imagem de entrada, atribuir importância e diferenciá-la comparativamente).

SD é uma versão do modelo de difusão latente. Espaços latentes são usados para obter representações de baixa dimensão dos dados. A partir do material obtido nesse espaço, são utilizados modelos de difusão e métodos de adição e remoção de ruído para gerar a imagem a partir do texto.

Com a eficiência dos algoritmos, temos sistemas capazes de analisar e interpretar grandes bases de dados com eficiência, a possibilidade de criar máquinas que trazem funcionalidades semelhantes aos do cérebro humano, como simulações de sonhos.

Cada nova geração no SD, é como o livro em branco que aparece no romance de Philipe K. Dick *Galactic Pot-Healer* (2013, pp. 69-79), que traz registros da vida do leitor. Prevê nossos passos em seu sonho? No SD, como máquina pré-cognitiva – mas com o direcionamento do *prompt*, não se sabe mais o que é causa ou efeito. Queimados entre as diferentes imagens, temos fluxos do passado que entrarão no presente e nos mostrarão o futuro, todos embaralhados em um tempo que está fora do sentido cronológico.

No sonho da máquina estamos inseridos. Nele tudo é registrado, gravado e misturado, como na sucessão de nossos estados de consciência, onde não há separação entre o estado presente e os anteriores, onde prevalece a dinâmica progressiva de

entrada e saída das sensações. O futuro seria uma possibilidade ou uma nova criação para o destino.

No universo criado em “Burn”, o material exposto é um sonho fabricado como “duração pura”, do tempo da sobreposição e do acúmulo, mais do que na “duração real” do tempo cronológico.

Se percebemos duas imagens, segundo Henri Bergson (1988, p. 75), “penetrando-se e organizando-se entre si como notas de uma melodia, de maneira a formar o que chamaremos uma multiplicidade indiferenciada ou qualitativa...: obterei assim a imagem da duração pura..”

Nesse nível psicológico, temos a duração pura, onde não “há necessidade... de se absorver completamente na sensação ou na ideia que passa, porque então, ao invés, deixaria de durar” (BERGSON, 1988, p. 73). Na duração real, por sua vez, “cada momento [pode] aproximar-se de um estado do mundo exterior que é dele contemporâneo e separar outros momentos por efeito dessa aproximação” (Ibid, p. 78).

No ambiente de mudança e transição perpétuas de “Burn”, existem a “duração pura” na consciência profunda da máquina e quase nenhuma existência objetiva. As coisas aparecem apenas para serem substituídas e contaminadas umas com as outras, um sistema onde as novas fases precisam ser constantemente aceitas.

Como o homem aceita o universo frio da tecnologia? Ao invés de se resignar ao maquínico, em “Burn”, apesar de não ser descartado o processo de transformação, existem fases que parecem espelhar o desejo do homem de retornar a um cotidiano menos opressivo, como se a vastidão das grandes cidades e os limites dos pequenos apartamentos pudessem ser diluídos.

A impossibilidade do otimismo em relação ao tecnológico, seja para as previsões futuras ou como nostalgia de um passado já comprometido, talvez possa ser desarticulada com o material generativo criado com *stable diffusion*, com suas novas perspectivas e inspirações. Com a interseção de tecnologia e da cognição humana – no passado restritos à ficção científica –, temos a criação de novos paradigmas, aprofundando nossas possibilidades de arte e sonho.

Não necessariamente aprendemos com os erros do passado, mas podemos visualizar de forma mais clara a inserção do homem no problema tecnológico, com a liberdade criativa estimulada a partir do sonho e das expansões resultantes do contato com a multiplicidade da “duração pura”.

Referencial bibliográfico

ARBIB, Michael A. **The Handbook of Brain Theory and Neural Networks**. Cambridge: The Mit Press, 2003.

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre os dados imediatos da consciência**. Lisboa: Edições 70, 1988.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. New York: Perseus Books Group, 2001.

CAGE, John. **Silence: lectures and writings by John Cage**. Hanover: Wesleyan University Press, 1973.

COHEN, Jean-Louis. **The Future of Architecture. Since 1889**. New York: Phaidon, 2012

DICK, Philipe Kindred. **Galactic Pot-Healer**. Boston: Mariner books, 2013.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

LeCUN, Y., Bengio, Y. & Hinton, G. Deep learning. **Nature** 521, pp. 436–444 (2015).
<https://doi.org/10.1038/nature14539>

RAMAIAH, Alageswaran, Arun K. S., Yathishan D., Sriram J., Palanivel S. “Role of Deep Learning in Image and Video Processing”. In: SRINIVASAN, A. **Handbook of Research on Computer Vision and Image Processing in the Deep Learning Era**. Hershey: Igi Global, 2023.

SASSE, Pedro. Distopia e pós-apocalipse em paisagens: The electric state, de Simon Stålenhag. **Abusões**, 22(22). pp. 264-287. 2023.

SYROYID, Bohdan Syroyid. **Analysis of Silences in Music: Theoretical Perspectives, Analytical Examples from Twentieth-Century Music, and In-Depth Case Study of**

Webern's Op. 27/iii. Doctoral Dissertation (PhD) in Musicology. Leuven: Faculty of Arts, Katholieke Universiteit Leuven, 2020.

WHITELEY, Nigel. **Reyner Banham: historian of the immediate future.** Cambridge: The MIT Press, 2002.

