26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 5 – Política e Economia da Informação

A REPÚBLICA TECNOLÓGICA DA PALANTIR E O MITO DA BATCAVERNA

PALANTIR'S TECHNOLOGICAL REPUBLIC AND THE MYTH OF THE BATCAVE

Marco Schneider – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e Universidade Federal Fluminense (UFF)
Arthur Coelho Bezerra – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: O artigo analisa criticamente o Manifesto da empresa de tecnologia Palantir, identificando-o como uma expressão do tecnofascismo: proposta de fusão da vigilância digital total com o poder de uma elite técnico-financeira dos EUA em detrimento de processos democráticos e soberanias nacionais. O objetivo do trabalho é apontar as bases autoritárias do manifesto, demonstrando sua continuidade ideológica e estética com tendências fascistas presentes de modo mais ou menos velado em oito décadas de indústria cultural dos EUA. Metodologicamente, é uma pesquisa teórica, qualitativa, exploratória, bibliográfica e documental, que articula crítica da economia política da informação com crítica cultural, em diálogo com a filosofia, no intuito de enriquecer o debate sobre a relação entre tecnologia, informação, política, economia e guerra. Os resultados indicam que o manifesto defende um conhecimento técnico excludente – baseado na extração universal de dados muitas vezes sensíveis e na produção de metadados estratégicos – concentrado na elite corporativa dos EUA; naturaliza a guerra como estado permanente; e sugere a suspensão da democracia em nome da segurança. Como considerações finais, sintetiza-se os argumentos apresentados e advoga-se a necessidade de se fazer frente teórica e ético-política às pretensões do manifesto, a começar pelo desvelamento e pela denúncia das ameaças que traz à democracia liberal e à possibilidade de promoção de formas mais substanciais de democracia.

Palavras-chave: tecnofascismo; vigilância de dados; complexo militar-industrial; crítica ideológica; elite tecnológica.

Abstract: This article critically analyzes the Palantir technology company's manifesto, identifying it as an expression of technofascism: a proposal to merge total digital surveillance with the power of a US techno-financial elite to the detriment of democratic processes and national sovereignties. The aim of the work is to point out the authoritarian foundations of the manifesto, demonstrating its ideological and aesthetic continuity with fascist tendencies present in a more or less veiled way throughout eight

decades of the US cultural industry. Methodologically, it is a theoretical, qualitative, exploratory, bibliographic, and documentary research that articulates a critique of the political economy of information with cultural criticism, in dialogue with philosophy, in order to enrich the debate on the relationship between technology, information, politics, economics, and war. The results indicate that the manifesto defends an exclusionary technical knowledge – based on the universal extraction of often sensitive data and the production of strategic metadata – concentrated in the US corporate elite; it naturalizes war as a permanent state; and it suggests the suspension of democracy in the name of security. In conclusion, the arguments presented are summarized, and the need for a theoretical and ethical-political confrontation of the manifesto's claims is advocated, beginning with the unveiling and denunciation of the threats it poses to liberal democracy and the possibility of promoting more substantial forms of democracy.

Keywords: technofascism; data surveillance; military-industrial complex; ideological critique; technological elite.

1 INTRODUÇÃO

Ao contrário de *big techs* famosas como Microsoft, Google ou Amazon, a Palantir Technologies ainda é relativamente desconhecida do grande público. Parte do motivo se deve ao fato de que os usuários dos seus serviços de software e inteligência artificial, focados na vigilância e análise de grandes volumes de dados, não são pessoas comuns como nós, e sim agências norte-americanas como a *Central Intelligence Agency* (CIA), o *Federal Bureau of Investigation* (FBI), a *Immigration and Customs Enforcement* (ICE)[1], o Exército e o Departamento de Defesa dos EUA, além de instituições europeias como o Serviço Nacional de Saúde do Reino Unido e de grandes empresas do setor privado, como o banco Morgan Stanley e a Walmart, maior rede varejista do mundo.

