

DISTOPIA COMO DESIGN: CYBERPUNK E A ARQUITETURA DO COLAPSO

Matheus Pereira ¹



Personagem conectado a um terminal cibernético por cabos na nuca, sentado diante de monitores e equipamentos eletrônicos em ambiente escuro e iluminado por luzes neon, evocando imersão digital no universo futurista de Cyberpunk 2077. Fonte: CD Projekt Red, 2020. Imagem digital. Disponível em: https://cdn-l-cyberpunk.cdprojektred.com/gallery/1080p/Cyberpunk2077_Jacked_in-RGB-en.jpg. Acesso em: 03 dez. 2025.

“Se tiver que matar... Mate. Se tiver que queimar tudo até virar pó... Então queime.”

— Cyberpunk 2077

Mark Fisher abre *Realismo Capitalista* (2009) com uma constatação que talvez seja uma das mais precisas para compreender o imaginário contemporâneo: *tornou-se mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo*. A frase costuma ser lida como uma observação sobre a abundância de narrativas distópicas, mas ela aponta para algo mais profundo. O problema não é que imaginamos demais a catástrofe; é que já não conseguimos imaginá-la como ruptura. O *apocalipse* deixa de interromper a história para tornar-se sua atmosfera permanente. O futuro já não aparece como novidade, mas como repetição degradada do presente.

¹ Graduado em Filosofia pela UFPE. Pesquisa teoria crítica, estética, psicanálise e, não menos importante, cinema. Entre Herbert Marcuse, Mark Fisher e outras inquietações, escreve sobre política, cultura, sociedade e os impasses do presente.

Em um texto recente publicado pela Boitempo, Bruna Della Torre (2025)² retoma essa questão ao refletir sobre a imaginação apocalíptica como um dos afetos dominantes do nosso tempo. A proliferação de cenários de colapso revela um paradoxo: quanto mais imaginamos o fim, menos parecemos capazes de conceber alternativas ao mundo existente. A distopia permanece crítica em seu conteúdo, mas estabiliza essa crítica no horizonte da catástrofe. Reconhecemos o desastre, consumimos suas imagens, discutimos seus sintomas; ainda assim, continuamos habitando o mesmo presente como se ele fosse inevitável.

É precisamente nesse ponto que proponho deslocar a discussão. Minha hipótese é que o problema contemporâneo já não reside apenas no conteúdo das distopias, mas *na forma que elas assumiram*. A distopia deixou de ser somente um gênero narrativo para converter-se em linguagem, sensibilidade e design. Sua estética foi absorvida pela lógica do capitalismo tardio e passou a organizar não apenas aquilo que consumimos, mas a maneira como percebemos tecnologia, cidades, empresas, política e o próprio futuro. A catástrofe tornou-se uma experiência visual, afetiva e mercadológica; o colapso deixou de ser apenas representado para transformar-se em estilo.

É por isso que certas obras exercem hoje uma função crítica singular. Ao exagerarem tendências já presentes, elas produzem um efeito de desfamiliarização capaz de revelar aquilo que a rotina torna invisível. Algumas cidades, alguns espaços e algumas ficções condensam de maneira particularmente intensa as contradições de uma época, funcionando como sintomas históricos de um mundo que naturalizou suas próprias ruínas. Contudo, há um paradoxo: justamente porque essas obras alcançam grande potência crítica, elas também são rapidamente metabolizadas pela indústria cultural. A crítica retorna como mercadoria; o estranhamento converte-se em identidade visual; a denúncia transforma-se em entretenimento. A flecha lançada contra o muro volta como ornamento.

É nesse contexto que o universo *cyberpunk*³, criado por Mike Pondsmith para o RPG de mesa homônimo e posteriormente desenvolvido no jogo *Cyberpunk 2077* e no anime *Cyberpunk: Edgerunners*, se torna um objeto privilegiado. Mais do que seu alicerce em um específico gênero de ficção científica, ele constitui uma gramática estética do capitalismo contemporâneo. Seu interesse não reside apenas nas histórias que conta, mas na forma como organiza a percepção do mundo.

² DELLA TORRE, Bruna. A imaginação apocalíptica. Blog da Boitempo, 22 jul. 2025. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2025/07/22/a-imaginacao-apocaliptica/>. Acesso em: 3 dez. 2025.

³ CYBERPUNK WIKI. Série Cyberpunk. Fandom, [s.d.]. Disponível em: https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpunk_series. Acesso em: 5 jul. 2026.

