

**Representações do semi-árido nas HQs brasileiras:
considerações sobre Estórias gerais e Bando de dois**

*Semi-arid representations in Brazilian comics:
reflections on Estórias gerais and Bando de dois*

Paulo Ricardo Ferreira Floro COSTA¹

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar a memória das representações da figura do sertanejo dentro da produção autoral dos quadrinhos nacionais. Serão utilizadas duas obras para discorrer sobre o tema: *Estórias Gerais*, com roteiros de Wellington Srbeek e arte de Flávio Colin, e *Bando de dois*, com texto e arte de Danilo Beyruth. As duas novelas gráficas utilizam elementos caros à narrativa literária do Semi-Árido, como a imposição do meio como determinante dos atos, as tradições orais como formadoras de caráter e as rígidas estratificações de classes e funções sociais. Este artigo é um recorte para a pesquisa em andamento de minha dissertação de mestrado que tem como objetivo compreender, através dessas duas novelas gráficas, como o homem e o cotidiano sertanejos foram representados dentro da linguagem das Histórias em Quadrinhos.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Representações Sociais. Sertão. Identidade.

Abstract

This article aims to analyze the memory of representations of the “sertanejo”, the backcountry person from Northeastern Brazil, within the authorial production of national comics. They will be used to discuss two books on the subject: *Estórias Gerais*, with Wellington Srbeek scripts and art by Flávio Colin, and *Bando de Dois*, with text and art by Danilo Beyruth. The two graphic novels use elements cherished to literary narrative of the semi-arid region, such as the imposition of the environment as a determinant of the acts, oral traditions as character-forming and rigid stratification of classes and social functions. This article is an exert of the ongoing research of my dissertation which aims to understand, through these two graphic novels, how man and daily life from Sertão have been represented within the language of comics.

Keywords: Comics. Social Representations. Wilderness. Identity.

¹ Mestrando do programa de Pós-Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB.
E-mail: paulofloro@gmail.com

Introdução

Os produtos culturais sempre foram pródigos em criar narrativas tendo como base a memória coletiva do Semi-Árido brasileiro².

A literatura de cordel, os repentistas, escritores e demais criadores, bem como a tradição oral de cantadores e vaqueiros se apropriaram de um conjunto de elementos que ajudaram a definir um espaço criativo muito rico e bastante característico. Esse conhecimento compartilhado é o que colabora para criar uma ligação do público com as obras. A construção cultural do Semi-Árido formou elementos que vão desde o homem sertanejo e suas questões sociais e existenciais até as adversidades do meio rural e suas implicações sócio-políticas. Outra dimensão bastante explorada é a religiosidade cristã, que dita muitas das relações sociais dos habitantes. Todos esses elementos estão bastante presentes nas duas obras analisadas neste artigo, *Estórias Gerais* e *Bando de dois* e serão desenvolvidas mais adiante.

O termo estética deriva do grego *aisthētiké*, que pode ser traduzido como "conhecimento sensorial", "experiência sensível", "sensibilidade" e que tem como significado o "estudo das belas artes" e do "caráter do belo nas produções naturais e artísticas"³. Como explica Marc Jimenez, apesar de ter sido utilizado pela primeira vez pelo filósofo alemão Alexandre Gottlieb Baumgarten no século XVIII, suas definições foram alargadas para abarcar uma maior complexidade face às contradições do homem moderno, suas relações com o fazer artístico e as dimensões políticas. O autor discorre sobre o esgotamento do termo pinçado por Baumgarten e posteriormente por Kant e Schlegel para refletir sobre a estética além da sensação e da percepção.

Significa isso que os sentimentos, as emoções, o que está ligado à sensibilidade, sobretudo o que resulta da contemplação da arte, não estão ligados ao conhecimento, visto que, ao contrário do intelecto, da razão, dos fatos da inteligência, não podem adquirir o status de um conhecimento transmissível, à semelhança do saber científico? Se penso dessa maneira, permaneço no estágio primário da sensação e da percepção; e torna-se perfeitamente compreensível que a

² O termo "Semi-Árido" utilizado no artigo compreende o conceito sociogeográfico atualizada pela Portaria Interministerial N°6, de 29 de março de 2004, que designa parte dos estados do Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe, Bahia e o norte de Minas Gerais.

