

## DE ROBERT CAPA A MEDAL OF HONOR: AS TRANSFIGURAÇÕES DE MONUMENTOS VISUAIS DO DIA D

*From Robert Capa to Medal of Honor: the transfiguration of D-Day visual monuments*

*De Robert Capa a Medal of Honor: la transfiguración de los monumentos visuales del Día D*

Gutemberg de Queirós Lima<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho procura analisar a relação entre história e imagens de guerra através das apropriações visuais e transfigurações das fotografias de Robert Capa, fotoperiodista húngaro-estadunidense, produzidas durante o desembarque no Dia D, a partir da lógica da monumentalização. Ancorado nos conceitos de monumento (Le Goff, 2013), sobrevivência (Didi-Huberman, 2013) e movimento (Michaud, 2013) buscou-se analisar algumas categorias visuais, dentre diferentes quadrinhos, bem como o filme *O Resgate do Soldado Ryan* (1998) e o videogame *Medal of Honor: Allied Assault* (2002). Se identificou que a transfiguração das fotografias de Capa não ocorreu apenas mediante um processo de monumentalização histórica, mas também como parte do complexo fenômeno que envolve a sobrevivência das imagens.

**Palavras-chave:** Segunda Guerra Mundial. Quadrinhos. *Game Studies*. Cinema. Fotografia.

**Abstract:** This article sought to analyze the link between history and images through the visual appropriations and transfigurations of photographs by Robert Capa, a Hungarian American photojournalist, produced during the landing on D-Day, based on the logic of monumentalization. Supported by the concepts of monument (Le Goff, 2013), survival (Didi-Huberman, 2013) and motion (Michaud, 2013), the work sought to analyze some visual categories, among different comics, the film *Saving Private Ryan* (1998) and the video game *Medal of Honor: Allied Assault* (2002). It was identified that the transfiguration of Capa's photographs did not only occur through a process of historical monumentalization, but also as part of the complex phenomenon that involves the survival of images.

**Keywords:** Second World War. Comics. *Game Studies*. Cinema. Photography.

**Resumen:** Este trabajo busca analizar la relación entre historia e imágenes a través de apropiaciones visuales y transfiguraciones de fotografías de Robert Capa, fotoperiodista húngaro-estadounidense, realizadas durante el desembarco del Día D, a partir de la lógica de la monumentalización. Utilizando los conceptos de monumento (Le Goff, 2013), supervivencia

---

<sup>1</sup>Doutorando em História Social. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: gutembergdequeiros@yahoo.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8616314492690917>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0003-8777-8930>.

(Didi-Huberman, 2013) y movimiento (Michaud, 2013), buscamos analizar diferentes categorías visuales, entre diferentes cómics, la película *Saving Private Ryan* (1998) y el videojuego *Medal of Honor: Allied Assault* (2002). Se identificó que la transfiguración de las fotografías de Capa no sólo se produjo a través de un proceso de monumentalización histórica, sino también como parte del complejo fenómeno que involucra la supervivencia de las imágenes.

**Palabras clave:** II Guerra Mundial. Cómics. Game Studies. Cine. Fotografía.

## Introdução

Em 1944 a Europa convivía com seu quinto ano de guerra e um cenário de contenção das forças do Eixo estava se consolidando, diante do avanço decisivo do Exército Vermelho no Leste, bem como da arrastada e irregular progressão dos demais Aliados na península italiana. Um verdadeiro segundo front era necessário, e a efervescência política entre as forças do Ocidente não iriam permitir que a União Soviética fosse a principal responsável pela derrocada nazista.

A Operação *Overlord*, iniciada no dia seis de junho de 1944, foi discutida por dois anos antes de sua execução. Ao longo das décadas após o término da Segunda Guerra Mundial, o Dia D foi sendo continuamente revestido de diversas significações, em diferentes níveis de relevância social, histórica e política. Se tomarmos o contexto dos meses finais do conflito mundial, é possível abordar que tal operação não se restringiu à libertação da França do domínio nazista, mas acabou por se configurar como um passo em larga escala do estabelecimento de uma zona de influência (que se perpetuou após 1945) dos princípios das democracias liberais. Esse passo pode ser encarado como uma introdução ao cenário de polarização consolidado na Guerra Fria. Tal perspectiva concede ao Dia D a dimensão de um lugar narrativo potencial, onde se resguardam representações variadas cuja finalidade é heroificar e engrandecer as ações ocidentais contra os nazistas, em detrimento do teatro oriental, onde as forças do Exército Vermelho avançaram de forma avassaladora entre 1944 e 1945.