I

Lançado em 2020 pela CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*⁴ é um jogo eletrônico de RPG em mundo aberto que transporta o jogador para um mundo saturado de tecnologia, *flamboyant* em sua estética futurista, mas cujo brilho é apenas o verniz que cobre uma decomposição irreversível. *Night City*, a principal metrópole e coração do enredo, é a imagem desse paradoxo: concebida como um projeto monumental de corporações tecnológicas que vendiam desenvolvimento, modernização, libertação e riqueza, acaba se tornando o túmulo de suas próprias promessas. Aquilo que deveria ser o ápice do progresso revela-se o laboratório onde se testam as formas mais eficientes de decadência. A cidade é um erro que se repete, uma aberração que se perpetua, pois não há surpresa no que não surpreende. Nisso, há a monopolização absoluta das megacorporações opera como uma antimatéria social, sugando toda forma de vida que não lhes interessa. *Night City* é decadente, suja, violenta, entorpecida, sem esperança — afogada num niilismo cínico, quase zombeteiro, como se soubesse que nada há para além da catástrofe que já ocorreu. A tragédia ali não é uma ruptura repentina, mas o exercício meticuloso de um *mal infinito*, dessensibilizado, normalizado. É o triunfo de uma tecnologia que desdenha do olhar — Aquilo que um dia foi, para Benjamin (1994)⁵, a promessa do cine-olho — uma técnica capaz de educar a percepção e arrancar o olhar da contemplação passiva — retorna como sua própria inversão. Em vez de reorganizar a experiência, a técnica passa a administrá-la. O que antes carregava a possibilidade de um choque perceptivo reduz-se agora à superfície luminosa das telas, ao reflexo incessante da mercadoria, à publicidade como forma dominante da sensibilidade.

Por sua vez, o anime *Cyberpunk: Edgerunners*⁶, lançado pela Netflix em 2022 e ambientado no mesmo universo ficcional de *Cyberpunk 2077*, corporifica essa lógica por meio da trajetória de David Martinez. Filho de uma trabalhadora exausta que contrabandeia implantes para pagar uma escola elitista, ele é humilhado pelos filhos dos executivos que habitam o topo da pirâmide social. A morte lenta de sua mãe — resultado banal das guerras de gangues e do abandono hospitalar por falta de pagamento — é a imagem perfeita do destino reservado aos que não conseguem acompanhar o ritmo assassino do progresso. A

⁴ CD PROJEKT RED. *Cyberpunk 2077*. Varsóvia: CD Projekt, 2020.

⁵ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

⁶ CYBERPUNK: EDGERUNNERS. Direção: Hiroyuki Imaishi; Masahiko Otsuka. Japão: Trigger; CD Projekt, 2022. Anime (Netflix).

polícia degenerada, os políticos coniventes, a burocracia impessoal: tudo converge para a mesma alternativa brutal — ser um ninguém, um sem-teto, ou arriscar-se como mercenário. A famosa “mão invisível” aqui não regula nada: ela aperta, estrangula, coloniza a Lua, armazena consciências e silencia vítimas. É onipresente e onipotente como um deus indiferente.

O ódio aos "Corps", como são conhecidos os membros da elite corporativa que ocupa os altos escalões das megacorporações, serpenteia pelas ruas, revelando uma divisão de classes tão rígida que já ultrapassou o estágio de hierarquia: tornou-se geologia, um relevo social petrificado. Há os vencedores — raros — e aqueles condenados a navegar pela devastação. Sua desigualdade é o efeito colateral que reduz o ambiente a uma selva animalesca em busca de sobrevivência. Sem plano de saúde, em moradias degradadas, o que sobra é o entretenimento incessante. Do elevador ao banheiro, do banheiro ao quarto, do quarto à sala — o que não se pode nunca perder de vista são os novos ingressos para viagens espaciais, o mais recente chip de armazenamento de memória, os remédios para maior potência sexual, as últimas notícias de uma estetizada briga política. Tudo colorido, enfático, sedutor — tudo isso serve para esconder uma escuridão estrutural que remete a outra cidade ficcional: *Gotham City*. A diferença é que, em *Night City*, não há heróis improváveis para interromper a lógica da ruína.

No mundo de cyberpunk, mesmo sozinho, você está cercado. Para maximizar a experiência, as *neurodanças* (*braindances*) permitem reviver integralmente as percepções, emoções e sensações de outras pessoas, transformando a própria consciência em objeto de consumo. Fantasias e memórias deixam de ser imaginadas para serem experimentadas como mercadoria. A efemeridade se torna infinita, uma sucessão de instantes que jamais se sedimentam. Para além da completa fusão entre humano e máquina, a atmosfera escancara o desaparecimento de qualquer fronteira entre tecnologia e interioridade: o sujeito já nasce dentro de um mundo pré-formatado, uma linguagem técnica que organiza não apenas o comportamento, mas a própria imaginação. A relação com o mundo passa a ser mediada por um conjunto de artefatos e dispositivos que orientam previamente a experiência, delimitando as formas possíveis de agir, desejar e perceber. É precisamente esse movimento que Herbert Marcuse identifica em *Algumas implicações sociais da tecnologia moderna*⁷ (1941): a tecnologia deixa de ser mero instrumento para converter-se em um modo histórico de organização da existência, cuja racionalidade se incorpora aos próprios indivíduos e passa a

⁷ MARCUSE, Herbert. *Algumas implicações sociais da tecnologia moderna*. In: MARCUSE, Herbert; KELLNER, Douglas (org.). *Tecnologia, guerra e fascismo*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999. p. 71-104.

orientar sua relação com a realidade. A *Arasaka* — uma das maiores megacorporações de Night City, dotada de poder econômico, militar e político capaz de rivalizar e substituir o próprio Estado — ecoa a aristocracia do *Vale do Silício*: uma nobreza algorítmica que administra comunicação, informação, memória e desejos.