O trabalho desenvolvido pela Palantir é comparável ao que descobrimos sobre a Agência Nacional de Segurança dos Estados Unidos nos documentos revelados por Edward Snowden em 2013, incluindo a coleta de informação proveniente de todo lugar (câmeras, dados públicos, redes sociais, fichas policiais etc.), a criação de bancos de dados e o desenvolvimento de software para gerenciar todo esse *big data*, tendo um objetivo principal: rastrear e avaliar ativos e pessoas, sejam elas imigrantes, potenciais inimigos ou meros funcionários de seus contratantes.

Segundo Sérgio Amadeu da Silveira (2025, p. 123), as operações da Palantir "vão de espionagem e desenvolvimento de sistemas para capturar imigrantes ilegais até a confecção

[1] Serviço de Imigração e Alfândega.

de sistemas especiais para atividades militares". Dissecando o que apropriadamente chama de "complexo militar-industrial-datificado", Silveira aponta que, ao integrar a gestão da guerra dos Estados Unidos, utilizando dados obtidos em suas plataformas de comunicação, entretenimento, comércio e saúde a serviço dos interesses geopolíticos e militares daquele país, corporações de tecnologia como a Palantir se tornam "instrumentos do neocolonialismo baseados no controle que exercem sobre as infraestruturas digitais" (Silveira, 2025, p. 124-125). Nos termos de González de Gómez (1999, p. 27), esse controle se inscreve em um "modo de produção informacional dominante em uma formação social", responsável por apontar sujeitos, organizações, regras e autoridades informacionais, bem como "os meios e os recursos preferenciais de informação, os padrões de excelência e os modelos de sua organização, interação e distribuição".

A Palantir foi criada em 2004 por Peter Thiel, bilionário cofundador do PayPal e antigo apoiador financeiro de Donald Trump, que em seu primeiro governo foi agraciado com contratos que somam mais de um bilhão de dólares (Mijente, 2019). Tanto Thiel quanto o CEO da Palantir, Alex Karp, descrevem a empresa como "patriota", afirmando que "outras empresas de tecnologia que se recusam a trabalhar com agências militares estão 'nas raias da covardia'" (Crawford, 2025, p. 227).

> Em um ensaio esclarecedor, a escritora Moira Weigel estudou a tese de doutorado de Karp, que revela um interesse intelectual antigo pela agressividade e uma crença de que 'o desejo de cometer atos de violência é um fato fundador consistente da vida humana'. A tese de Karp tinha como título 'Agression in the Life World' [Agressão no mundo da vida] (Crawford, 2025, p. 227).

Curiosamente, é esse espírito pouco republicano que conduz o livro *The Technological Republic: Hard Power, Soft Belief, and the Future of the West,* lançado por Karp em parceria com Nicholas W. Zamiska (diretor de assuntos corporativos da Palantir) em 2025, e sintetizado no ano seguinte em 22 teses – ou *tweets*, já que foi publicado neste formato na conta oficial da empresa, na rede social X, como uma espécie de manifesto.

Os tweets, disponíveis na Wikipedia, partem do princípio exposto na tese 1: "O Vale do Silício tem uma dívida moral para com o país que tornou possível a sua ascensão. A elite de engenheiros do Vale do Silício tem a obrigação afirmativa de participar na defesa da nação" (Wikipedia, [2026]). Nesse sentido, os autores irão defender a construção do *hard power* norte-americano baseado em *software* (tese 4), a fabricação de armas de inteligência artificial (tese 5), uma vez que "nossos adversários não se deterão em debates teatrais sobre os méritos

do desenvolvimento de tecnologias com aplicações militares"; defendem, também, que "o Vale do Silício deve desempenhar um papel no combate aos crimes violentos" (tese 17) e que é preciso haver resistência do Ocidente à inclusão cultural (tese 22), descrita como "tentação superficial de um pluralismo vazio e oco" (Wikipédia, [2026]).

Em linhas gerais, o Manifesto da Palantir apresenta-se como uma defesa da tecnologia como salvação. Sob a retórica da eficiência e da objetividade algorítmica, o documento revela, em sua essência, um projeto profundamente antidemocrático, que já foi caracterizado como tecnofascismo (Ehl, 2026). Este termo designa a fusão entre a lógica de vigilância total, a centralização do poder nas mãos de uma elite técnico-financeira dos Estados Unidos e a suspensão ou secundarização dos processos políticos deliberativos em nome de uma suposta segurança gerada por sistemas automatizados.

