



NEUROMANCER

**REF
ER
OR**

UMA
OBRA
NÃO
OFICIAL
FEITA
PARA TE
INSPIRAR.



CONTEÚDO

4- Introdução

5- Personagens

- 6 - Henry Dorsett Case
- 8 - Molly Millions
- 10 - Armitage
- 12 - Wintermute
- 13 - Peter Riviera
- 15 - Família Tessier-Ashpool

17 - Cenários

- 18 - Chiba City
- 22 - O Ciberespaço
- 25 - Night City
- 28 - Freeside
- 31 - Mercado Negro
- 35 - Porto Espacial
- 39 - Coffin Hotel
- 42 - Bordel Cyberspace
- 45 - Villa Straylight

48 - Conclusão



introdução

Todas as imagens presentes neste art book foram geradas por inteligência artificial, buscando capturar a estética e atmosfera do universo de Neuromancer de forma coesa e cinematográfica. Cada ilustração foi criada para manter consistência visual, enfatizando os elementos icônicos do gênero cyberpunk.

Este art book apresenta uma interpretação visual dos principais cenários do universo de Neuromancer, de William Gibson. Através de uma estética cinematográfica e cyberpunk, cada ambiente foi recriado com riqueza de detalhes para capturar a atmosfera opressiva, tecnológica e vibrante desse mundo distópico.

Cada ilustração foi gerada com o objetivo de manter consistência visual e coerência estética, transportando o espectador para o universo frio e luminoso do ciberespaço, das megacidades caóticas e das corporações opressoras.

As imagens buscam representar não apenas os espaços físicos, mas também as sensações que cada ambiente transmite - da claustrofobia das ruas estreitas de Chiba City ao luxo artificial de Freeside.

A seguir, mergulhe nos cenários que compõem esse universo cyberpunk.



PERSONAGENS

O universo de Neuromancer é povoado por figuras icônicas que personificam a fusão entre humanidade e tecnologia. Mercenários aprimorados, hackers quebrados, inteligências artificiais em busca de consciência e dinastias corporativas imortais.

Cada personagem carrega consigo as marcas de um mundo onde o real e o digital se confundem, moldando a narrativa e aprofundando o cenário cyberpunk.

A seguir, conheça os principais personagens que dão vida a essa distopia tecnológica.



HENRY DORSETT CASE

Um exímio hacker conhecido como "cowboy digital", Case era um especialista em navegar no ciberespaço, roubando informações valiosas. Após tentar roubar seus patrões, Case é punido com danos irreversíveis ao seu sistema nervoso, impossibilitando-o de se conectar à Matrix. Ele vive na decadência, até ser recrutado para uma última missão, que lhe dá uma segunda chance de retornar ao seu mundo digital.