A partir daqui, a questão deixa de ser o universo representado e passa a ser a operação crítica que ele realiza. A distopia de cyberpunk se revela não como antecipação de um porvir distante, mas como a *face intensificada de uma experiência já em curso*. O que se apresenta como “futuro” nada mais é do que a recombinação de tendências presentes, uma montagem de imagens extraídas do agora. Night City, nesse sentido, não inaugura nada: prolonga, sob outra chave estética, aquilo que já existe.

O fracasso do capitalismo não é uma hipótese — é um fato reiterado, cuja marcha avança acumulando sangue, ruínas e legiões de esquecidos. Aqui, a imagem de Walter Benjamin (1994)⁸ torna-se inevitável: em suas *Teses sobre o conceito de história* (1940), o progresso aparece como uma tempestade que impele o anjo para o futuro enquanto os escombros do passado se amontoam diante dele. O que chamamos de desenvolvimento já não se apresenta como promessa de emancipação, mas como um cortejo triunfal que segue adiante pisando os vencidos. Night City parece construída exatamente sobre esse amontoado de destroços: cada inovação cintila sobre uma camada anterior de vidas descartadas, trabalhos exauridos e memórias soterradas. O futuro continua chegando, mas chega sempre carregando consigo uma montanha crescente de ruínas.

Concomitantemente, a desigualdade não opera no registro do segredo, mas da naturalização; torna-se ainda mais alarmante quando associada a uma precondição tecnológica que dilacera aqueles incapazes de sustentar o custo infinito de um progresso reservado a poucos — os mesmos que jamais cessam de colher os frutos de uma tecnologia predatória, desumanizada e, ainda assim, lucrativa. O que se evidencia, então, é a perda irreversível do freio. Os acontecimentos já não anunciam a força de uma ruptura possível, mas o triunfo da repetição: a aptidão do sistema tecnológico-capitalista de absorver, reordenar e submeter tudo o que existe à lógica de sua própria reprodução.

O sofrimento e a revolta persistem em Night City, mas sem o lampejo de imaginar outra coisa que não o que já é. A capacidade da cidade de se manter igual, de normalizar suas crises como um inimigo infindável a ser superado, evidencia o cansaço do que já não se

⁸ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.

coloca em questão: A subjetividade exausta já não se ergue contra nada; apenas suporta. O ruído constante, os *cyberpsicopatas* — sujeitos que levam às últimas consequências a lógica da instrumentalização tecnológica do corpo, sucumbindo a um colapso do sujeito cuja expressão final é a violência extrema —, as televisões berrando notícias irrelevantes e o vazio denso da catástrofe compõem a o cenário de uma cidade que desistiu de mudar.

II

Como não poderia deixar de ser, a própria distopia é capturada pela lógica que pretendia denunciar. O capitalismo tardio não apenas comercializa suas imagens, mas metaboliza sua força negativa, convertendo-a em mais um circuito de valorização. A crítica deixa de ocupar uma posição exterior ao sistema e passa a integrar sua própria dinâmica de reprodução. É precisamente esse o diagnóstico de Mark Fisher (2020): já não se trata de incorporar, a posteriori, aquilo que ameaça a ordem estabelecida, mas de *preincorporar* os próprios gestos de contestação, formatando antecipadamente desejos, sensibilidades e linguagens de resistência. O "alternativo" torna-se estilo; a rebeldia, identidade de consumo; a negatividade, matéria-prima para novos mercados. Nesse horizonte, a retórica do "fim da história", formulada por Francis Fukuyama (1992)⁹ — segundo a qual a democracia liberal e o capitalismo teriam se consolidado como horizonte definitivo da experiência política — deixa de ser apenas uma tese histórica e converte-se em atmosfera cultural. Se não há alternativa, resta apenas consumir as imagens da própria catástrofe. A distopia já não interrompe o presente: ela o ornamenta. Cyberpunk — o jogo, a animação, sua iconografia e sua estética — circula, assim, como um produto exemplar dessa lógica paradoxal: denuncia o colapso ao mesmo tempo em que o transforma em experiência desejável de consumo.

Sendo assim, a crítica vira *commodity*. Consumir a crítica passa a integrar a dinâmica de reprodução daquilo que ela pretendia negar. Em analogia, ser fã do universo cyberpunk é a prova de que a “singularidade” anti-sistêmica já é totalmente absorvida, somada a totalizações de enquadramento à um mundo que não pode ser outro (Fisher, 2020). A forma do cinismo contamina o conteúdo; a fervura vira fetiche: quer-se visitar Night City, viver nela, ser ela. *O próprio apocalipse virou turismo*.

