

QUADRINHOS *UNDERGROUND* E MÚSICA: AS CAPAS DA BANDA FREAK BROTHERZ

MARCIO FARIAS DE MELLO¹; ORIENTADORA RENATA AZEVEDO REQUIÃO²

¹Universidade Federal de Pelotas – marciomello2123@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ar.renata@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A base de meus estudos no mestrado, dentro do programa de pos-graduação em artes visuais, pela linha de educação em artes e processos de formação estética, se encontra na detecção e análise da poética concebida pela banda pelotense Freak Brotherz, e a partir disso perceber seu espaço na cidade de Pelotas no fomento de uma cena musical. Procuro trazer para a luz dessa pesquisa, uma análise, sob a égide das artes visuais contemporâneas, dos fatores que fomentam importância na formação poética da Freak Brotherz.

Aquí proponho, o que vem a ser um fragmento de minha pesquisa de mestrado, em que procuro estabelecer um tangenciamento, onde a banda Freak Brotherz explicita em sua poética, a influencia dos quadrinhos *underground* dos anos 60, focando na arte sequencial de Gilbert Shelton e naqueles publicados pela revista *Chiclete com Banana*, nos anos 90, em seu arcabouço poético externado pelo seguinte ponto: a arte a partir das capas dos dois discos lançados até hoje.

A influencia da arte sequencial na poética da banda Freak Brothrez, é o cerne do que trago para a discussão nesse artigo. Porém, o discurso contracultural encontrado nos quadrinhos de Gilbert Shelton, principalmente no HQ *Famous Furry Freak Brothers*, aparece sob varias formas de influencia no trabalho artístico da Freak Brotherz, incluindo a atitude contracultural de muitas letras e até mesmo na imagem que a banda transparece a partir dos materiais de divulgação (fotos e video clipes). Esse estudo está sendo aprofundado em minha dissertação de mestrado.

2. FREAK BROTHERZ E OS QUADRINHOS *UNDERGROUND*

Solano e Danilo, irmãos fundadores da banda Freak Brotherz, sempre foram leitores de história em quadrinhos. Ambos cultivam um gosto maior pela leitura dos quadrinhos nacionais, principalmente aqueles assinados pelos cartunistas Angelí, Laerte e Glauco, cuja revista *Chiclete com Banana* trazia os personagens, hoje em dia icônicos, como *Piratas do Tietê*, *Bob Cuspe*, *Mara Tara*, *Los Três Amigos*, *Geraldão*, *Rê Bordosa* e etc.

Todos esses personagens, carregam consigo, muito da influência dos quadrinhos *underground* norte-americano, movimento encabeçado por Gilbert Shelton¹ e Robert Crumb², ao longo dos anos 60 e 70. Há uma estética firmada

¹ Gilbert Shelton (nascido em 31 de maio de 1940) é um cartunista e músico americano, membro-chave do movimento *underground comix*. Ele é o criador dos personagens ícones *underground*: *The Fabulous Furry Freak Brothers*, *Fat Freddy's Cat*, e *Wonder Wart-hog*. https://pt.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Shelton (consulta em 30-08-2018).

² Robert Crumb (30 de agosto de 1943, Filadélfia, Pensilvânia) é um artista gráfico e ilustrador, reconhecido como um dos fundadores do movimento underground dos quadrinhos americanos. https://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Crumb (consulta em 30-08-2018)

em função dessa arte que é o HQ, associada a um discurso fortemente engajado em aspectos da “contracultura”, plasmando uma narrativa diagnóstica de uma geração inteira, que se vê representada e assim é influenciada por essa linguagem e atitude. PEREIRA (1984), relata que a contracultura,

ainda que diferindo muito dos tradicionais movimentos organizados de contestação social – e isso tanto pelas bandeiras que levanta, quanto pelo modo que as encaminhava – a contracultura conseguia se afirmar aos olhos do Sistema e das oposições (ainda que gerando incansáveis discussões), como um movimento profundamente catalisador e questionador, capaz de inaugurar para setores significativos da população dos Estados Unidos e da Europa, inicialmente [...], um estilo, um modo de vida e uma cultura *underground*, marginal, que, no mínimo, davam o que pensar. (PEREIRA, 1984)