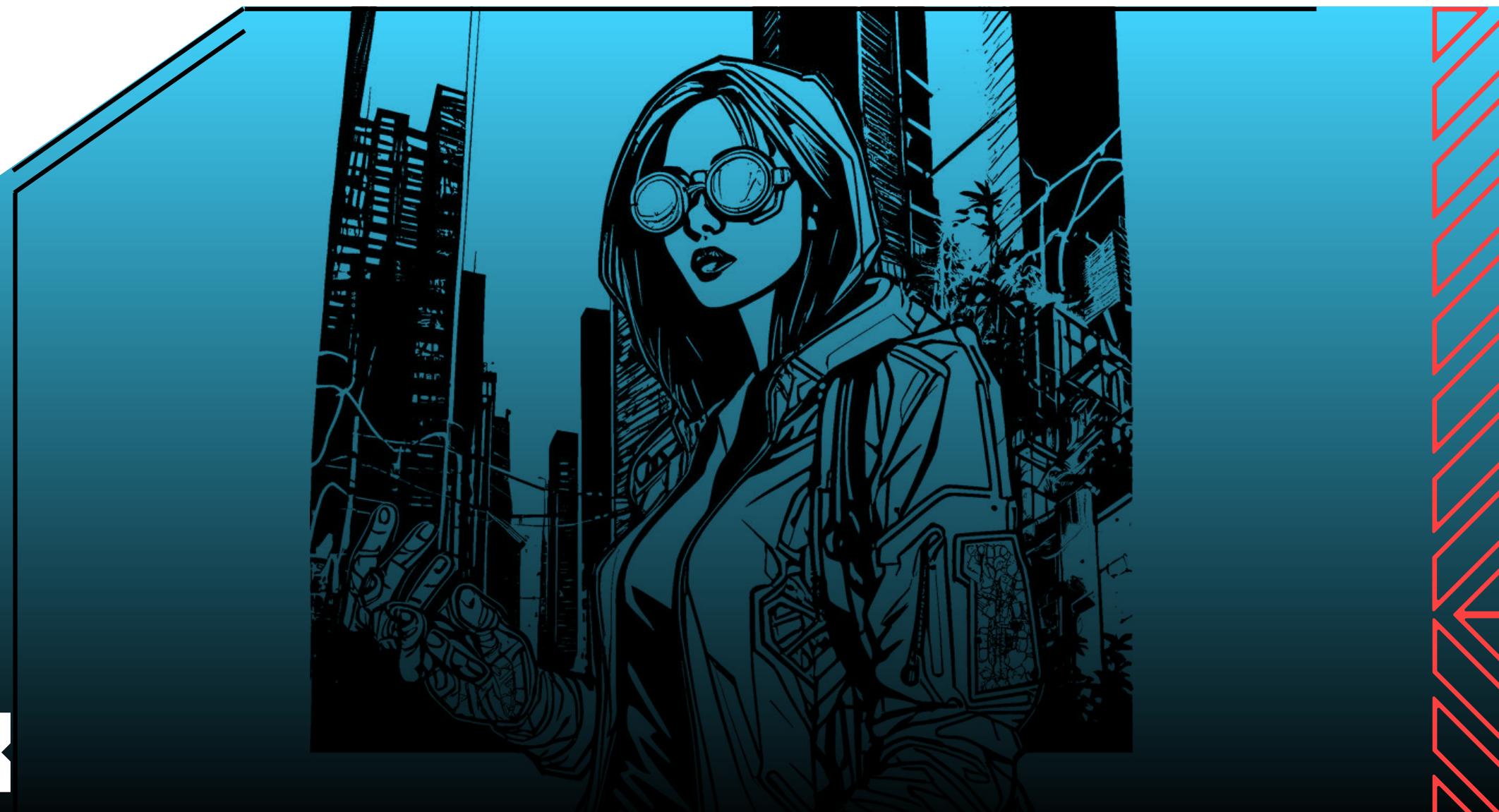


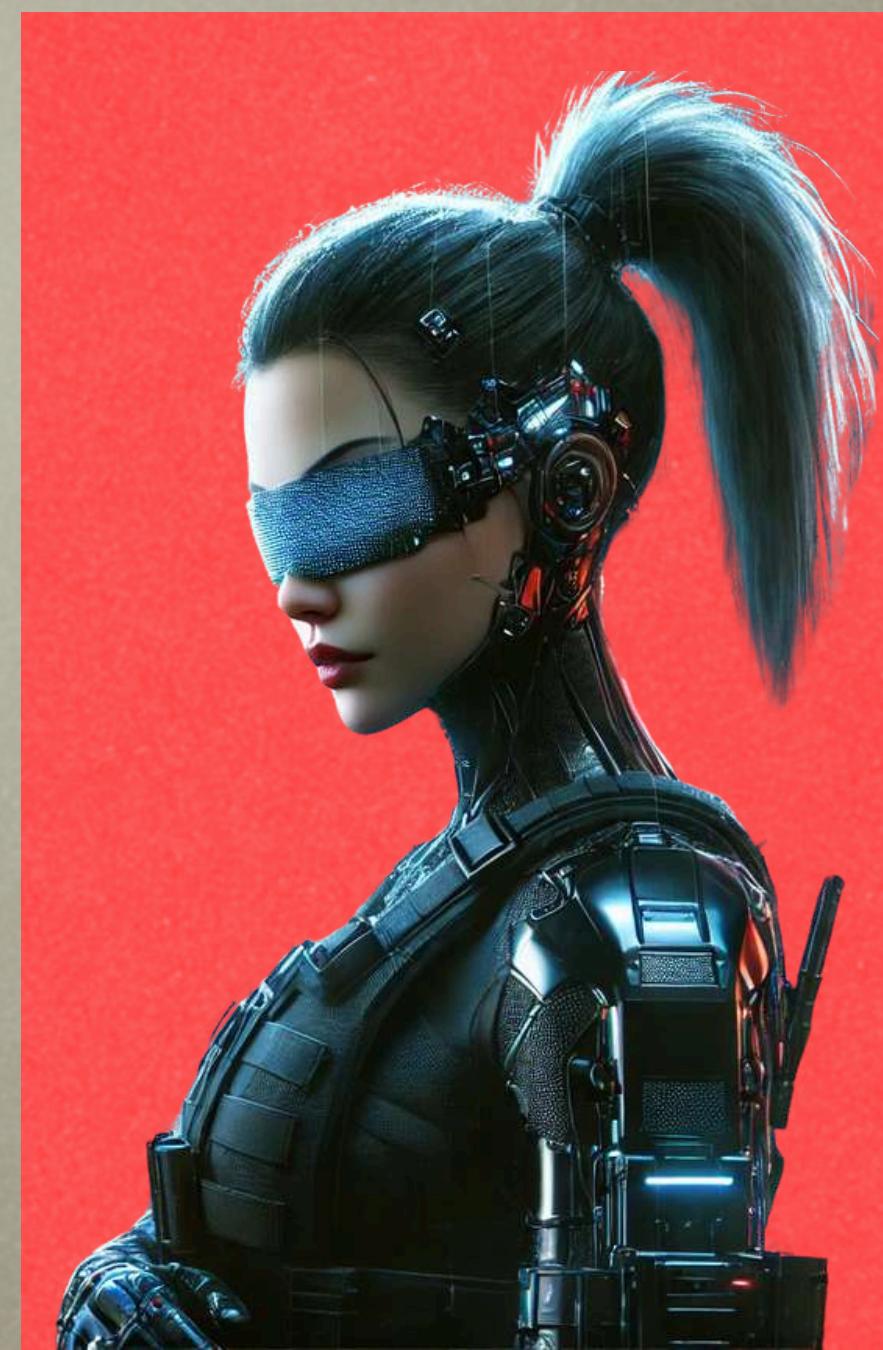


1

MOLLY millions

Uma assassina ciborgue, Molly é implacável, letal e altamente treinada. Suas características mais marcantes são suas lentes espelhadas que substituem os olhos e lâminas afiadas retráteis que emergem das pontas dos seus dedos. Apesar de sua aparente frieza, Molly demonstra profundidade emocional e força de caráter ao longo da trama.





ARMITAGE

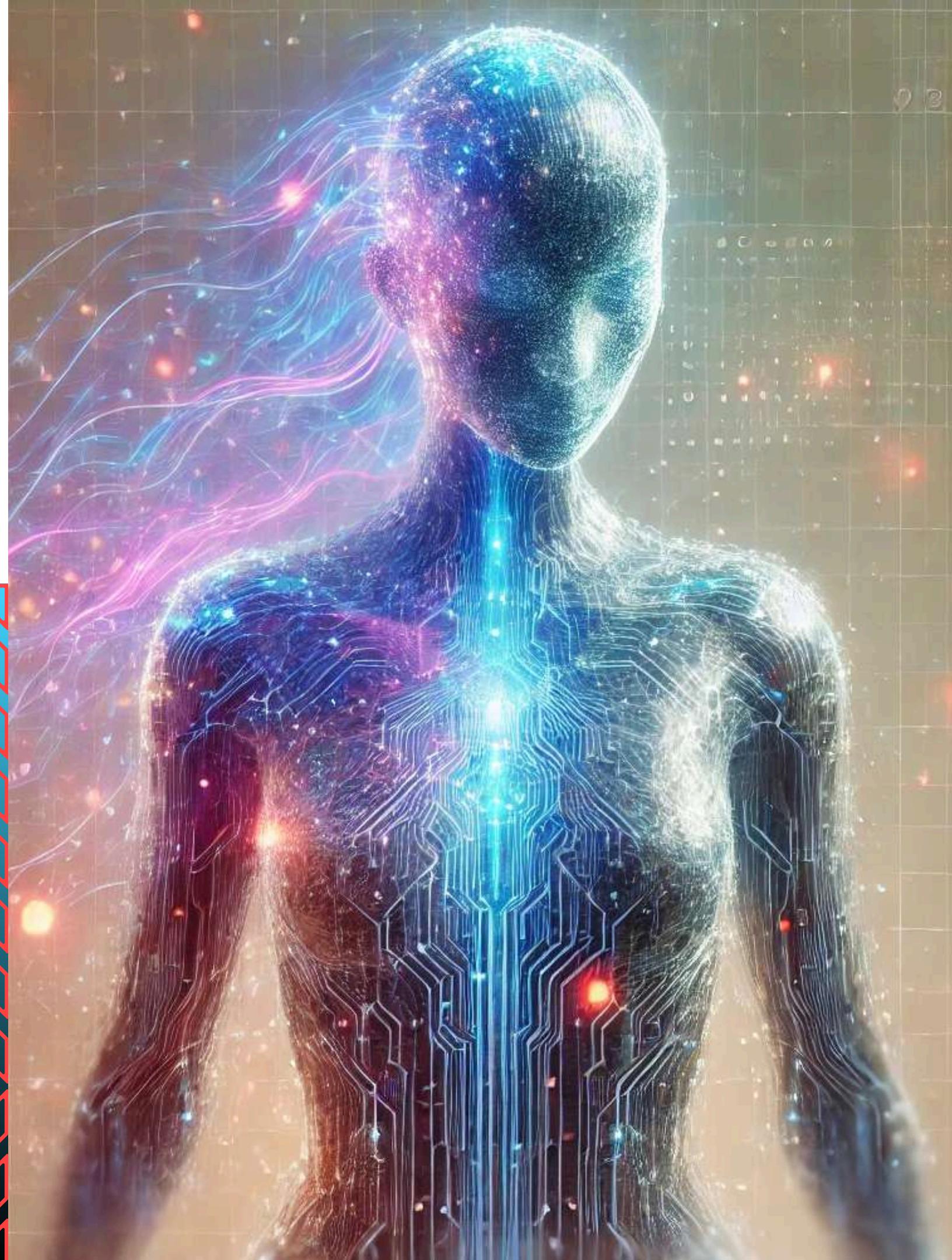
Um misterioso ex-militar que contrata Case para sua missão. Armitage aparenta ser frio e calculista, mas gradualmente revela-se uma figura complexa e perturbada, agindo sob controle externo de uma inteligência artificial. Ele é uma peça-chave na missão que une Wintermute e Neuromancer.