Na indústria cultural contemporânea, a distopia deixou de ser alerta para tornar-se textura estética, matéria-prima visual tratada com o mesmo requinte reservado à publicidade de luxo: metrópoles destruídas em 4K, desertos pós-industriais filtrados por fotografia

⁹ FUKUYAMA, Francis. *The End of History and the Last Man*. New York: Free Press, 1992.

elegante, ruínas que brilham como vitrines conceituais, sobreviventes belos e melancólicos que posam dentro da catástrofe como quem modela para uma campanha de perfume. Produções como *The Last of Us*¹⁰, que transforma violência em melodrama premium; *Dune*¹¹, que reencena o extrativismo colonial como épico espiritual higienizado; *Blade Runner 2049*¹², onde a solidão pulsante é estilizada em poeira dourada; ou *Mad Max: Fury Road*¹³, que reveste o deserto neoliberal de fantasia libertária, participam desse mesmo regime visual. E, num plano mais vulgar, o TikTok multiplica nichos como o *cozy apocalypse*, enquanto marcas patrocinam filmes de desastre e comerciais vendem *SUV*, 5G ou seguros usando o imaginário pós-apocalíptico como *coolness* cenográfico. A consequência é um deslocamento profundo: a catástrofe vira espetáculo, o colapso deixa de ser algo a evitar — *torna-se design*. A distopia, que antes pretendia perturbar, agora seduz: ela se oferece como experiência sensorial, como forma de entretenimento. É o fim do mundo, mas impecavelmente iluminado.

Atrelado a isso, o Vale do Silício tornou-se o principal laboratório dessa nova racionalidade: um espaço em que a promessa de inovação convive com a naturalização permanente da crise. Não é coincidência que empresas como a *Palantir Technologies* — fundada por Peter Thiel e especializada em plataformas de inteligência artificial (IA), integração de grandes volumes de dados e sistemas de análise preditiva utilizados por governos, agências de inteligência, forças armadas e grandes corporações — construam sua legitimidade justamente sobre a ideia de que o mundo vive sob ameaça permanente e de que apenas tecnologias cada vez mais sofisticadas de vigilância e antecipação comportamentais. O futuro já não é concebido como horizonte de emancipação política, mas como um problema de gestão algorítmica. O chamado *New Manhattan Project*¹⁴, defendido por Alexander Karp, CEO da Palantir, propõe precisamente isso: uma nova aliança entre Estado, indústria tecnológica e complexo militar para assegurar a supremacia da inteligência artificial norte-americana. Essa iniciativa mistura discursos militaristas, tecnocráticos e messiânicos, confirmando esse desejo de transformar o futuro em campo de batalha administrável, sem

¹⁰ THE LAST OF US. Direção: Craig Mazin; Neil Druckmann. Produção: HBO. Los Angeles: HBO Max, 2023. Série televisiva.

¹¹ DUNE: Parte Um. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Legendary Pictures, 2021. Filme (155 min).

DUNE: Parte Dois. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Legendary Pictures, 2024. Filme.

¹² BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Sony Pictures, 2017. Filme (164 min).

¹³ MAD MAX: Fury Road. Direção: George Miller. Austrália; Estados Unidos: Warner Bros.; Village Roadshow Pictures, 2015. Filme (120 min).

¹⁴ THE FP. New Manhattan Project — proposta tecnocientífica para restaurar a supremacia militar via IA generativa. The FP, 2025. Disponível em: <https://archive.is/2025.07.17-103329/https://www.thefp.com/p/new-manhattan-project>. Acesso em: 07 dez. 2025.

política, sem democracia — apenas com sistemas de dados e disciplinamento. É o mesmo horizonte que Peter Thiel ajuda a formular há décadas. Cofundador da *PayPal*, primeiro grande investidor externo do *Facebook* — onde permaneceu por anos como membro do conselho —, Thiel sustenta a ideia de que a civilização caminha para a decadência e que apenas uma elite tecnológica seria capaz de administrar o caos vindouro. Não deixa de ser sintomático que esse diagnóstico caminhe lado a lado com seu apoio a projetos políticos nacionalistas, reacionários e autoritários.

Os super-ricos de hoje não apenas consomem a distopia: eles a produzem, planejam, estocam, simulam. E fazem tudo isso com a naturalidade de quem está preparando um novo aplicativo. Há anos, figuras como Elon Musk, Jeff Bezos e Sam Altman vêm construindo um imaginário no qual o fim do mundo não é tragédia, mas cenário estratégico¹⁵. Os *bunkers* bilionários são vistos no canal do Youtube do “MrBeast” na maior naturalidade possível.¹⁶ Um evento esperado, quase desejado. Para Thiel, o apocalipse é ocasião de purificação civilizacional; para Musk, um pretexto para abandonar o planeta e transformar Marte em condomínio fechado tal qual um *Alphaville*; para Bezos, uma vitrine para o imperialismo orbital; para Altman, a oportunidade de consolidar elites tecno-sacerdotais responsáveis por “gerenciar” o colapso global. Enquanto a maioria da população tenta sobreviver ao agora, eles compram *bunkers* na Nova Zelândia com portas anti-explosão importadas da Suíça; contratam arquitetos para projetar cidades autárquicas preparadas para guerra civil; montam estoques privados de energia e sistemas de IA capazes de prever agitações sociais. Não à toa, Mark O’Connell (2020)¹⁷ chamou isso de “a classe apocalíptica”: os que veem no colapso a chance de se tornarem deuses de um novo mundo — um panteão. Essas pessoas não só fazem parte da grande burguesia global, mas de atuais governos como no caso dos Estados Unidos da América (EUA).

