



Cyberpunk, de Billy Idol: Registro Sonoro do Tempo Presente

Pedro Carvalho Oliveira (1)

Um mundo de decadência, num futuro indeterminado, onde seres humanos confundem-se com máquinas, tudo é computadorizado, tornando a tecnologia algo banal, e indivíduos marginalizados travam guerras para disputar um espaço entre os detentores do controle. Esta descrição poderia ser imediatamente associada a um roteiro de ficção científica, ilustrado por robôs, carros flutuantes e cenários futuristas, e esta associação acontece, pois, de fato, muitos filmes e obras escritas deste gênero possuem esta atmosfera em comum. Entretanto, estamos tratando do tema central do disco Cyberpunk, obra conceitual do cantor inglês Billy Idol, lançado em 1993.

Abusando das novas técnicas sonoras surgidas naquela época, propiciadas pelo auxílio de computadores, este álbum mescla o rock, já tradicionalmente executado por Idol desde a década de 1970, quando fazia parte da banda punk Generation X, e durante os anos 1980, em sua carreira solo, com a música eletrônica. Para tal fusão, o músico e seus produtores utilizaram a tecnologia de computadores, sem os quais não seria possível converter o som de guitarras em ruídos robóticos ou criar novos sons partindo de experimentos com os softwares disponíveis à época, capazes de realizar este procedimento e tornando a música ainda mais temperada pela eletrônica.

Para quem se interessa pelas relações entre a História do Tempo Presente e a cibercultura, este disco é proveitoso por dois aspectos. Inicialmente, pela própria temática anunciada pelo título do álbum: o termo Cyberpunk vem da denominação do movimento instigado por William Gibson ao lançar Neuromancer, em 1985. Esta obra literária rompeu com as antigas e tradicionais regras da ficção científica e influenciaria boa parte das tecnologias virtuais hoje existentes, além de ter originado o termo cibercultura, que, segundo Pierre Lévy, é a cultura do século XXI.

Este livro foi uma influência direta e clara na criação do disco de Idol. O segundo aspecto a ser levado em consideração é a época de seu lançamento (início da década de 1990), momento em que a Internet tornava-se um meio de comunicação cada vez mais popular, utilizada em domicílios e empresas e não somente no ambiente militar, onde fora idealizada para servir de mecanismo de defesa durante a efervescência da corrida armamentista entre Estados Unidos e União Soviética, no final da década de 1960, durante a Guerra Fria.



A produção da obra musical como idealizada só foi possível graças aos computadores e sintetizadores que passavam a se tornar mais acessíveis por pessoas comuns desde o fim dos anos 1980. Para entendermos como a influência da obra de Gibson é grande neste caso, basta avançarmos até a faixa de número 7, das 20 presentes no disco, intitulada Neuromancer. Tendo o mesmo nome do livro de Gibson, esta canção fala de uma atmosfera low-tech, um cenário que almeja ser a tradução musical semelhante da obra literária: um mundo que, apesar de tecnologicamente avançado, em comparação aos nossos dias, vive um estado ruinoso e sem perspectivas claras, “a era da destruição, a era do esquecimento, a era de neuromancer”, nas palavras do próprio cantor. Seu conhecimento a respeito do ciberespaço é proveniente de uma pesquisa realizada por ele, intencionando trazer a atmosfera de Gibson para o mundo real, por meio da música.

Este disco é um dos grandes efeitos provocados pelo imaginário de Neuromancer. O surgimento de uma cibercultura, ou seja, uma cultura na qual o homem está diretamente ligado ao acesso à internet, a aparelhos que permitem a troca de informações de maneira mais rápida, além da ideia de uma rede universal, capaz de conectar todos os homens em um só sistema, são produtos da imaginação do autor, mas foram transpostos para a realidade que vivemos hoje.