Em meados de 1998, Danilo recorda claramente, ter lido uma tirinha dos personagens do cartunista Angelí, chamada *Wood e Stock*, na qual percebeu que o personagem Wood, estava levando para o banheiro uma revista dos personagens de Gilbert Shelton, *The Fabulous Furry Freak Brothers*. Essa HQ conta a história de três personagens, imersos no contexto hippie entre os anos 60 e 70, que dividem um apartamento, e passam seus dias usando drogas e a todo momento ludibriando a polícia. Danilo se identificou com o contexto *underground* que propunha aqueles quadrinhos, e imediatamente fez uma associação com o fato de estarem na formação da banda ele e seu irmão mais velho Solano, e propôs que a banda passasse a se chamar *Freak Brotherz*, em referência ao gosto pelos quadrinhos e pela narrativa que traz a contracultura como um balizador das ações daqueles personagens e contexto das histórias ali desenvolvidas.

Dentre a diversidade de aspectos que remetem a banda *Freak Brotherz* às artes visuais contemporâneas, está a produção cultural através da realização de um festival de música independente chamado *Freak Festival*. Esse festival já foi realizado 6 vezes pela banda, nos anos de 2001, 2003, 2005, 2012, 2016 e 2017. O evento tem o intuito de celebrar e divulgar a produção artística local, visando principalmente a música. Porém, concomitante ao festival de música, são realizadas oficinas abertas ao público, direcionadas ao estudo e produção musical (já foram realizadas oficinas de guitarra e de produção e mixagem de músicas) e também já foram realizadas oficinas voltadas para a arte sequencial dos quadrinhos e HQ's.

A relação da banda *Freak Brotherz* com a arte dos HQ's, se realiza, também, quando nas edições do *Freak Festival* dos anos de 2003, 2005 e 2012 (segunda, terceira e quarta edições do festival), foram feitas mostras de *Fanzines*³, trazendo para as exposições artistas locais, como Sandro Andrade e Fabrício Lima, que realizam trabalhos sob o campo da arte sequencial em Pelotas.

³ Embora os fanzines tenham surgido na década de 30, nos Estados Unidos, com as publicações de ficção científica, esta denominação só foi criada em 1941, por Russ Chauvenet. O termo fanzine é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses *fanatic* e *magazine*, que viria a significar “Magazine do Fã”. O fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente. É editado e produzido por indivíduos, grupos ou fã-clubes de determinada arte, personagem, personalidade, *hobby* ou gênero de expressão artística, para um público dirigido e abordando, quase sempre, um único tema. (MAGALHÃES, 1993, p.10).

3. MÚSICA E QUADRINHOS

Em 1968, uma banda chamada *Big Brother and the Holding Company*, cuja vocalista era nada menos que *Janis Joplin* (na época, leitora e fã declarada dos quadrinhos *underground*), lançaram um disco chamado *Cheap Thrills*. Chamaram o cartunista *Robert Crumb* para fazer a capa do disco em formato de quadrinhos. A banda parte de uma identificação com a narrativa contracultural da época, encontrada nos quadrinhos do cartunista, além de uma vinculação com a estética *underground* também inserida nos quadrinhos de *Crumb*.

Em um contexto mais atual, em uma associação direta entre desenho animado, quadrinhos e música, surge em 1998 (mesmo ano de surgimento da *Freak Brotherz*), uma banda, dita virtual, chamada *Gorillaz*. A banda é composta por 4 membros animados, desenhos que ganham vida a partir da música que é produzida pelo músico *Damon Albarn* (vocalista de outras bandas, como *Blur*).

Existem inúmeros exemplos dessa associação entre quadrinhos e música, e mais diretamente em relação a confecção das capas dos discos feitas por artistas desse gênero, como a banda *Kiss*, que além de já ter participado como personagens nas revistas em quadrinhos da Marvel⁴, também estrelaram a capa de seu 8º álbum, *Unmasked*, de 1980. Em *Chimpin' the Blues*, álbum de 2013, o próprio cartunista *Robert Crumb*, se aventura em um projeto musical que resgata músicas do gênero *Blues* das décadas de 20 e 30, realizando inclusive a arte da capa do disco.

Essas experiências que envolvem bandas, artistas e seus referenciais através dos quadrinhos, servem de balizas na possibilidade de fazer uma análise mais apurada da realidade encontrada, também, nessa mesma associação com a arte sequencial, que é a linguagem do HQ, e a banda *Freak Brotherz*.