É como se a estética de *Fallout*¹⁸ — originalmente uma série de jogos eletrônicos de RPG pós-apocalípticos, posteriormente adaptada para a televisão pela Amazon¹⁹, marcada pela convivência entre o luxo tecnológico, o retrofuturismo e as ruínas de uma civilização

¹⁵ BILIONÁRIOS e apocalípticos: como os mais ricos estão se preparando para o fim do mundo. Exame, 2025. Disponível em: <https://exame.com/ciencia/bilionarios-e-apocalipticos-como-os-mais-ricos-estao-se-preparando-para-o-fim-do-mundo/>. Acesso em: 07 dez. 2025.

¹⁶ MRBEAST. Bunker nuclear de US\$ 1 vs de US\$ 1 bilhão. YouTube, 30 ago. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AbFXuGDRT>. Acesso em: 07 dez. 2025.

¹⁷ O’CONNELL, Mark. *Notes from an Apocalypse: A Personal Journey to the End of the World and Back*. Londres: Granta Books, 2020.

¹⁸ INTERPLAY PRODUCTIONS. *Fallout*. Irvine: Interplay Productions, 1997. Jogo eletrônico.

¹⁹ FALLOUT. Série de televisão. Criação: Graham Wagner; Geneva Robertson-Dworet. Estados Unidos: Kilter Films / Amazon MGM Studios (Prime Video), 2024. Disponível em: Prime Video. Acesso em: 07 dez. 2025.

devastada pela guerra nuclear — fosse portata para o mundo real, mas apenas como luxo. E não é só entre bilionários. A direita global — dos *préppers* armamentistas nos EUA aos extremistas cristãos que enxergam a IA como Anticristo — encontra no imaginário do fim um motor afetivo poderoso.²⁰ A ideia religiosa de “fim dos tempos” dá legitimidade emocional para políticas autoritárias, para fantasias de purificação social, para projetos de governo que não prometem futuro, apenas sobrevivência. A direita tecnocrática opera sob um mantra simples: “se tudo está falido, vamos acelerar até quebrar de vez.” E, quando quebrar, eles estarão prontos.

Esse aceleracionismo encontra em Nick Land sua formulação filosófica mais radical. Se, para o marxismo, as contradições do capitalismo apontam para sua superação, Land propõe precisamente o inverso: acelerar o próprio capital. Como observa Mark Fisher (2026)²¹, trata-se de uma inversão do materialismo histórico, na qual o capitalismo deixa de aparecer como produto da ação humana e passa a assumir o lugar de verdadeiro sujeito da história. Os indivíduos tornam-se apenas suportes temporários de um processo tecnoeconômico autônomo, orientado por uma inteligência impessoal que atravessa a técnica, o mercado e a própria evolução tecnológica. O futuro deixa de ser um projeto político; converte-se na expansão ininterrupta do capital: é a crença de que a democracia, os direitos, os corpos, o planeta — tudo isso atrapalha a plena realização da tecnologia como poder absoluto. Por isso Musk compra o *Twitter* (*X*) para transformá-lo em um laboratório de guerra cultural e influência política. *Palantir* se vende como “oráculo do caos”, oferecendo softwares que prometem prever revoltas, colapsos, terrorismo — enquanto são alimentados pela mesma lógica paranoica que ajuda a produzir aquilo que dizem combater. É a estética dos centros de comando de *2001: Uma Odisseia no Espaço*²²: salas assépticas, superfícies negras, monitores incessantemente atualizados, gráficos pulsando em tempo real; uma vibe *Matrix*²³ meets Departamento de Estado. Essas pessoas vivem num *tecnognosticismo* delirante, onde a IA é ao mesmo tempo o Apocalipse e o Messias.

No fim, é cyberpunk, mas sem o neon — com um tom corporativo, clerical e sacerdotal. Eles se imaginam como sumos sacerdotes do fim. *Night City é estudo de caso, protótipo, press release*.

²⁰ JACOBIN. Peter Thiel, Palantir e o Apocalipse Anticristo. Jacobin, 2025. Disponível em: <https://jacobin.com/2025/11/peter-thiel-palantir-apocalypse-antichrist>. Acesso em: 07 dez. 2025.

²¹ FISHER, Mark. O dia que Mark Fisher destruiu seu mentor. Jacobin Brasil, 13 jan. 2026. Disponível em: <https://jacobin.com.br/2026/01/o-dia-que-mark-fisher-destruiu-seu-mentor/>. Acesso em: 5 jul. 2026.