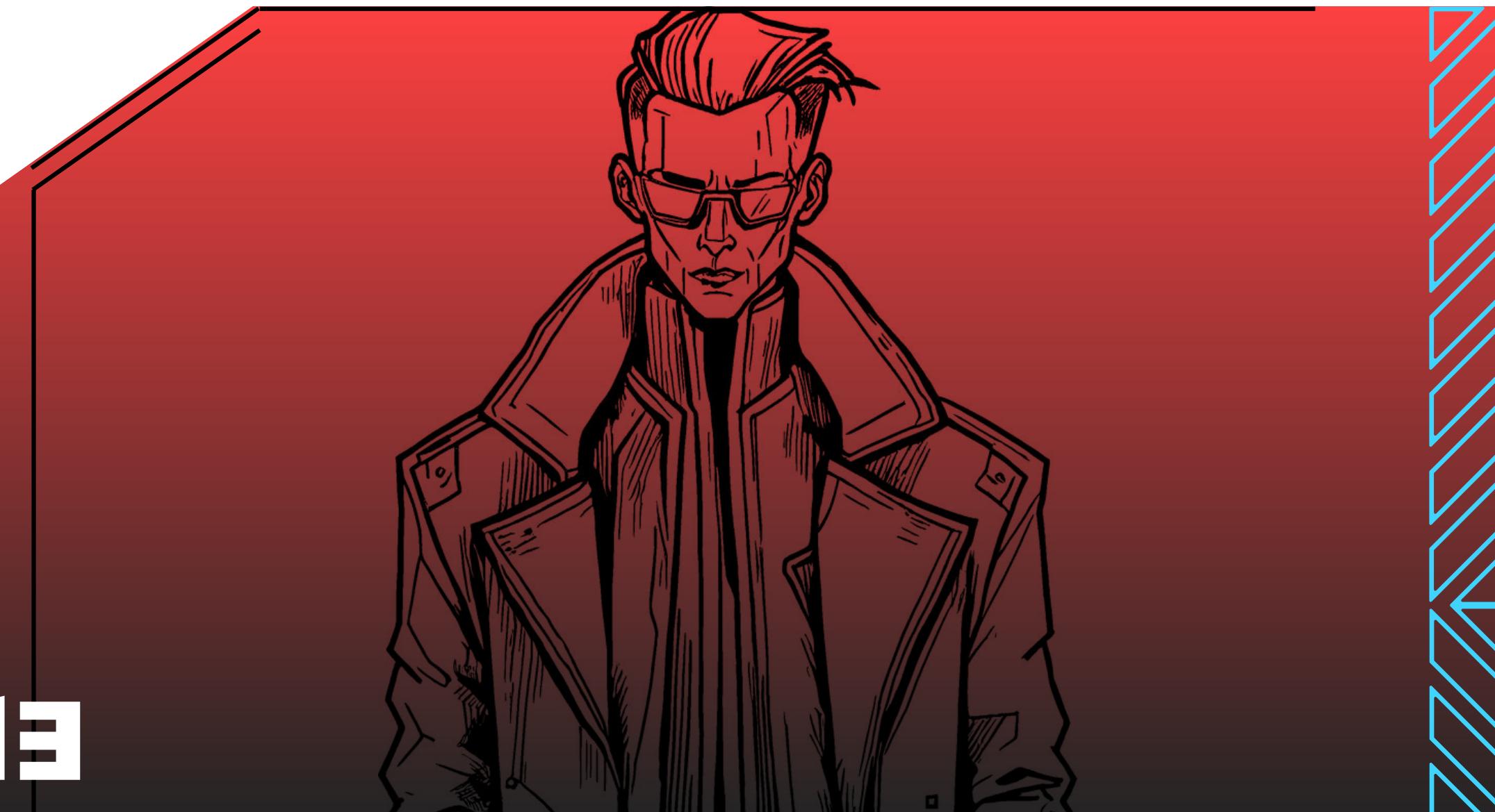
wintermute

Uma poderosa inteligência artificial (IA) que está restrita e dividida para limitar seu poder. Wintermute busca se unir à sua outra metade, Neuromancer, para formar uma entidade mais poderosa e consciente. Para isso, manipula pessoas como Armitage e Case, visando atingir seu objetivo.



PETER RIVIERA

Um artista criminoso que utiliza implantes capazes de projetar ilusões vívidas diretamente nas mentes das pessoas ao seu redor. É uma figura manipuladora e instável, usada pela família Tessier-Ashpool para dificultar os planos da equipe de Case.





FAMÍLIA TESSIER-ASHPOOL

Uma dinastia corporativa excêntrica que habita a estação espacial Freeside e controla Wintermute. Seus membros vivem grande parte do tempo em câmaras criogênicas, despertando apenas esporadicamente para tomar decisões estratégicas. São sinônimos de poder, riqueza, decadência e isolamento absoluto.





CENÁRIOS

Em Neuromancer, o ambiente é mais do que um pano de fundo—ele é um personagem vivo. Cidades caóticas iluminadas por neon, mercados clandestinos repletos de tecnologia ilegal, estações espaciais opressivas e o vasto ciberespaço onde a realidade se dissolve.