³ Dicionário Michaelis (2009).

contemplação de uma paisagem esplêndida ou de uma obra de arte mergulhe-me num estado de mutismo. Em compensação, se me represento o que vejo e tomo consciência do que sinto, acedo ao estágio da experiência artística. Em outras palavras, esta última não se esgota na sensação nem na percepção. (JIMENEZ, 1999, p. 19)

O filósofo francês Jacques Rancière trouxe ainda mais complexidade ao tema ao refletir sobre as relações entre estética e política, o que contribui para nossa análise mais crítica dos elementos do Semi-Árido na arte. Ele define a partilha do sensível como algo “que fixa, portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas” (RANCIÈRE, 2005). Na investigação que o artista faz de seu universo retratado, ele não estaria mais interessado apenas em expor aqueles elementos conhecidos, mas de ambientá-lo em um mundo sensível, onde a experiência de vida daqueles personagens e da memória daquele lugar fossem compartilhados com o leitor.

Tanto *Estórias Gerais* quanto *Bando de dois*, cada um à sua maneira, se apropriam da estética sertaneja para elaborar novos particulares artísticos. No primeiro, o escritor Wellington SrbeK relaciona uma lista de autores que serviram de base para o panorama que fez do Semi-Árido mineiro, além da referência primordial da obra que é *Grande Sertão: Veredas*, de João Guimarães Rosa⁴. Entre os nomes citados estão Ariano Suassuna, Luiz Gonzaga e João Cabral de Melo Neto, o que denota um desafio grandioso da obra em ser um arcabouço do imaginário nordestino em quadrinhos. No prefácio da nova edição da HQ, lançada pela editora Nemo em 2012, SrbeK pontua: "Vou deixá-los seguir em frente, aventurando-se pelas páginas de ESTÓRIAS GERAIS - assumidamente, e sem vergonha nenhuma, um manifesto político-cultural em forma de declaração de amor ao Brasil" (SRBEK, 1998).

No escopo de influências de *Estórias Gerais* é importante destacar a arte do desenhista Flávio Colin, um dos mais renomados autores de quadrinhos do Brasil. Em uma carta escrita em 2000 por Colin a SrbeK ele deixa transparecer certa desilusão em relação ao mercado de quadrinhos brasileiro, que, interessado apenas em práticas mercantilistas, teria dado pouca importância ao produto nacional. Citou, inclusive, "falta

⁴ *Grande Sertão: Veredas*, de João Guimarães Rosa foi lançado originalmente em 1956. A edição utilizada neste artigo para efeito de análise, comparação e referências foi a edição da Nova Fronteira, de 2006.

de patriotismo", para problematizar a falta de obras que falem sobre nossa cultura.⁵ O texto foi incluído na já citada edição da Nemo, de 2012.

Mas é fundamental que as nossas histórias em quadrinhos mostrem o Brasil aos brasileiros. Assuntos, figuras, paisagens, variedade de costumes não nos faltam. Podemos imitar os bons exemplos e utilizar algumas informações dos nossos vizinhos e amigos, mas não devemos assimilar totalmente tudo o que eles fazem ou dizem. Cuidemos primeiro da nossa família e da nossa casa. Desgraçadamente, estamos substituindo o que é nosso pelo alheio. Até a nossa linguagem. Povo que não se conhece, que não se estima e que não tem memória, não é povo. É bando. (COLIN *apud*: SRBEK e COLIN, 2012, p.08)

Isso nos leva a questões interessantes sobre o papel do quadrinho como veículo de interação e identificação da cultura brasileira.