4. METODOLOGIA

A presente pesquisa, que integra o corpo de minha dissertação de mestrado em artes visuais, tem como baliza os estudos que contemplam a poética da banda *Freak Brotherz*. Nesse recorte procuro trazer a discussão, mais especificamente, entorno da arte sequencial, em se tratando da expressão da arte dos quadrinhos em decorrência das artes encontradas nas capas dos discos da banda *Freak Brotherz*, objeto de estudo de minha dissertação. Nesse entendimento, o método utilizado é de caráter comparativo em que proponho um paralelo, um tangenciamento a partir de trabalhos já realizados por artistas e bandas em suas capas de discos, em que se evidencia uma mesma expressão artística e tensão ideológica, que culminam em uma afinidade estética entre os músicos e os artistas visuais.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A *Freak Brotherz* possui dois CD's oficiais. No ano de 2007, lançam seu primeiro CD intitulado *Dentro da Ideia*, gravado em Pelotas (entre os anos de 2004 e 2007) no estúdio do Ricardo Pantanal. São 13 composições, que constituem uma compilação dos primeiros 15 anos da banda. O segundo CD

⁴ A Marvel Entertainment, subsidiária integral da The Walt Disney Company, é uma das empresas de entretenimento baseadas em personagens mais proeminentes do mundo, construída sobre uma biblioteca de quadrinhos comprovada de mais de 8.000 personagens em uma variedade de mídias com mais de setenta e cinco anos. fonte: www.marvel.com/corporate/about (acesso em 09-09-2018).

chama-se *Guerra Invisível* e foi gravado no ano de 2016, no estúdio *A Vapor* em Pelotas. Esse segundo disco traz 12 composições misturando músicas de arquivo, com músicas mais atuais.

A capa, assim como o encarte e contra-capa do disco *Dentro da Ideia* foi concebida pelo designer gráfico Samuel Choer Mancini, e traz um manancial de imagens em desenhos, particularidades da estética desenvolvida pela banda Freak Brotherz em sua ideologia, aproximando muito das mensagens politizadas passadas através das composições do disco. A capa revela os integrantes da banda concebidos, segundo ideário do próprio artista, em seu traço diagnóstico, envolvidos por uma série de imagens que chamam atenção como, o coração incendiando, um punhal, cocktail Molotov, além de um Fusca na contra-capa, onde vem a relação das músicas do disco. São referências a músicas como *Pisa Fundo*, *Violência/Agreção* e até mesmo uma referência ao gênero de música que marca a Freak Brotherz, o Hardcore (música com forte distorção e velocidade).

Guerra Invisível ficou a cargo do ilustrador Pablo Conde, e traz na capa, a imagem de um garoto com um óculos por onde se vê em reflexo um “ser”, possivelmente extraterrestre, trazendo a essência de uma Guerra. E através desses óculos o reflexo de uma Guerra se aproximando. Além dessa imagem, no encarte e contracapa encontra-se desenhos que reafirmam o discurso politizado da banda, são ilustrações que evidenciam um movimento de protesto (rostos cobertos ou por um lenço ou por uma máscara de oxigênio), além da imagem de um homem com cabeça de porco. Nesse disco também se encontra o desenho dos integrantes da banda, no traço característico desse ilustrador.

Um desenho comum em ambos discos da banda é o de um disco voador com tentáculos e uma lâmpada no topo do disco, imagem que acompanha a banda e deduz uma comparação aos invasores de H. G. Wells.

4. CONCLUSÕES

O trabalho aqui proposto, complementa a interlocução trabalhada dentro da proposta de minha dissertação, em que trago a luz a produção da banda Freak Brotherz e a sua potência na expressão local. Ao fazer uma análise da poética desenvolvida pela banda, procuro dispor à linha de pesquisa em formação estética, um recorte de minha dissertação, a partir do que a banda tem como um de seus principais aportes vinculados a sua potência artística, ou seja, a forte ligação e influência a partir da arte sequencial a partir no HQ, em sua poética.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. **O Que É Contracultura**. 8eds. São Paulo: Brasiliense, 1984.

WIKIPEDIA. **Gilbert Shelton**. Pelotas, 10 de set. Acessado em 30-08-2018 Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Shelton.

MARVEL. **Marvel Comics**. Pelotas. Acessado em 09-09-2018. Disponível em www.marvel.com/corporate/about.