O mesmo ocorre com o disco de Idol: trata-se de uma tentativa de diminuir a distância entre nossa realidade com o imaginário cibernético. A imagem do cantor presente no projeto gráfico, como se ele fosse um cyborg – meio homem, meio máquina, visa complementar no ouvinte o sentido dado pelo disco às narrativas ali existentes. Podemos pensar Cyberpunk como a trilha sonora perfeita para uma ficção científica, narrando passo a passo o que ocorre nela, ou para nossa sociedade atual e o que ela parece nos prometer: embora a tecnologia cresça de maneira significativamente rápida, problemas sociais como a violência e a pobreza, presentes tanto na narrativa do disco quanto na de Gibson, continuam presentes.

Segundo o conceito criado por Gibson, os cyberpunks são, dentro do ciberespaço, indivíduos marginalizados, desprovidos do acesso legal às informações e que atuam contra o sistema, desempenhando ações ilegais na tentativa de conseguir burlar as barreiras de segurança impostas e distribuir igualmente as informações do mundo virtual. Case, o console cowboy do livro, personagem principal da trama, é o maior exemplo deste comportamento. Esta espécie de subversão das regras é inspirada no movimento punk, surgido nos Estados Unidos no começo da década de 1970 e que ganhou visibilidade mundial entre 1976 e 1977, na Inglaterra, país de nascimento do Billy Idol. Ele, como já mencionado, esteve inserido neste movimento, cujos princípios são,



basicamente, a busca por uma música simples que expresse a vida real da juventude subordinada ao conservadorismo dos meios de comunicação e da música, como uma forma de mudar este cenário e dar aos grupos musicais uma voz mais audível. O punk busca não depender de grandes gravadoras, que acabam restringindo suas ideias; um dos lemas do movimento, “Do it Yourself” (faça você mesmo): ou seja, de maneira independente, as próprias bandas custeavam seus discos e sentiam-se livres para utilizar o discurso que achasse mais conveniente.

Cyberpunk foi realizado sob estas circunstâncias, mesmo 16 anos depois da explosão deste movimento, tendo sido gravado num estúdio caseiro na casa do músico. Nos anos iniciais do século XXI, o “faça você mesmo” cresceu com a Internet, pois qualquer conjunto musical pode gravar e editar suas músicas em computadores caseiros e divulgá-las na Internet, com custos baixíssimos e um grande alcance. Ouvir Cyberpunk é como experimentar a música que Case, Molly e outros personagens de Gibson ouviriam no ambiente explorado no livro: guitarras, sons computadorizados, sintéticos e batidas repetitivas. As letras descrevem bem cenários como os de Chiba City, cidade imaginária descrita pelo autor, onde as máquinas convivem com os homens, que experimentam o declínio da sociedade como contrapartida inevitável ao avanço tecnológico, que parece tirar dos homens a sua sensibilidade e sua humanidade. Para os historiadores interessados em refletir sobre as relações entre sociedades humanas e a emergência do “oceano de informações”, do mundo globalizado, atentar aos registros sonoros das vinte faixas do disco – seus acordes, mas também seus ruídos, as narrativas, a respiração ofegante em certos momentos - pode ser um empreendimento proveitoso. O álbum de Billy Idol é uma clara inspiração em um imaginário que, no passado, era visto como fruto exclusivo das ficções científicas. Em seu disco, o roqueiro britânico anunciava que o fim do século XX assistiria ao avanço dos filhos da revolução tecnológica. Cyberpunks chegavam para ficar.

Nota

1 Graduando em História (UFS) / Bolsista PICVOL/CNPq pedro@getempo.org

Referências Bibliográficas

- BARBROOK, Richard. **Futuros imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global**. São Paulo: Peirópolis, 2009.
- BIVAR, Antonio. **O que é punk?** São Paulo: Brasiliense, 2001.
- BRETAS, Beatriz (Org.). **Narrativas telemáticas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- Billy Idol (1993). **Cyberpunk**. [CD-Audio]. EUA: Chrysalis.



FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura.** São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.

GIBSON, William. **Neuromancer.** São Paulo: Editora Aleph, 2003.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

O'HARA, Craig. **A filosofia do punk – Mais do que barulho.** São Paulo: Radical Livros, 2005.