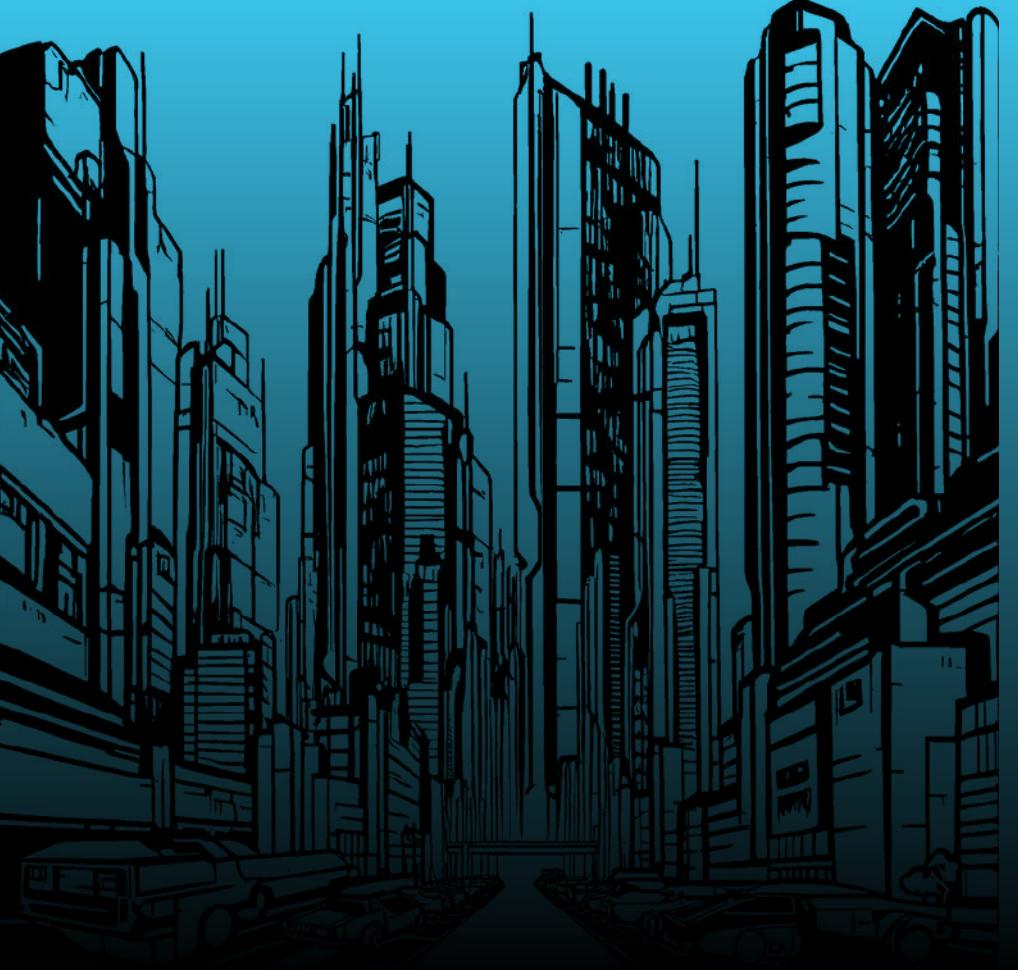
Cada cenário reflete um aspecto essencial do mundo cyberpunk: a fusão entre decadência e avanço tecnológico, o domínio das megacorporações e a luta dos indivíduos para sobreviver em um futuro onde a linha entre humano e máquina se torna cada vez mais tênue.

A seguir, exploramos os principais cenários do livro, trazendo imagens que capturam sua atmosfera única e sua importância dentro da narrativa.



I. CHIBA CITY

Uma cidade caótica e densamente povoada no Japão, conhecida por seus mercados ilegais, clínicas clandestinas de implantes cibernéticos e becos iluminados por neon. Um local sujo e decadente, com letreiros brilhantes piscando e chuva constante molhando ruas estreitas e movimentadas. O lugar perfeito para hackers, traficantes de dados e mercenários.