Icles Rodrigues (2024) apresenta um panorama do longo processo de ressignificação do Dia D, desde o primeiro ano após a invasão até 2005, momento auge da mitificação da Operação *Overlord*. Rodrigues traça o ano de 1984 como o período decisivo para essa mudança de perspectiva quanto ao seis de junho de 1944 (com ênfase aos discursos de Ronald Regan), mas é na década de 1990 que tal mitificação se consolida, por meio de figuras como o historiador

Stephen Ambrose, o jornalista Tom Brokaw, o presidente Bill Clinton e o cineasta Steven Spielberg (Rodrigues, 2024, p. 211).

Spielberg consolida essa mitificação no âmbito das imagens com o filme *O Resgate do Soldado Ryan* (1998), que é lançado em um contexto de emergência de políticas da memória (Huysen, 2014), bem como da proliferação de imagens com o advento da internet. Uma representação histórica que serviu de estopim para novas transfigurações.

Nesse trabalho, buscou-se esmiuçar a dimensão das representações do Dia D, especificamente por meio das imagens, e tratando prioritariamente dos desembarques das forças aliadas nas praias da Normandia, que consistiu em uma das etapas da Operação Overlord. A finalidade da presente análise é examinar como o processo de monumentalização de um dado evento histórico é preservado por meio de diferentes linguagens visuais, e como tal processo está conectado com as noções de Aby Warburg, historiador da arte, no que tange a sobrevivência das imagens. Foi considerada uma série de expressões visuais de diferentes categorias: fotografia, história em quadrinhos, cinema e videogame.

Tal atravessamento demonstra a necessidade de uma postura interdisciplinar da análise histórica em seu tratamento das fontes visuais. A fotografia revolucionou a memória, nos lembra Le Goff (2013, p. 426), e na esteira de seu contexto de origem o cinema emergiu com uma linguagem narrativa própria. Ao mesmo tempo, as histórias em quadrinhos também ganhavam forma em sua maneira de narrar, no mesmo contexto do século XIX para o XX.

Todas essas formas visuais, que tratam de um mesmo tema que aqui analisamos, se entrelaçam com uma última expressão visual, que se desenvolveu e se popularizou na segunda metade do século passado, os videogames. A concatenação dessas formas, por meio de uma relação com a narrativa e representação histórica do Dia D é o mote do presente trabalho.

### **A migração marítima das imagens**

As ações de desembarque do Dia D ficaram conhecidas na caserna durante o planejamento militar como Operação *Netuno*. Seu objetivo era estabelecer uma cabeça de praia na costa francesa, ocupada pelos nazistas desde 1941, que, por sua vez iria reforçar uma linha de apoio de soldados e suprimentos aos demais centros operacionais espalhados pelo norte da França durante a invasão. A operação detinha de toda uma logística especializada em assuntos marítimos (e também aéreos):

A principal dúvida na maioria das cabeças era se os alemães já sabiam o que estava para acontecer e se estariam à sua espera. Os planejadores da Operação Netuno, a fase de travessia do Canal da Operação Overlord, tinham passado meses pensando em possíveis ameaças à frota invasora: submarinos, minas, e-boats [embarcações inimigas], radar e a Luftwaffe. Todas as precauções foram tomadas (Beevor, 2010, p. 104).

O apelido da operação elucida a característica mais marcante dessa estratégia, um avanço emergido do mar, e alude a uma imagem que pode ser associada às demais representações que aqui nos interessam. O quadro “*Neptune abandonnant l'Empire des mers à Britannia*”, pintado por William Dyce em 1847, retrata o mitológico deus dos mares aportando em terra com sua cavalaria e acompanhado de outras personagens míticas, como as sereias, cavalos-marinhos, tritões e Mercúrio, que flutua logo acima do próprio Netuno.