O presente resumo propõe uma crítica ao Manifesto, articulando-o a um conjunto de antecedentes na indústria cultural dos Estados Unidos, que sinalizam contradições fundamentais entre promessas de emancipação tecnológica e seus usos autoritários, reais ou potenciais. Metodologicamente, trata-se de pesquisa teórica, qualitativa, exploratória, bibliográfica e documental, que articula crítica da economia política da informação com crítica cultural, em diálogo com a filosofia, no intuito de enriquecer o debate sobre a relação entre tecnologia, informação, política, economia e guerra. Partimos da crítica benjaminiana à estetização fascista da técnica e da guerra; tecemos a crítica ao controle tecnológico à luz da luta de classes, tomando o episódio do "Aprendiz de Feiticeiro", da animação "Fantasia", de Walt Disney, como alegoria reacionária; analisamos bilionários justiceiros em Batman e Homem de Ferro, que fomentam o que Morozov (2018) chama de "solucionismo tecnológico" (a tendência de *big techs* do Vale do Silício de tratar questões sociais, políticas e econômicas complexas como meros *bugs* ou problemas de engenharia, que poderiam ser resolvidos por meio de algoritmos, inteligência artificial e análise de *big data*), com destaque para o que denominamos, com ironia socrática, de mito da Batcaverna, espaço de poder corporativo privado e vigilância panóptica (Foucault, 2012).

2 IDEOLOGIA E ESTÉTICA FASCISTA DA GUERRA

Na conclusão de seu célebre ensaio "A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica", Walter Benjamin (1987) avalia que o fascismo glorifica a guerra exatamente na medida em que o capital se torna incapaz de usar as forças produtivas para libertar as pessoas.

A glorificação da guerra é a expressão estética da derrota (ainda que provisória) da revolução: diante da contradição insolúvel entre o desenvolvimento das forças produtivas – ou, em outras palavras, o imenso potencial produtivo da técnica (fábricas automatizadas, aviões, rádio, cinema) – e as relações de produção arcaicas baseadas na propriedade privada dos meios de produção e na exploração do trabalho, o fascismo oferece uma saída monstruosa: a guerra como espetáculo; a destruição como sublimação.

Em termos rigorosamente econômicos, a guerra queima estoques de superprodução, destrói recursos e massacra multidões, permitindo que sejam iniciados novos ciclos de acumulação de capital. O Manifesto da Palantir inscreve-se nessa lógica: longe de propor qualquer transformação nas relações de propriedade ou ao menos no controle democrático dos meios de produção (incluindo, evidentemente, os meios de produção de dados), propõe a ampliação indefinida da vigilância e da predição como "soluções tecnológicas" (Morozov, 2018) para crises que são, na verdade, crises da própria ordem social que o manifesto defende. Segundo Morozov (2018, p. 45), "a narrativa da disrupção tecnológica mais instigante roubou a cena da história bem mais deprimente da disrupção política e econômica que pouco tinha a ver com a tecnologia". É nesse sentido que a tal "guerra preventiva" infinita contra o imprevisível se torna o horizonte político do tecnofascismo. O imprevisível é um eufemismo para qualquer oposição ou tentativa de resistência aos desideratos da hegemonia global dos EUA.

Parafraseando Gramsci (2024), que de certo modo antecipa o argumento benjaminiano sobre a técnica e a guerra, é nos pontos extremos da contradição entre o desenvolvimento das forças produtivas e a perpetuação de relações de produção ultrapassadas, no tensionamento entre o potencial técnico emancipador e seu uso capitalista, que nascem monstros. Nos termos célebres de Gramsci, referindo-se à emergência do fascismo italiano: "A crise consiste propriamente no fato de que o velho morre e o novo não pode nascer: nesse interregno ocorrem os fenômenos morbosos mais variados." (Gramsci, 2024, p. 343). O tecnofascismo é um desses fenômenos mórbidos.