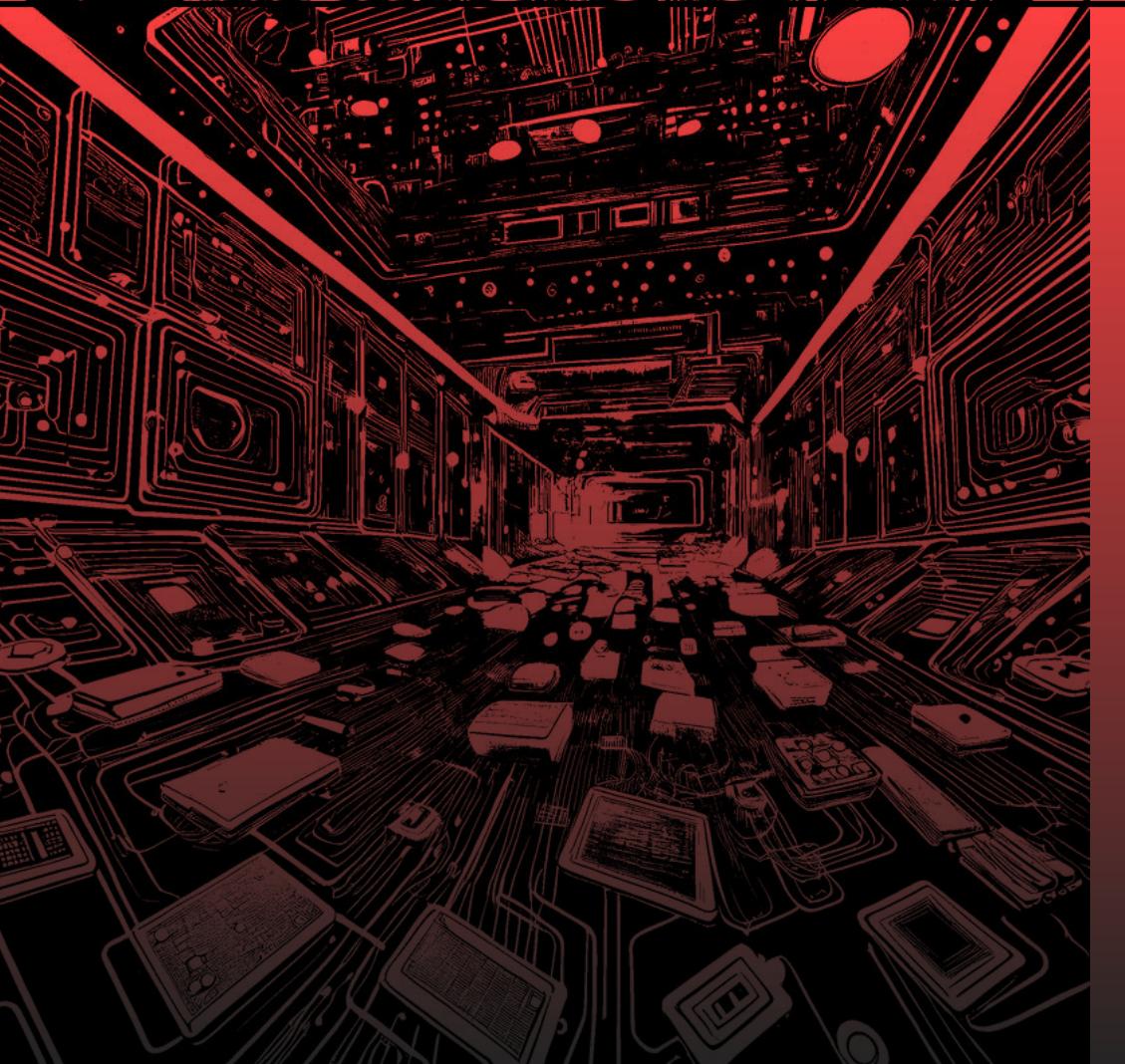






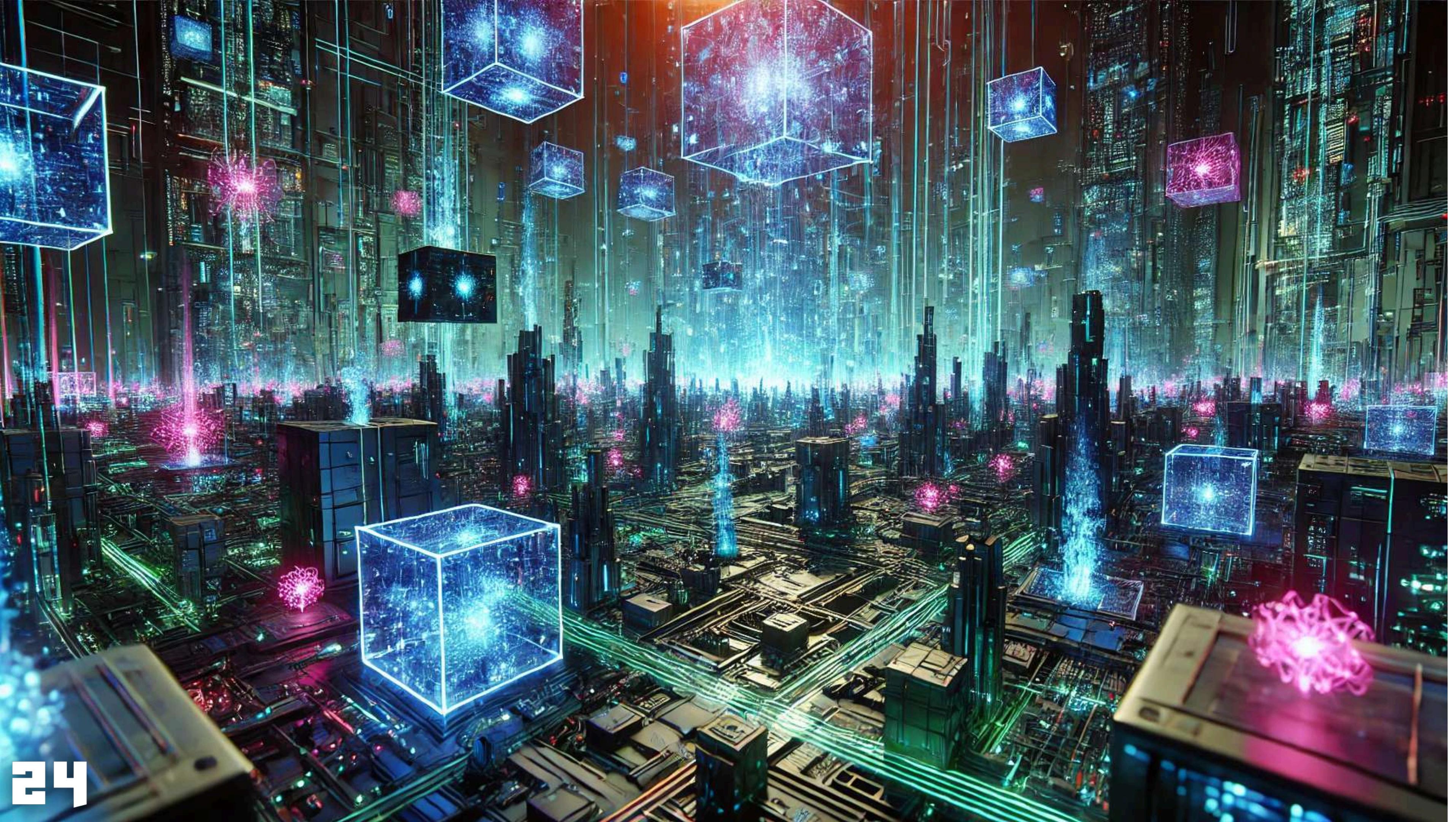
2. O CIBERESPAÇO

Um ambiente puramente virtual, onde hackers se conectam para navegar pelo Mar de Dados e invadir sistemas. As paisagens são geometrias abstratas, cores vibrantes, estruturas flutuantes e linhas de código que se transformam em torres e labirintos digitais. Segurança virtual aparece como formas agressivas e ameaçadoras.



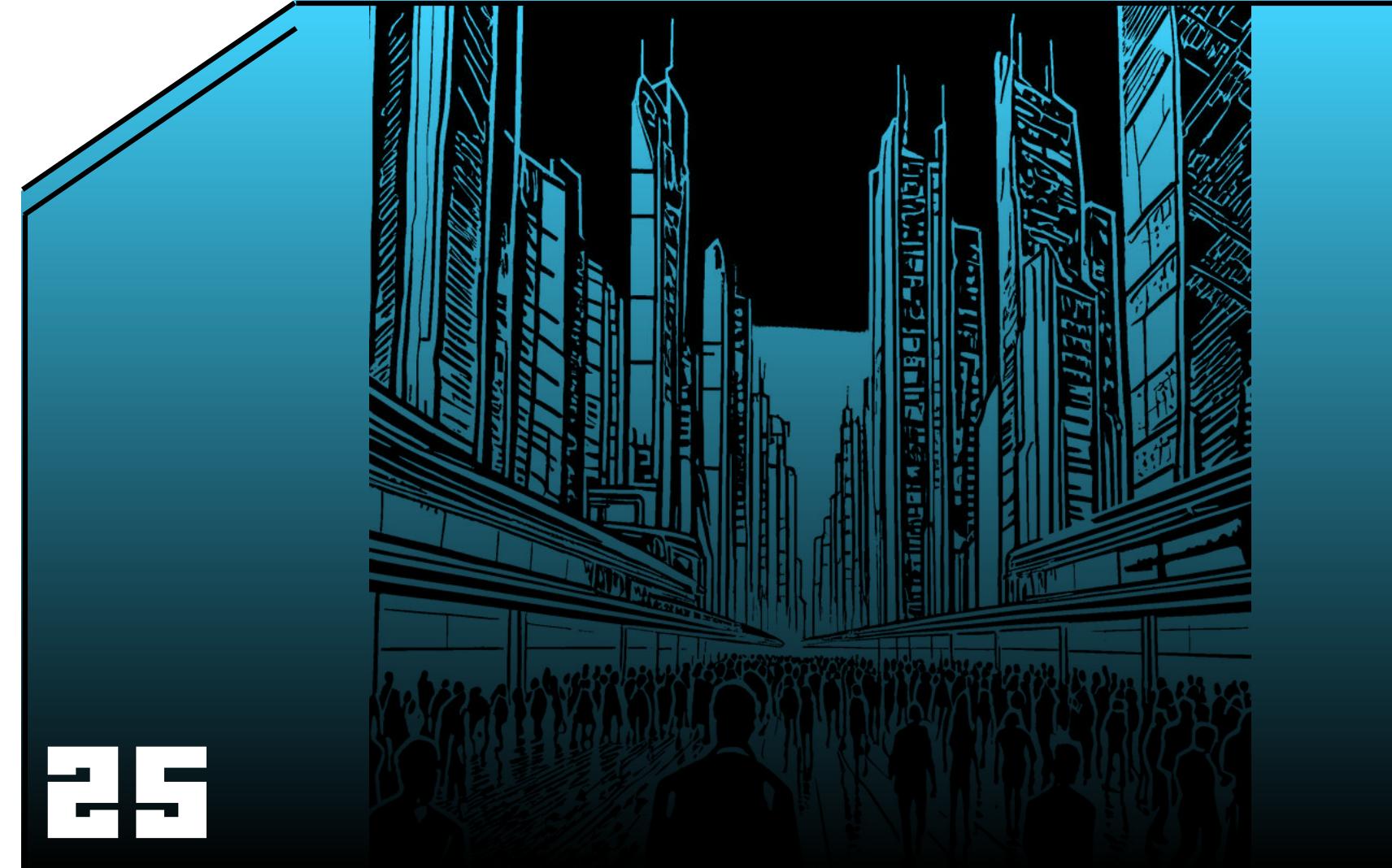


23



3. NIGHT CITY

Uma megaciudad dividida entre ricos e pobres, onde arranha-céus de vidro refletem letreiros brilhantes e becos subterrâneos abrigam gangues, mercenários e comerciantes de implantes. Hologramas publicitários flutuam pelos prédios, enquanto drones patrulham os céus poluídos.