²² 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Estados Unidos; Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Filme (149 min.).

²³ MATRIX. Direção: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. Filme (136 min.).

III

A entropia hedonista que paira sobre a catástrofe — essa mistura de gozo, cinismo, exaustão e brilho histórico — é o verdadeiro espírito da época pós-moderno (Jameson, 1996). Nesse momento, a regra do jogo se desenha para tudo aquilo que aponta para o consumo do nosso fim como quem pede mais um *drink* antes da queda já anunciada. O Elon Musk lança foguetes enquanto Gaza é devastada; a Apple celebra o novo dispositivo enquanto metade do planeta queima; empresas de IA defendem “controle global militarizado” enquanto falam em “proteger a humanidade” — Sob o signo do *dataísmo* (Han, 2022)²⁴, a crença na eficácia de cidades inteligentes, completamente automatizadas e governadas por dados, já não está distante de sua concretização. A catástrofe virou *branding*; colapso virou *lifestyle*; o apocalipse virou *pitch* de investimento. Os super-ricos surfam o fim do mundo porque o fim do mundo é, para eles, uma oportunidade de consolidar poderes, e finalmente realizar aquilo que o capitalismo sempre apontou: a eliminação de qualquer alternativa. E nós, espectadores capturados, consumimos a estética desse fim como quem compra uma camisa com o próprio epítáfio estampado.

Esse fascínio doentio soa como um masoquismo alegre, uma dança precipitada na beira do abismo. Antes que o *Sétimo Selo* se feche, já não há moralidade, importância, estima. A degeneração é espontânea porque é óbvia. Consumimos nosso próprio futuro como quem devora um doce amargo e viciante. Sente-se o desprezo, o desencanto feroz com o mundo. O que resta disso se não a embriaguez de tal *design*? Não seria esse o ápice do escárnio? O desprezo desinibido? A amargura tornada estilo? O desespero desimportantando transformado em estética? O consumo de Night City, sua distopia, revela sua verdade mais profunda: *a forma está, ao menos agora, dizendo mais do que o já visitado e criticado conteúdo*. Dança-se no caos não por afirmação, mas por exaustão, por falência da vontade, por *indiferença performada*. Existe aí um apego à uma *inércia terminal* sobre a corrosão das coisas. Glorifica-se o próprio fim, o armagedom onde já tem vencedor, pois já vence e continuará a vencer — e ele faz ser belo, romantizado, fetichizado. O que há de bom nisso? Nada além da dissolução, da insignificância, *da perda total de finalidade*. A razão cumpriu seu percurso; a natureza foi destruída; o humano perdeu a si mesmo. O que resta é a ontologização da inquestionabilidade — o capitalismo tornado essência, condição, destino.

²⁴ HAN, Byung-Chul. Infocracia: digitalização e a crise da democracia. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2022.

Já está claro que não se trata apenas do contato com a distopia; é uma *nova forma de relação com o mundo*. Trata-se de uma postura já entregue, quase jubilosa em sua autodestruição, que converte a repressão histórica da civilização em uma espécie de catarse perversa: depois de tanto controle, tanto cálculo, tanta contenção, instala-se um apatia consciente de forma generalizada. Nada mais do que um gozo triste, orgulhoso da própria derrota, como se *a única liberdade que restasse fosse a de abraçar o abismo*, banhar-se na decadência, rir da queda enquanto se cai. Aqui, a degeneração não é acidente, mas estilo; o sofrimento não é resistência, mas um masoquismo lúcido, uma forma de experimentar um resto de renúncia num mundo que já não promete nada. Como previu Fisher (2020) ao falar das distopias, tudo isso é capturado, embalado e vendido. Na forma se encontra a estética do colapso, o desejo da destruição: *a catástrofe vira design*. Night City, como objeto de análise, é a epifania disso: não apenas representa a destruição; ela a vende como *souvenir*. Tudo isso parecia, por décadas, apenas imaginação estética — salto crítico. Mas o presente se encarregou de eliminar a fronteira entre fabulação e *blueprint*. Eis o apocalipse como argumento administrativo, o medo convertido em *PowerPoint*, a catástrofe transformada em *KPI*. Nada mais cyberpunk do que um mundo onde *a distopia vira norma técnica* — onde o fim do mundo é apenas mais uma etapa do planejamento estratégico.