Em *Estórias Gerais*, Srebek e Colin apresentam as disputas de jagunços e coronéis na cidade de Buritizal e arredores, no sertão mineiro da década de 1920. A trama levanta ainda questões típicas daquele universo como a disputa pelo poder, o coronelismo, racismo e jogos de poder, e claro, a religiosidade cristã como base para os costumes, crenças e tradições. No início da obra, somos apresentados ao ambiente através do olhar distanciado de um jornalista que chega à região. A partir do seu estranhamento, Srebek e Colin evidenciam características marcantes do Semi-Árido, sobretudo as relações sociais. "Por não serem agraciados com as luzes da civilização e dos modernos tempos, tais pessoas são ainda vítimas de toda sorte de superstições e atrasos espirituais", diz o personagem Jornalista no primeiro capítulo, como mostra a figura abaixo.

Em *Bando de dois*, o autor Danilo Beyruth utiliza a estética sertaneja e do cangaço dentro de um contexto mais entrosado à cultura pop, sobretudo os *westerns* italianos e as narrativas de horror. Explicaremos essas características da obra mais adiante. A trama trata dos dois últimos sobreviventes de um bando de vinte cangaceiros, que decidem recuperar as cabeças decepadas de seus companheiros. Para isso eles

⁵ *Estórias Gerais* foi publicado inicialmente como uma HQ independente, em Belo Horizonte, em agosto de 2001. Em agosto de 2007, a obra saiu pela editora paulista Conrad. Em julho de 2012, a editora Nemo, de São Paulo, publicou uma nova edição, sendo a primeira vez que o livro foi impresso com as páginas do mesmo tamanho em que foram desenhadas. É esta edição mais recente, tida como "definitiva", que utilizamos como base para este artigo.

precisam enfrentar um exército e ainda lidar com questões pessoais de cada um, o que inclui assombração dos colegas mortos.

Figura 1 - Estranhamento de personagem ajuda a contextualizar características e realçar costumes do sertanejo.



Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flavio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012.

Beyruth também possui seu próprio bojo de referências para construir sua visão do Semi-Árido nas HQs. Além de utilizar a estética da região, ele faz uso de elementos de filmes e livros, como explicou em entrevista ao site Pipoca e Nanquim, em 2011⁶.

É tudo parte de um acumulado de livros, filmes e histórias que li e assisti que serve como base pra criar novas combinações. Hoje em dia nada é novo, tudo é uma nova versão de um clichê mais velho. É o jeito que você recombina elementos que renovam a mistura, como você subverte o próprio clichê. (BEYRUTH, 2011)

Os autores analisados neste artigo utilizaram os quadrinhos como um meio dinâmico para colocar o leitor em contato com a memória e a identidade sertaneja. As

⁶ Entrevista com Danilo Beyruth, autor de Bando de Dois. Disponível em <<http://pipocaenanquim.com.br/pipoca-e-nanquim-entrevista/entrevista-com-danilo-beyruth-autor-de-bando-de-dois/>>. Acesso em 6 de jun. 2015.

formas criativas encontradas por cada uma das obras refletem o largo espaço de experimentação que o Semi-Árido brasileiro proporciona.

Cangaço e suas interseções na cultura pop

O cangaço é um dos elementos formadores da identidade nordestina e foi bastante explorado na literatura e no cinema desde o final do século 19. Franklin Távora foi um dos primeiros autores a retratar cangaceiros no romance *O Cabeleira* (1876), sobre o pernambucano José Gomes, conhecido como Cabeleira, que atuou sobretudo no Recife e é tido como um dos precursores desse tipo de luta armada. Outros autores como José Lins do Rego, Raquel de Queiroz, Lima Barreto e Guimarães Rosa também lançaram obras importantes sobre o tema. No cinema Glauber Rocha, com *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) e Lima Barreto com *O Cangaceiro* (1953) foram determinantes para sedimentar o cangaço dentro da cultura popular no Brasil. Mais tarde, Lírio Ferreira e Paulo Caldas utilizaram o mote para criar a obra-prima da retomada do cinema nacional com *Baile Perfumado* (1997).