2.1. O APRENDIZ DE FEITICEIRO

Uma boa alegoria para compreender a lógica de classe subjacente ao Manifesto é a sequência "O Aprendiz de Feiticeiro", da animação "Fantasia" (1940), de Walt Disney, baseada no poema homônimo de Goethe. Nela, o aprendiz Mickey Mouse, cansado do trabalho pesado

de carregar baldes d'água, veste o chapéu do feiticeiro e conjura uma vassoura para realizar a tarefa automaticamente. Enquanto repousa, sonha acordado com o controle das forças da natureza. No entanto, a vassoura se multiplica, a água ameaça alagar o castelo, e o aprendiz, aterrorizado, não consegue interromper o feitiço. Somente a chegada do mestre feiticeiro — que retoma o chapéu, impõe ordem e devolve o aprendiz ao trabalho servil — restaura o controle.

Essa narrativa pode ser lida como uma lição moral sobre imprudência ou ambição desmedida. Contudo, uma leitura materialista e de classe revela seu caráter reacionário. O chapéu, afinal, é uma alegoria para o conhecimento técnico-científico e o poder que dele deriva. Quando o mestre se ausenta, o aprendiz pega o chapéu emprestado e tem acesso ao que lhe parece mágico nesse conhecimento: automatizar o trabalho braçal. Todavia, o rato, que é o trabalhador braçal, revela-se incapaz de conduzir o processo com eficiência, de modo que a automação que desencadeia foge ao seu controle. Somente o mestre (o feiticeiro, a autoridade, a burguesia e seus técnicos e cientistas) pode manejar as forças produtivas sem desastre. A classe, a preguiça, a precipitação, os sonhos do aprendiz o condenam à fatalidade do trabalho pesado, da servidão, da subordinação.

O Manifesto da Palantir é uma expressão perfeita dessa ideologia. Seus autores não apenas pressupõem que o conhecimento técnico (algoritmos, integração de dados, inteligência artificial) deve permanecer nas mãos de uma elite —engenheiros, bilionários, ex-agentes de inteligência —, como também sustentam que qualquer tentativa de controle democrático ou social sobre esses sistemas resultaria em ineficiência, politização ou caos. Portanto, devemos confiar no mestre feiticeiro — a corporação, o Vale do Silício, o exército e os serviços secretos — para controlar as forças que ele mesmo desencadeou. A consequência inevitável é a perpetuação do trabalho pesado (e do desemprego) sob novas formas: não somente o esforço muscular ou cerebral repetitivo, mas a eterna condição de ser vigiado, perfilado e julgado por sistemas que nunca se vê e nunca se controla.

2.2. BATMAN E HOMEM DE FERRO

O manifesto da Palantir também ecoa uma fantasia recorrente na indústria cultural dos Estados Unidos: a do bilionário justiceiro tecnológico. Personagens como Batman (da DC) e Homem de Ferro (do universo Marvel) corporificam esse mito, cada um à sua maneira, com impressionante fidelidade aos valores do manifesto.

Batman e Homem de Ferro são herdeiros de impérios industriais e financeiros – respectivamente, as Corporações Wayne e as Indústrias Stark. Ambos representam a privatização do monopólio da violência, utilizam supercomputadores, vestimentas tecnológicas, sistemas de vigilância de ponta e um exército de patentes e engenhocas (o Batmóvel, o cinto de utilidades, a armadura quase indestrutível do Homem de Ferro) no confronto violento com lunáticos locais e estrangeiros. Batman conta com uma parceria semiclandestina com a polícia de Gotham City, que projeta a silhueta de um morcego no céu da cidade quando precisa da ajuda do bilionário justiceiro (com o qual o Comissário de Polícia possui uma linha telefônica direta). O homem de ferro, por sua vez, atua em escala internacional, em conluio com o complexo industrial militar dos EUA.

A Batcaverna é particularmente significativa. Trata-se de um espaço subterrâneo sob a mansão de Bruce Wayne, lugar privado, secreto, onde um supercomputador centraliza os dados sobre a criminalidade de Gotham. É a alegoria da governança algorítmica antecipada: na escuridão da caverna, longe das luzes da praça pública e dos debates parlamentares, o bilionário tecnológico bom de briga processa informações e emite decisões que afetam a vida de milhões. Não por acaso:

> A aplicação mais conhecida da empresa [Palantir] talvez seja o Gotham, usado por agências de segurança para reunir rapidamente informações sobre indivíduos a partir de fontes públicas e privadas. Entre os clientes estão a CIA, o ICE e órgãos de segurança europeus. O sistema americano utiliza o software para encontrar imigrantes que estariam irregulares no país (Ehl, 2026).