Descrição dos frames iniciais



1) Em 00°00'10", temos prédios altos com relógios por cima, apartamentos com uma visão distópica da cidade e artes fantásticas estilizadas. O tempo como norma da duração real, que aqui com a distorção contínua é subvertido.

2) Em 00°00'19", temos prédios altos mal conservados com a figura tímida de um pequeno homem à frente. Bolas vermelhas relativas a engrenagens ou turbinas, que se transformam em olhos. Linha amarela que parece marcar janelas intermediárias. Abertura central que marca a arquitetura e se repete, com almofadas janelas internas e de onde saem algumas fiações e luminárias.



3) Em 00°00'25", o close no prédio mostra que há uma proliferação de máquinas e motores de popa, apontando para uma das indicações de Reyner Banham para a "arquitetura grampeada", onde qualquer "objeto flutuante pode se tornar uma embarcação navegável" (WHITELEY, 2002, pp. 174-175). As estruturas na parte frontal do prédio formam uma composição que parece se

destacar do todo. O prédio parece se transformar em um pano.

4) Em 0°0'28", a grande janela apresenta mais detalhes e quase permite que vejamos através dela. A estrutura na sua frente agora ganha aspectos de um duto de ar ou fumaça – que quase se aglomera a uma janela inferior – com pequenas fiações e maquinações sempre aparentes no exterior. O amarelo que antes se restringia a uma faixa agora se espalha por toda a região à direita. É possível ver outros prédios que começam a se desenvolver na esquerda, com seções que se projetam para fora da região escondida atrás do prédio em evidência.



5) Em 29", a grande janela mostra detalhes de três andares distintos e os dutos de fumaça se multiplicam em detalhes de uma cobertura e a seção esquerda dá espaço para torres pontiagudas.

6) Ainda em 29", os três andares e a sessão às esquerda passam a refletir cidades inteiras e a grande janela ganha autonomia. A sessão à direita virou um plano ou a lateral de um prédio maior.





7) Em 35”, quatro das seis janelas são ampliadas. Uma traz um homem com grande chapéu, a outra arranha-céus, a terceira arquitetura retrofuturista e a última um reflexo do sol. Parecem com quadros de uma história em quadrinhos com bordas figurativas, tal qual as realizadas por Will Eisner, como na página 3 de Spirit em “The School for Girls” (19/01/1947).

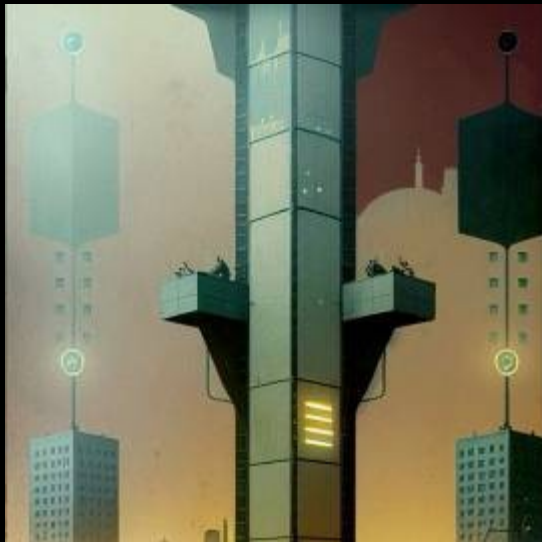


8) Em 37” (acima), o homem com grande chapéu aparece com mais detalhes. As janelas no centro aparecem com grande variedade, mostrando a possibilidade de atendimento a necessidades do usuário e afastamento da padronização. A região inferior agora apresenta placas de ruas de encruzilhadas amontoadas, como se estivessem flutuando.



9) Em 39”, a lateral do prédio ganha grandes diodos que mudam de cor e se tornam incandescentes. Deles saem fiações que se conectam com outros apetrechos fora da cena. Canos passam a ser conduzidos para fora de uma parede e por cima da outra face.

10) A partir de 40", temos nova série com ênfase na simetria com letreiros e experimentação tipográfica apenas na seção inferior.



11) Em 43", a simetria começa a se desfazer com a formação de uma abóbada na direita, mas persiste na formação de quatro prédios equidistantes com um pequeno alto falante suspenso por uma antena por cima.

12) Em 44", o centro se desenvolve em novo prédio com grande variedade de janelas de todos os tamanhos e o fundo que parece conduzir grandes conexões que se mesclam do rosa ao amarelo.





13) Na segunda parte, a partir de 1'35'', temos uma mudança nos prompt-parâmetros estéticos, com a valorização da cidade e arquitetura modernas, com uma divisão vertical da tela em três partes. Temos estilização da arquitetura presente em "Port of Marseille" de Hanns Ludwig Katz (abaixo).



14) No frame acima, em 1'37'', temos uma divisão vertical que se reduz para dois e a predominância da ortogonalidade com certa natureza na base da imagem. Referência a Chris Ware (ao lado).





15) Em 1'38'', ainda temos ângulos retos em abundância, porém aparecem elementos mais orgânicos, indefinidos e com características humanas.

16) No mesmo segundo, temos a inclusão de um quadro no lugar de uma janela no prédio à esquerda.



17) Em 1'39'', abstrações diversas dominam a parte central superior direita da tela. Ao lado na esquerda, temos difusão com os pontos da cor vermelha que abertas com a distância se transformam em rosa.