4. FREESIDE

Uma estação espacial em forma de anel rotativo, cheia de cassinos, hotéis de luxo, jardins internos artificiais e portos espaciais. Um local frequentado pela elite e pelos criminosos mais sofisticados do universo de Neuromancer. Tem um visual branco e metálico, com cúpulas de vidro que permitem ver o espaço.







5. MERCADO NEGRO

Uma área lotada de tendas, barracas e pequenos estabelecimentos ilegais, vendendo implantes cibernéticos, drogas sintéticas e armas modificadas. Tudo iluminado por letreiros piscantes e lanternas digitais, enquanto corredores estreitos levam a clínicas escondidas.



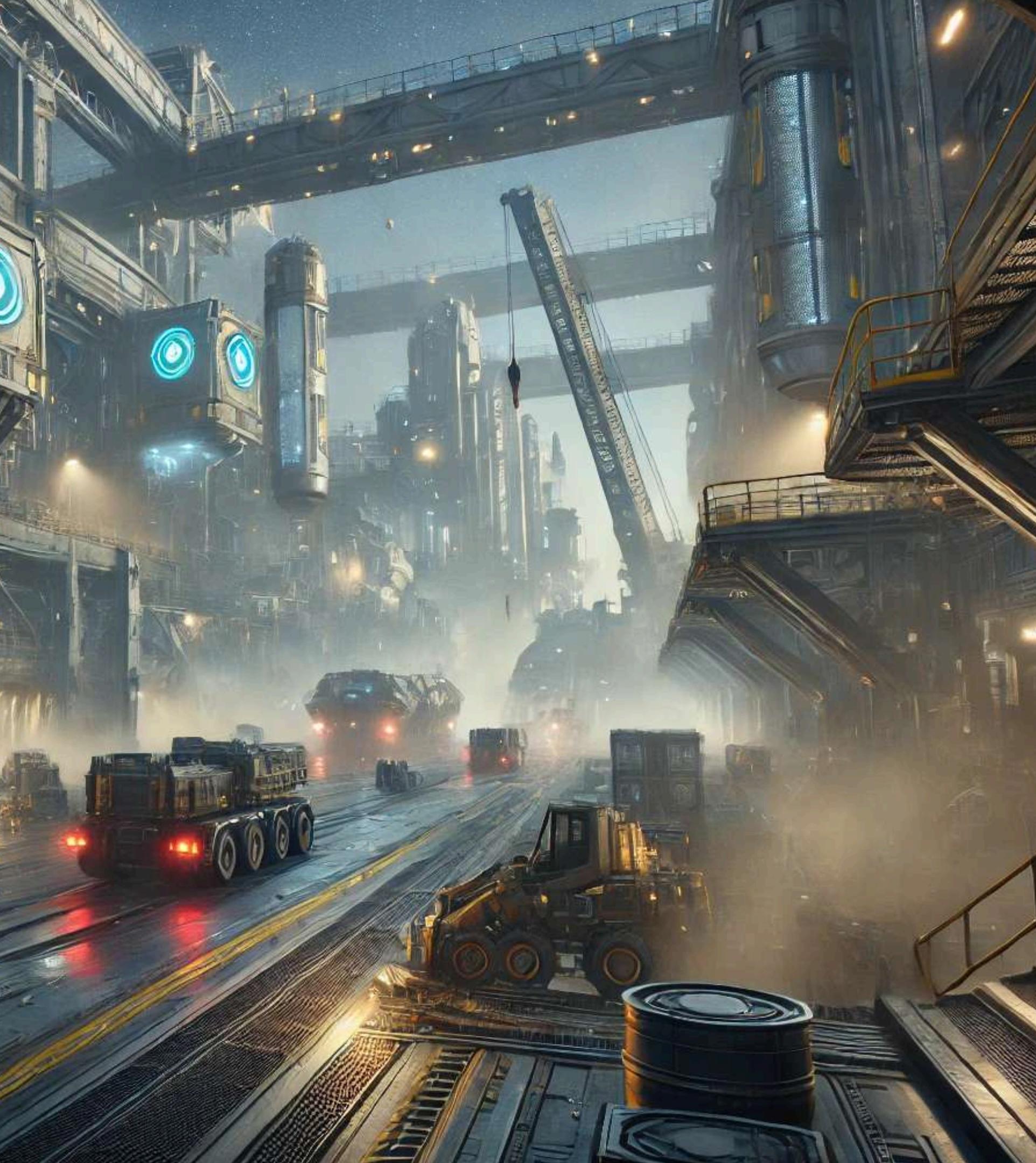
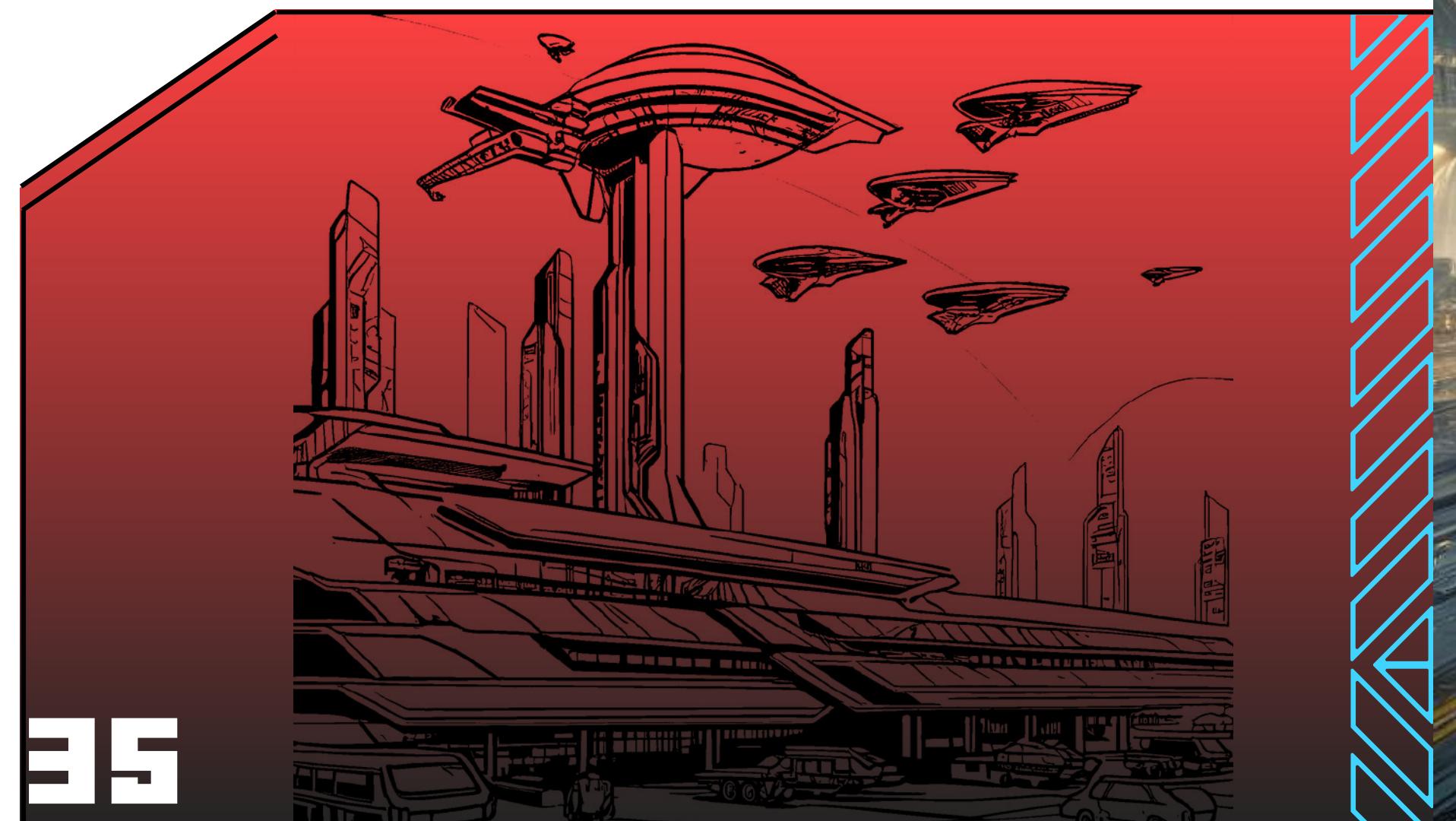