O manifesto da Palantir radicaliza essa fantasia ao eliminar qualquer resquício de identidade secreta ou responsabilização pública. Enquanto Batman e Homem de Ferro precisavam de uma identidade secreta, o Gotham da Palantir se vende como a própria autoridade, tornando a política obsoleta. Não há bilionário mascarado porque não há necessidade de máscara: a empresa apresenta-se abertamente como a solução para a falência do Estado, com seus executivos (Karp, Thiel) atuando como figuras públicas que aconselham governos e ditam políticas de segurança.

Esse desmascaramento talvez tenha alguma relação com a história dos últimos cem anos: por ocasião da disputa sanguinária inter imperialista que foi a 2ª Guerra Mundial, em meio à qual foi lançada a animação “Fantasia”, a indústria cultural americana precisava diferenciar-se do inimigo nazifascista, apesar de suas semelhanças – a legislação racial nazista foi inspirada na dos EUA, onde a Ku klux klan chegou a ter em torno de cinco milhões de

membros na década de 1920. Esse número caiu para dezenas de milhares durante a 2ª Guerra, quando os Estados Unidos posavam de defensores do mundo livre, embora tenha sido o Exército Vermelho Soviético quem efetivamente derrotou os nazistas, com apoio da Inglaterra, dos EUA, da resistência, na França e alhures, além de China, Brasil, Canadá, Austrália etc. Enquanto isso, as leis racistas continuavam vigentes nos EUA e Walt Disney ganhava muito dinheiro escamoteando o elemento reacionário do episódio do "Aprendiz de Feiticeiro", mediante a infantilização de uma questão adulta muito séria, vital: o sonho absolutamente legítimo do trabalhador de se libertar do trabalho braçal, banal, pesado, repetitivo, mediante a automação sob o seu controle. Não é a preguiça que o move. É o mais humano e defensável dos desejos, ser livre e ter uma vida gratificante. Mas a infantilização do rato trabalhador em registro de comédia mascara o drama da luta de classes (passível de soluções alternativas), convertendo-o em tragédia, fatalidade.

Os EUA nunca foram governados por um partido abertamente fascista, mas elementos fascistas perpassam o último século da história dos EUA, tornando-se mais salientes nos últimos anos.

Após a 2ª Guerra veio a Guerra Fria, em meio a qual a imagem dos EUA de defensores do mundo livre diante da ameaça comunista consolidou-se. Por essa razão, talvez, a ditadura do capital representada por figuras como Bruce Wayne e Tony Stark precisasse ainda das identidades secretas dos justiceiros Batman e Homem de Ferro, para permanecer palatável (apesar do apoio dos democráticos EUA a tantas ditaduras sanguinárias ao redor do planeta nesse mesmo período). Hoje, porém, quando a única ameaça efetiva à hegemonia dos EUA é sua própria decadência civilizatória, além da China, que até então tem evitado qualquer atitude belicista de confrontação, as máscaras caem. Hoje, a Palantir é palatável.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No Mito da Caverna (Livro VII da República), Platão (2020) descreve prisioneiros acorrentados no fundo de uma caverna, de costas para a entrada, vendo apenas sombras projetadas na parede por um fogo situado atrás deles. As sombras são tomadas como a realidade. O filósofo é aquele que se liberta das correntes, volta-se para a luz, sai da caverna, contempla o Sol (a Ideia do Bem) e, depois de ver o mundo verdadeiro, retorna para libertar os demais. O mito é, fundamentalmente, uma alegoria sobre o conhecimento, a ilusão e a

emancipação: a caverna é a ignorância, a subjetividade aprisionada em aparências e crenças falsas.