O termo *Nordestern* foi cunhado pelo pesquisador Salvyano Cavalcanti Paiva para caracterizar a influência do *western* clássico dentro das narrativas sobre o cangaço no Sertão brasileiro. Sua importância foi analisada pela pesquisadora Lucia Ribeiro Bernardet, presente no livro *Cangaço, o Nordeste no Cinema Brasileiro*. (BERNARDET in: DO ROSÁRIO CAETANO, Maria). O crítico de cinema Jean-Claude Bernardet também refletiu sobre o assunto:

A violência, o cavalo, os grandes descampados e a falta de tradição cinematográfica no Brasil: mais nada era preciso para transformar em filial do western norte-americano o filme de cangaceiro, que Salvyano Cavalcanti de Paiva chama de *Nordestern*. (BERNARDET, 1977, p.46)

Os diálogos conceituais entre o Nordeste brasileiro e o Oeste norte-americano se fundamentam, sobretudo, na questão civilização x selvageria, que faz parte do cerne narrativo de ambos (VIEIRA, 2007). A partir dessas análises podemos perceber como o cangaço sempre foi visto dentro de uma perspectiva romantizada, de alta dramaticidade e com um viés épico típico das narrativas pop. Ainda que esses produtos não

contemplem toda a complexidade histórico-social do período, ajudou a criar uma compreensão e identificação da cultura do Semi-Árido.

Figura 2 – Referências ao western estão presentes em Estórias Gerais.



Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flavio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012.

Nas obras de Srbek e Colin e de Beyruth encontramos diversas referências do *western*, sobretudo na dualidade citada da civilização x selvageria, ordem x caos, lei x anarquia. Em *Estórias Gerais*, essa dinâmica ganha um viés mais crítico a partir de uma discussão das injustiças sociais presentes naquele ambiente. Encerrados em uma sociedade rígida, com padrões e regras bem definidos, os personagens não encontram muitas alternativas ao *status quo*. Uma saída é o banditismo através do cangaço. É o meio encontrado, por exemplo, pelo personagem Tião, jovem negro que se junta a um bando após se insurgir contra toda sorte de humilhações sofridas na fazenda onde trabalhava. A mesma saída encontrada pela cangaceira Joana, que fugindo de um

casamento arranjado pelo pai coronel, acaba se unindo ao cangaço após uma tentativa frustrada de fuga com seu grande amor.

A HQ vai costurando essas tramas embaladas por uma estética muito característica do cangaço, como a indumentária típica, as lutas entre coronéis e cangaceiros, as volantes⁷ e as diversas cenas clássicas da população encarcerada na igreja para se proteger da violência. Esse microcosmo narrativo permeia as duas obras analisadas. Em *Bando de dois*, Beyruth potencializa os artifícios da cultura pop, sobretudo nas influências que retira do cinema, para criar uma obra mais calcada na ação e aventura. Seu traço traz ainda influência do quadrinho norte-americano de Marvel e DC, como Jack Kirby e John Byrne, além de autores clássicos com Alex Toth, e seus enquadramentos seguem um ritmo cinematográfico.

Figura 3 – Bando de dois traz uma linguagem cinematográfica à narrativa.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. Bando de dois. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

⁷ Volantes eram grupos de soldados ou contratados que percorriam o Semi-Árido em busca de cangaceiros.

Além da influência de filmes *spaghetti* de Sergio Leone e Clint Eastwood, Beyruth ainda traz à HQ outra característica marcante de sua obra, que é a relação dos personagens com o além-vida. É de sua autoria as HQs *Jesus Hates Zombies* e a série *Necronauta*, onde é possível perceber essas características de forma mais marcante. Sua visão do cangaço coloca os protagonistas Tinhoso e Caveira de Boi como anti-heróis do Sertão empenhados em uma vingança. Ainda que a narrativa não tenha tempo para se esmiuçar nas questões humanas e sociais, Beyruth ainda encontra, dentro da engrenagem frenética de seu roteiro, espaço para criticar o fanatismo religioso e a miséria do vilarejo fictício de Nova Nazaré.