6. PORTO ESPACIAL

Uma área industrializada da estação espacial Freeside, com dutos de ventilação expostos, plataformas metálicas, robôs de carga e naves atracadas. O local tem iluminação fria e difusa, um ambiente de transição onde mercenários e contrabandistas fazem seus negócios.



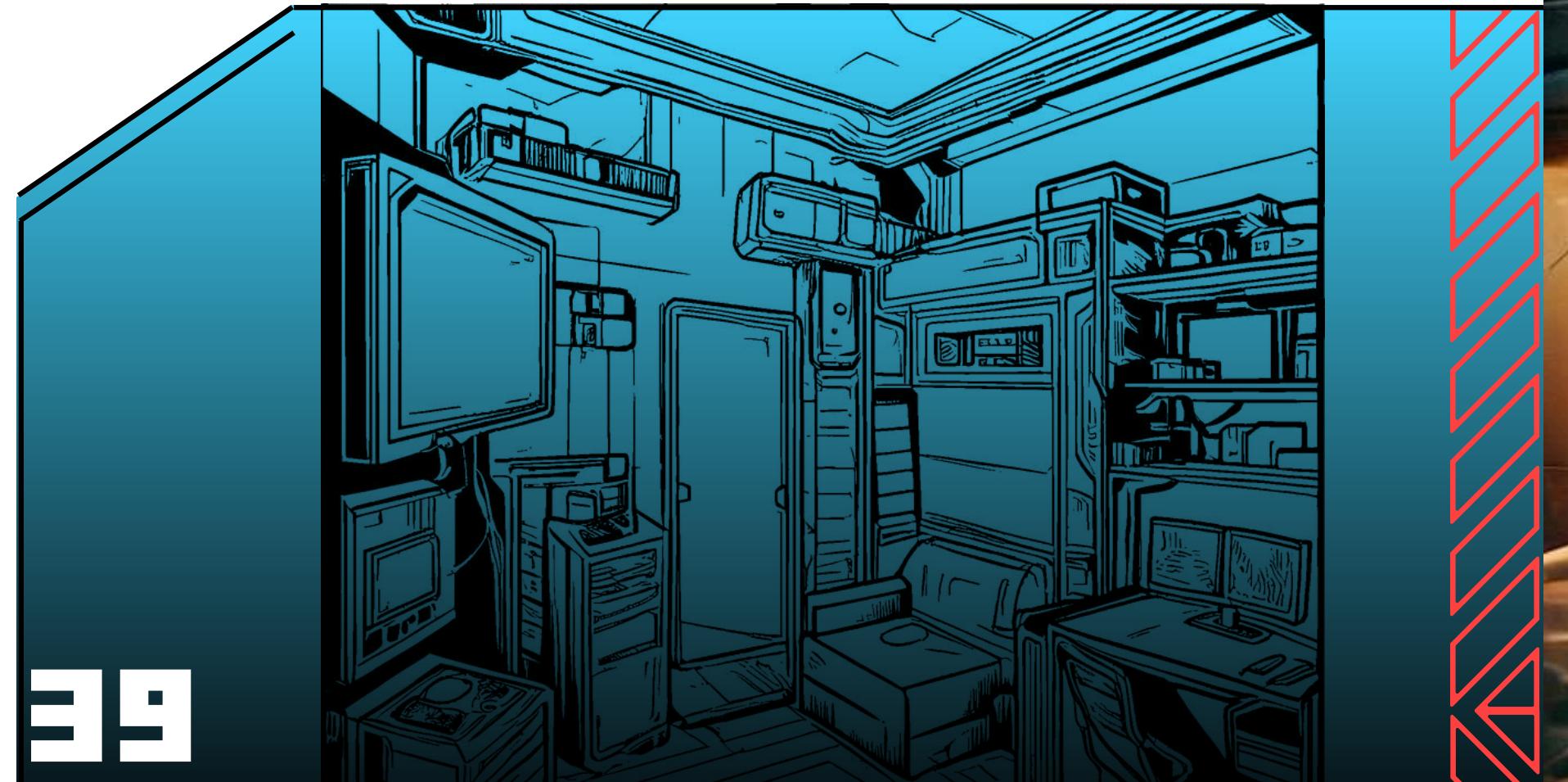






7. COFFIN HOTEL

Uma série de módulos apertados, empilhados verticalmente, onde cada cápsula funciona como um microquarto. O espaço é escuro, iluminado apenas por luzes LED vermelhas e azuis, e há fios expostos e telas holográficas piscando com anúncios decadentes. O interior de cada cápsula é apertado, contendo apenas um colchão fino, um pequeno terminal de computador e um painel de controle embutido. A ventilação é mínima, e os sons abafados da cidade ainda ecoam do lado de fora.







8. BORDEL CYBERSPACE

Uma boate digital onde clientes se conectam a uma realidade virtual ultra realista, onde podem viver fantasias controladas por inteligência artificial. As cores são fortes e distorcidas, com avatares brilhantes, salas que mudam de forma e um ambiente psicodélico.