A Batcaverna de Gotham City é uma inversão cínica desse mito. Não mais uma prisão da ignorância da qual se busca escapar, mas um bunker do conhecimento secreto, um lugar de poder inacessível ao público, onde as sombras — os dados, as imagens de vigilância, os perfis criminais — são manipulados pelo proprietário dos computadores, Batman, o bilionário justiceiro mascarado.

O Manifesto da Palantir opera exatamente nesse registro. Ele promete transparência, mas a transparência é sempre unilateral, como no panóptico de Bentham analisado por Foucault (2012): a empresa vê tudo (dados de cidadãos, transações, comunicações, movimentações), enquanto os cidadãos nada veem do funcionamento interno dos algoritmos que, como "armas de destruição matemática", decidem se um empréstimo será negado, se alguém será condenado à prisão ou se uma pessoa poderá encontrar e manter um emprego (O'Neil, 2020, p. 23-24).

A "república tecnológica" (Karp; Zamiska, 2025) da Palantir é a expressão ideológica mais acabada de um momento histórico em que o capital não consegue mais oferecer, nem mesmo prometer, uma boa vida para quem se esforça, apesar do desenvolvimento fantástico das forças produtivas, particularmente aquele representado pela própria inteligência artificial. O fascismo sempre foi, como a distopia da Palantir, ufanista, xenófobo e belicoso, atropelando sempre que possível soberanias nacionais e trucidando qualquer tipo de oposição, não só política, mas igualmente estética e ideológica. Essa semelhança deve servir de alerta.

A crítica, aqui, não é às tecnologias da informação em si mesmas, mas à sua subordinação a uma lógica neoliberal e tecnofascista, que precisa ser denunciada e enfrentada. O desenho dos sistemas da Palantir é centralizado, não auditável publicamente, blindado por patentes de propriedade intelectual e por alegações de segurança nacional (dos EUA). Na verdade, é construído somente para que seus acionistas e asseclas – políticos profissionais conservadores, advogados e propagandistas – possam sempre voar mais alto, nas finanças e no próprio cosmos, até a lua ou até Marte, enquanto o resto do mundo afunda na violência, na pobreza, na alienação e no colapso ambiental.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. A Obra de Arte na era da sua reprodutibilidade técnica. *In*: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 165-196.

CRAWFORD, K. **Atlas da IA**: poder, política e os custos planetários da inteligência artificial. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2025.

EHL, D. O que diz o manifesto da Palantir, que promove "armas de IA". **DW**, 22 de abril de 2026. Disponível em: https://www.dw.com/pt-br/o-que-diz-o-manifesto-da-palantir-que-promove-armas-de-ia/a-76897062. Acesso em: 15 jun. 2026.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir:** nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2012.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, M. N. O caráter seletivo das ações de informação. **Informare**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, p. 7-31, 1999.

GRAMSCI, A. Caderno 3. *In*: GRAMSCI, A. **Cadernos do cárcere**: obra completa. Rio de Janeiro: IGS-Brasil, 2024. Disponível em: https://acomunarevista.org/wp-content/uploads/2025/03/8b7824d91b934722a91965268bb21142.pdf. Acesso em: 12 jun. 26.

KARP, A. C.; ZAMISKA, N. W. **A república tecnológica**: tecnologia, política e o futuro do ocidente. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2025.

MIJENTE. **The war against immigrants**: Trumps's tech tools powered by Palantir. Disponível em: https://mijente.net/wp-content/uploads/2019/08/Mijente-The-War-Against-Immigrants_-Trumps-Tech-Tools-Powered-by-Palantir.pdf. Acesso em: 16 jun. 2026.

MOROZOV, E. **Big tech:** a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu editora, 2018.

O'NEIL, C. **Algoritmos de destruição em massa:** como o big data aumenta a desigualdade e ameaça à democracia. Santo André: Editora Rua do Sabão, 2020.

PLATÃO. **A República**. São Paulo: Perspectiva, 2020.

SILVEIRA, S. A. **As big techs e a guerra total**: o complexo militar-industrial-dataficado. São Paulo: Editora Hedra, 2025.

WIKIPÉDIA. **Manifesto da Palantir**. [2026]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_da_Palantir. Acesso em: 16 jun. 2026.