Mas sua maior contribuição na busca por uma identidade e memória do cangaço é o uso que faz de imagens entronizadas no imaginário coletivo. O quadrinista trouxe uma dramaticidade quase cômica à famosa e impactante foto das cabeças decepadas dos cangaceiros, encomendadas por inimigos de Lampião como prova do extermínio do bando, nos anos 1930. Já para o estereótipo do cangaceiro comum do Semi-Árido, o autor trouxe uma roupagem do horror zumbi.

Em um dos livros mais importantes sobre o cangaço, *Cangaceiros e Fanáticos*, Rui Facó problematiza a atuação dos cangaceiros para além do materialismo histórico e apresenta diversas causas e funções para sua existência. O que fica claro, no entanto, é que qual fosse as motivações o surgimento estava associado às desigualdades sociais e às injustiças ligadas à concentração latifundiária (FACÓ, 1976). A partir daí se originou as diversas reflexões sociais da relação do homem com o seu meio, o que nos leva ao próximo tópico deste estudo.

Figura 4 – Beyruth recria cabeças de cangaceiros em uma abordagem pop.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010 e MIS-SP.

Esse entendimento do Cangaço como um conjunto de questões sociais e políticas ligadas à terra, tanto *Estórias gerais* quanto *Bando de dois* conseguiram criar obras que trazem novos olhares para a vida do Semi-Árido brasileiro do período.

O homem, o meio e os quadrinhos

A rigidez das relações sociais no Semi-Árido no período de 1870 a 1940 foi determinante para criar o entendimento que deu origem tanto à estética quanto às características conceituais da identidade sertaneja. Ajudou a criar ainda os personagens recorrentes desse universo, como o padre, o coronel, o jagunço, a dama e, claro, o cangaceiro. Ainda que esses entendimentos sejam definidores de uma memória coletiva, não são, de maneira alguma, absolutos. Nossa análise inicial de *Estórias gerais* e *Bando de dois* mostra isso claramente. Ao se apropriar de elementos enraizados em nossa cultura, os autores trouxeram um olhar muito particular sobre aquele contexto.

As duas HQs se utilizam de imagens e estilos de um Sertão muito tradicional, ligado a aspectos histórico-sociais difundidos sobre a região. Durval de Albuquerque no livro *A Invenção do Nordeste*. (p. 134, 2011) descreveu esse conjunto de representação ligado a um sertão castigado, de um “sol vermelho como tição”.

Um sertão que é o Nordeste, espaço mítico já presente na produção cultural popular, no cordel e em romancistas do século XIX, como

Franklin Távora e José de Alencar, sistematizado definitivamente por Euclides da Cunha e, agora, agenciado para representar uma região. O sertão deixa de ser aquele espaço abstrato que se definia a partir da "fronteira da civilização", como todo espaço interior do país, para ser apropriado pelo Nordeste. Só o Nordeste passa a ter sertão e este passa a ser o coração do Nordeste, terra da seca, do cangaço, do coronel e do profeta. (ALBUQUERQUE, 2011, p. 134)

Em seus estudos sobre a identidade cultural e noções de comunidade do indivíduo moderno, o filósofo Stuart Hall relacionou as culturas nacionais não como unificadas, mas como "dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade" (HALL, 2006). Esse entendimento é bastante importante para situar questões complexas do Semi-Árido no final do século 19 e início do século 20 e seus desdobramentos hoje. Os jogos de poder e as lutas contra as injustiças surgem como definidores de uma identidade em contraponto a uma suposta identidade nacional "única" e conciliadora.

As identidades nacionais não subordinam todas as outras formas de diferença e não estão livres do jogo de poder, de divisões e contradições internas, de lealdades e de diferenças sobrepostas. Assim, quando vamos discutir se as identidades nacionais estão sendo deslocadas, devemos ter em mente a forma pela qual as culturas nacionais contribuem para "costurar" as diferenças numa única identidade. (HALL, 2006, p. 65)

Essas noções encontram um terreno fértil de propagação na linguagem dos quadrinhos. *Estórias Gerais* e *Bando de dois* se colocam como obras dinâmicas que buscam um diálogo com o leitor na busca por uma discussão sobre a memória do Semi-Árido. Will Eisner foi o autor que melhor exemplificou essa característica das histórias em quadrinhos de estabelecer uma comunicação rica e interativa entre criador e espectador.