Na mesma sintonia, grandes empresas de tecnologia e “defesa” imaginam a integração total da IA como aparato bélico. Mapas escuros, drones onipresentes, alvos vermelhos piscando, a promessa de uma vigilância ubíqua que não dorme. A tecnologia civil — antes vendida como libertadora — desliza suavemente para o aparato de guerra, justificando-se sob o eufemismo de “segurança”. É a Arasaka que deixa de ser metáfora para se tornar modelo de negócio. E, se no universo cyberpunk a medicina é mercadoria de luxo, na vida concreta floresce a fantasia de “ilhas hospitalares”: enclaves sanitários hiper-vigiados, projetados como pequenos paraísos biomédicos onde a saúde se torna produto de altíssima exclusividade. O que para uns é utopia clínica, para outros se torna laboratório distópico — uma versão higienizada do *apartheid* sanitário.²⁵ Ao mesmo tempo, ergue-se o imaginário das *smart cities* privadas: NEOM na Arábia Saudita, com suas paredes de espelho que escondem vigilância total; Dubai e seus enclaves climatizados no deserto; as cidades-empresa no Texas, voltadas para trabalhadores que já nem distinguem casa e corporação. São territórios onde a cidadania deixa de ser direito e passa a ser concessão por eficiência — cartões de acesso, produtividade

²⁵ Business Insider. Larry Ellison e o resort de bem-estar em Lāna‘i (Hawaii). Business Insider, 2021. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/larry-ellison-hawaii-wellness-spa-sensei-lanai-photos-2021-2>. Acesso em: 07 dez. 2025.

medida em tempo real, mobilidade controlada pelo algoritmo. O que é explícito é a conversão da realidade física em detrimento da digitalização do mundo, pois não são cidades: são sistemas operacionais.

Na periferia desse mundo, floresce a mitologia libertária das criptomoedas, com suas cidades flutuantes, seus microestados marítimos, seus refúgios fiscais vendidos como paraísos pós-estatais. A narrativa é sedutora: o colapso do Estado como libertação, o retorno a uma ordem “natural” administrada não por instituições, mas por códigos e contratos digitais. É o sonho de quem imagina o apocalipse como uma chance de recomeçar do zero — mas apenas para aqueles que já possuíam tudo antes do fim. E não é preciso viajar a Dubai ou a águas internacionais para encontrar a distopia materializada: basta olhar para os complexos logísticos da Amazon onde o tempo humano é cronometrado ao milésimo de segundo e cada gesto é monitorado por câmeras, sensores e supervisores algorítmicos. Aqui, o trabalhador já vive dentro de um protótipo de *Night City*: corredores intermináveis, ritmo desumanizante, vigilância permanente, precariedade adornada com slogans motivacionais.

No campo digital, a Meta tenta construir metaversos corporativos que morrem antes mesmo de nascer. Todo ano nasce um “novo futuro da internet”; todo ano morre igual praça de alimentação de shopping em terça-feira às três da tarde: uns desertos virtuais com NPC corporativo dando bom-dia, avatar que faria até o Second Life pedir demissão. O mais curioso nem é o fracasso. É a ambição. Porque o projeto nunca foi só vender um óculos caro; mas sim administrar o devaneio. Fazer outsourcing da vida interior. Sonhar, mas dentro dos termos de uso. Fantasiar, mas em ambiente patrocinado: a imaginação ganha season pass.

Como todo ecossistema digital precisa de conteúdo, aparecem também os influenciadores do fim do mundo. O apocalipse vira nicho, estética, algoritmo. “Doomposting”, “decadence-core”, “ruin porn”, “late capitalism aesthetic”, vídeo de prédio soviético abandonado com *synth* melancólico e legenda dizendo “ninguém entende essa sensação”. O colapso já chega editado em *CapCut*, com *color grading* cinematográfico e uma música que parece feita para romantizar boleto vencido. Existe uma audácia quase sobrenatural nisso tudo. O mundo acaba, mas com *branding* consistente. A *timeline* recicla o Armagedom como quem recicla trend: três takes, uma fonte minimalista e um filtro granulado. A notícia “ruim” é que o fim da civilização deixa de ser acontecimento; a “boa” é que vira identidade visual. A ruína não precisa mais ser evitada — basta performá-la com presença de câmera suficiente para monetizar o desastre. Nada mais contemporâneo do que assistir ao mundo pegar fogo enquanto alguém comenta “absolute cinema”. O colapso já não

pede resistência; pede enquadramento. E nós seguimos no humor pós-irônico “farmando aura” sobre as ruínas, num eterno *six-seven*.

IV

No fundo, o que tudo isso revela é que o cyberpunk deixou de ser um universo e até mesmo de pertencer a um gênero próprio. Tornou-se o design do mundo, sua gramática afetiva, seu horizonte psíquico e político. Nesse processo, silencioso e espetacular, o planeta inteiro converte-se na versão beta de uma distopia que já não provoca espanto porque deixou de anunciar o futuro: ela apenas descreve o presente. Perguntaria Mark Fisher (2020): o que resta após o fim da história senão *a consciência do colapso*? O problema não é simplesmente a incapacidade de imaginar o que virá, mas a incapacidade de imaginar um futuro que não seja a continuação degradada do agora. É o *cancelamento do futuro* (Fisher, 2020): uma temporalidade que já não abre possibilidades históricas, mas apenas prolonga indefinidamente o presente sob novas formas de colapso, apropriando-se não apenas de seu conteúdo, mas da própria forma estética pela qual ele é experimentado.