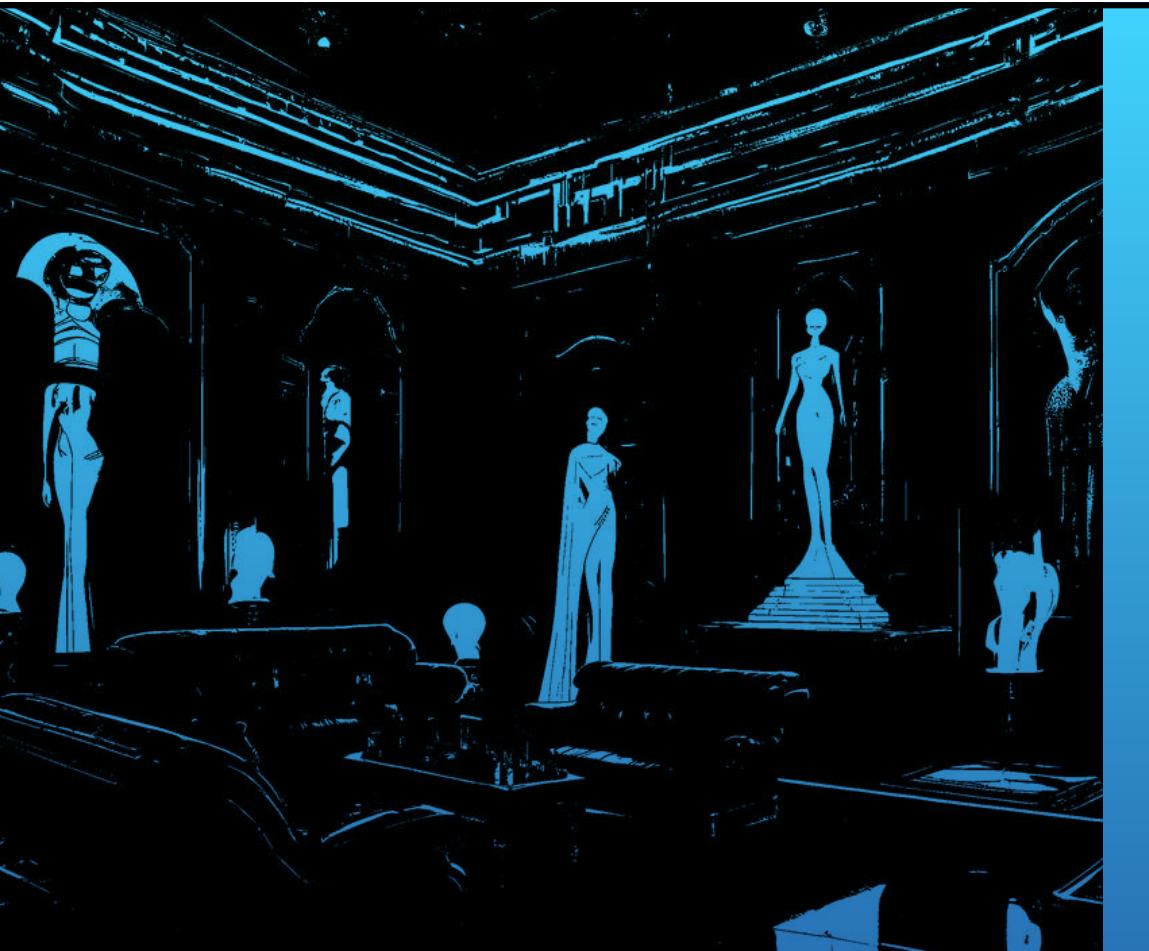


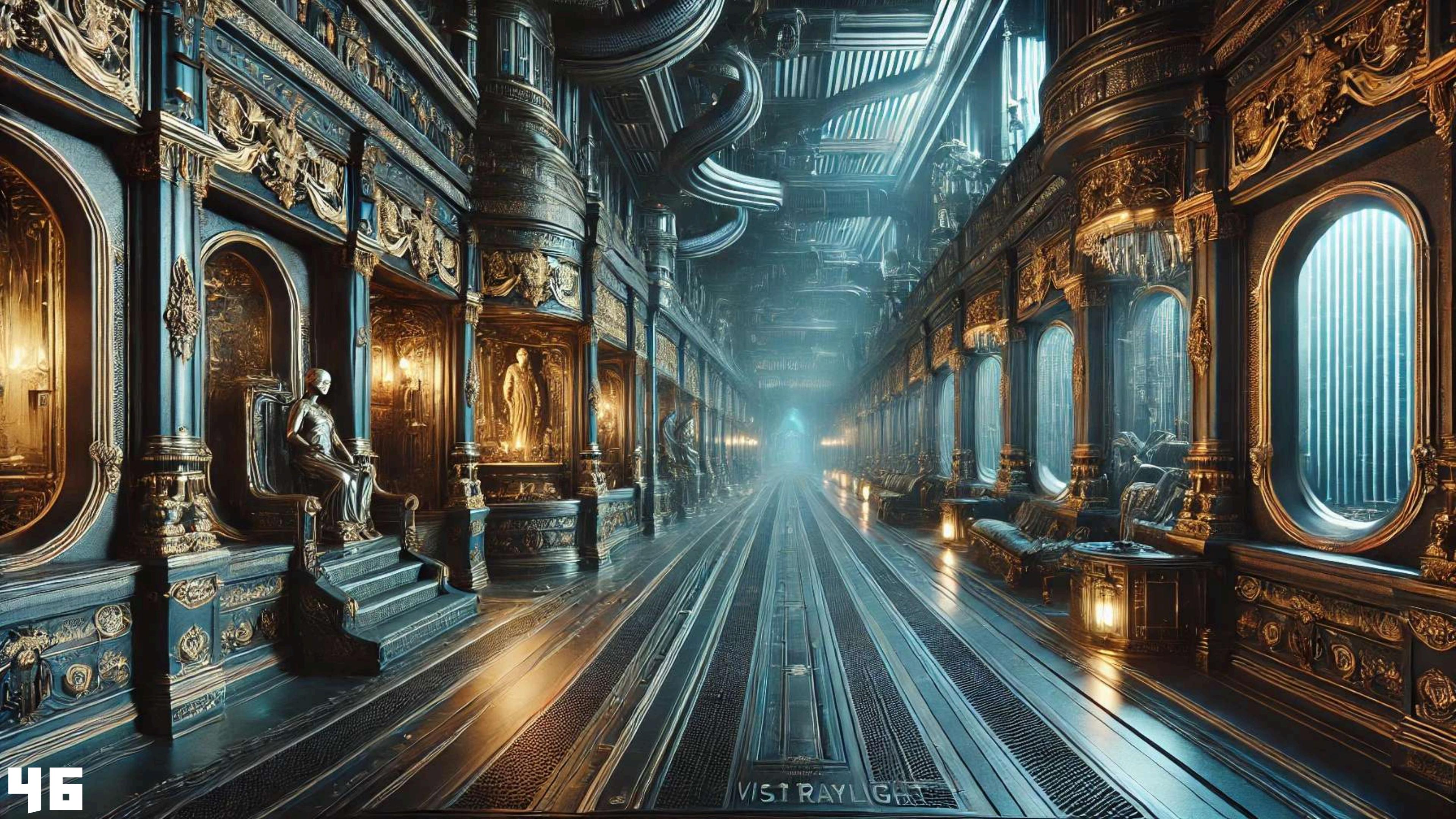




9. VILLA STRAYLIGHT

Uma instalação ultra secreta e isolada dentro de Freeside, combinando alta tecnologia e arquitetura brutalista. Ambientes escuros, paredes metálicas cheias de cabos, criotubos armazenando membros da família, e monitores gigantes controlando seus negócios globais.







CONCLUSÃO

Este art book captura os elementos visuais mais marcantes do universo de Neuromancer, destacando a fusão entre decadência urbana e tecnologia avançada. Os cenários apresentados não são apenas locais físicos, mas sim expressões visuais da sociedade cyberpunk, onde megacorporações controlam a vida, e a realidade digital é tão presente quanto a física.

A intenção desta obra é inspirar narrativas e criações dentro do universo cyberpunk, transportando o leitor para um futuro onde a linha entre humano e máquina se dissolve em um brilho neon incessante.