As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. (EISNER, 1999, p. 5)

Scott McCloud foi outro teórico da linguagem dos quadrinhos que trouxe uma compreensão sobre como o leitor é agente participante no processo de produzir sentido

à narrativa (MCCLLOUD, 2005). Anos mais tarde, o professor Waldomiro Vergueiro revelou estudos importantes de como usar essa linguagem em sala de aula através de uma visão mais qualificada do potencial das HQs. "A interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir" (BARBOSA e VERGUEIRO, 2008).

Considerações finais

A problematização da identidade e memória do sertanejo encontrou nos quadrinhos um dos meios mais interessantes para levar as discussões a outro nível de complexidade. E mais importante, com o apelo popular típico do meio. Ainda que as obras analisadas neste artigo sejam reconhecidamente importantes dentro do gênero, as HQs nacionais têm tratado o tema com relativo interesse. Destaque para *O Cabeleira* (2008), de Leandro Assis, Allan Alex e Hiroshi Hiroshi, baseado na obra de Franklin Távora; *Milton Ribeiro em Quadrinhos*, de Gedeone Malagola; *Morte e Vida Severina em Quadrinhos* (2012), de Miguel; *Vitalino - O menino que virou mestre* (2012), de Sivanildo Sill e *Lampião em quadrinhos* (1998), de Ruben Wanderley Filho, entre outros.

Este artigo mostrou a importância da pesquisa e do aprofundamento sobre nossas raízes e identidade cultural. Como deixou claro o mestre Colin em sua carta, "povo que não se estima e não tem memória não é povo" (COLIN, 2012). Sua fala também chama a responsabilidade aos autores de quadrinhos e editores para um maior envolvimento com a memória coletiva nacional. E sobretudo com a criação de narrativas ambientadas dentro dos diversos cenários e épocas do Brasil.

Estórias gerais e *Bando de dois* exploram um panorama muito amplo da estética sertaneja e conseguem ir além da superfície do tema, trazendo à tona discussões importantes sobre o jogo político que envolve as relações do homem com o seu ambiente e dos diversos atores envolvidos no universo do Semi-Árido (a igreja, os grandes donos de terra, os miseráveis, os cangaceiros, etc). Mas, o mais importante desta análise, a nosso ver, foi o levantamento que fizemos da linguagem dos quadrinhos como espaço inovador na busca por novos entendimentos e questionamentos.

Referências

ALBUQUERQUE, Durval. A Invenção do Nordeste e outras artes. **Recife**: FJN, Ed, 2009.

BERNARDET, Jean Claude, **Brasil em tempo de cinema**, Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 1977.

BEYRUTH, Danilo. **Bando de dois**. Campinas: 2010.

DO ROSÁRIO CAETANO, Maria (Ed.). **Cangaço**: o nordestern no cinema brasileiro. Avathar Soluções Gráficas, 2005.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, p. 75, 2005.

Entrevista com Danilo Beyruth, autor de Bando de Dois. Disponível em <<http://pipocaenanquim.com.br/pipoca-e-nanquim-entrevista/entrevista-com-danilo-beyruth-autor-de-bando-de-dois/>>. Acesso em 6 de jun. 2015

FACÓ, Rui. **Cangaceiros e fanáticos**. ed. 4. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

HALL, Stuart. As culturas nacionais como comunidades imaginadas. **A identidade cultural na pós-modernidade**, v. 3, 2006.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética**. v. 34. São Paulo: Unisinos, 1999.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, v. 2, 2005.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Editora Contexto, 2008.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão**: Veredas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2005.

SOUZA, Amaury de. **O cangaço e a política da violência no Nordeste brasileiro**. Dados, v. 10, 1973.

SRBEK, Wellington; COLIN, Flavio. **Estórias gerais**. São Paulo: Nemo, 2012.

VIEIRA, Marcelo Dídimo Souza. **O cangaço no cinema brasileiro**. Campinas, SP: [s.n.], 2007.