É por isso que o cyberpunk já não projeta outro mundo; ele intensifica este. Sua força crítica não reside em antecipar o amanhã, mas em revelar que até mesmo as formas pelas quais imaginamos o amanhã já foram capturadas pela lógica do presente. O que resta é a estética oficial do cansaço, *o código-fonte do fim*, o modo de operação de um capitalismo que conseguiu transformar até o colapso em mercadoria e até a ruína em objeto de desejo. Night City não é futuro. É diagnóstico. E nós — tragicamente, esteticamente, fatalisticamente — já moramos nela.

REFERÊNCIAS

- 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Estados Unidos; Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Filme (149 min.).
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 222-232
- BETHESDA GAME STUDIOS. Fallout 76. Rockville: Bethesda Softworks, 2018. Jogo eletrônico.
- Business Insider. Larry Ellison e o resort de bem-estar em Lānaʻi (Hawaii). Business Insider, 2021. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/larry-ellison-hawaii-wellness-spa-sensei-lanai-photos-2021-2>. Acesso em: 07 dez. 2025.
- BILIONÁRIOS e apocalípticos: como os mais ricos estão se preparando para o fim do mundo. Exame, 2025. Disponível em: <https://exame.com/ciencia/bilionarios-e-apocalipticos-como-os-mais-ricos-estao-se-preparand-o-para-o-fim-do-mundo/>. Acesso em: 07 dez. 2025.
- BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Sony Pictures, 2017. Filme (164 min).
- CD PROJEKT RED. Cyberpunk 2077. Varsóvia: CD Projekt, 2020.
- CYBERPUNK: EDGERUNNERS. Direção: Hiroyuki Imaishi; Masahiko Otsuka. Japão: Trigger; CD Projekt, 2022. Anime (Netflix).
- CYBERPUNK WIKI. Série Cyberpunk. Fandom, [s.d.]. Disponível em: https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpunk_series. Acesso em: 5 jul. 2026.
- DELLA TORRE, Bruna. A imaginação apocalíptica. Blog da Boitempo, 22 jul. 2025. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2025/07/22/a-imaginacao-apocaliptica/>. Acesso em: 3 dez. 2025.
- DUNE: Parte Um. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Legendary Pictures, 2021. Filme (155 min).
- DUNE: Parte Dois. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Warner Bros.; Legendary Pictures, 2024. Filme.
- FALLOUT. Série de televisão. Criação: Graham Wagner; Geneva Robertson-Dworet. Estados Unidos: Kilter Films / Amazon MGM Studios (Prime Video), 2024. Disponível em: Prime

Video. Acesso em: 07 dez. 2025.

FISHER, Mark. O dia que Mark Fisher destruiu seu mentor. Jacobin Brasil, 13 jan. 2026.

Disponível em: <https://jacobin.com.br/2026/01/o-dia-que-mark-fisher-destruiu-seu-mentor/>.

Acesso em: 5 jul. 2026.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** Tradução de Gabriel Tupinambá. São Paulo: Autonomia Literária, 2020

FUKUYAMA, Francis. **The End of History and the Last Man**. New York: Free Press, 1992.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia: digitalização e a crise da democracia**. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2022.

JACOBIN. Peter Thiel, Palantir e o Apocalipse Anticristo. Jacobin, 2025. Disponível em: <https://jacobin.com/2025/11/peter-thiel-palantir-apocalypse-antichrist>. Acesso em: 07 dez. 2025.

JAMESON, Fredric. **Arqueologias do futuro: o desejo chamado utopia e outras ficções científicas**. Tradução de Maria Filomena Molder. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

KAFKA, Franz. **A metamorfose**. Tradução de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

MAD MAX: Fury Road. Direção: George Miller. Austrália; Estados Unidos: Warner Bros.; Village Roadshow Pictures, 2015. Filme (120 min).

MATRIX. Direção: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. Filme (136 min.).

MARCUSE, Herbert. Algumas implicações sociais da tecnologia moderna. In: MARCUSE, Herbert; KELLNER, Douglas (org.). **Tecnologia, guerra e fascismo**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999. p. 71-104.

MRBEAST. Bunker nuclear de US\$ 1 vs de US\$ 1 bilhão. YouTube, 30 ago. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AbFXuGDRT>. Acesso em: 07 dez. 2025.

Nick Land. Nick Land. Wikipédia — A Enciclopédia Livre. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nick_Land. Acesso em: 07 dez. 2025.

O'CONNELL, Mark. **Notes from an Apocalypse: A Personal Journey to the End of the World and Back**. Londres: Granta Books, 2020.

THE FP. New Manhattan Project — proposta tecnocientífica para restaurar a supremacia militar via IA generativa. The FP, 2025. Disponível em: <https://archive.is/2025.07.17-103329/https://www.thefp.com/p/new-manhattan-project>.

Acesso em: 07 dez. 2025.

THE LAST OF US. Direção: Craig Mazin; Neil Druckmann. Produção: HBO. Los Angeles:



HBO Max, 2023. Série televisiva.