**Figura 1** – Neptune abandonnant l'Empire des mers à Britannia (1847), pintura a óleo sobre tela de William Dyce



Fonte: Meisterdrucke<sup>2</sup>

A imagem de Dyce faz emergir uma visualidade de grandeza dos sujeitos que surgem do mar. Esse tema do desembarque, conforme retratado pelo pintor inglês, remete à conquista que está também representada no quadro “Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500”, de Oscar Pereira da Silva, pintado em 1900 e que retrata romanticamente a invasão dos portugueses em terras sul-americanas.

A conquista que se origina das águas é o mote da própria evolução biológica que desemboca na humanidade, mediante a longuíssima transição dos anfíbios para os répteis, e destes para os mamíferos. Essa transição foi um ato de sobrevivência que possibilitou a

<sup>2</sup> Disponível em <<https://www.meisterdrucke.fr/fine-art-prints/William-Dyce/1141621/Neptune-c%C3%A9dant-l'Empire-des-Mers-%C3%A0-Britannia,-1847.html>>. Acesso em 22 de Jan. 2025.

perpetuação de toda uma espécie. A conquista é um conceito que podemos identificar em ambas as pinturas: a conquista mitológica por meio do poder sobre o mar e a conquista de um novo território por meio da invasão e exploração. Conquista essa que leva ao conceito histórico de *colonizar*, em seu sentido de ocupar a terra e proliferar memórias:

A colonização é um projeto totalizante cujas forças motrizes poderão sempre buscar-se no nível do colo: ocupar um novo chão, explorar os seus bens, submeter os seus naturais. Mas os agentes desse processo não são apenas suportes físicos de operações econômicas; são também crentes que trouxeram nas arcas da memória e da linguagem aqueles mortos que não devem morrer (Bosi, 1992, p. 15).

A perspectiva da Operação Overlord como um episódio monumental de conquista reverbera nas imagens do desembarque histórico que nos interessa. Apesar de narrada como uma operação de libertação da Europa diante do julgo nazista (Ambrose, 2017; Beevor, 2010; Gilbert, 2014), a lógica de invasão estava também presente nas narrativas contemporâneas ao Dia D, como ilustram as manchetes de jornais brasileiros “A Noite” (INVADIDA A EUROPA!), com publicação ainda no dia 6 de junho de 1944 (*A Noite*, 1944), e o jornal “Correio da Manhã” (MARCHAM TRIUNFANTES OS EXÉRCITOS DE LIBERTAÇÃO), noticiando a operação no dia seguinte (*Correio da Manhã*, 1944). Tais manchetes pincelam um panorama da percepção da Operação *Overlord* como substancial para o fim da guerra, e que parecem ignorar as tropas aliadas já estacionadas em solo europeu, na península itálica.

Contudo, essa ambiguidade do invadir para libertar não escapa ao sentido do conceito inicial, o da conquista. O tema do desembarque é notório nas manifestações visuais, mas, dado o longo processo de engrandecimento do Dia D como episódio máximo da Segunda Guerra Mundial, o desembarque da Normandia tem lugar privilegiado quanto a esse tema e também no que toca às imagens de guerra como um todo.

As *Magníficas* de Robert Capa possuem um lugar de destaque nesse processo de monumentalização. Foram as primeiras fotografias a circular no âmbito midiático dos Estados Unidos, país que sedimentou de forma mais evidente esse processo de mitificação do Dia D (Rodrigues, 2024). As fotografias foram publicadas pela revista *Life* duas semanas após o

desembarque, dando grande destaque às imagens de Capa em uma diagramação com poucos textos<sup>3</sup>.

No que toca especificamente a historiografia estadunidense, Christiano Santos (2014) identifica no tema do desembarque uma transfiguração da migração e navegação mítica dos peregrinos do *Mayflower* em busca de uma “terra prometida”:

Sob essa representação a crise seria acompanhada do cenário mítico rememorado através da navegação de travessia para experimentar o inóspito e desconhecido, em um mundo estranho aos que peregrinam em sua missão. De maneira que os soldados são os novos peregrinos e a travessia do Atlântico mais uma vez é necessária para esse “povo eleito”, que atravessa seu novo rio Jordão e chega à wilderness e suas provações, que resultarão mais uma vez na luta contra a tirania que os persegue há muito tempo (Santos, 2014, p. 65).

O intuito de nossa discussão, à luz da lógica de Aby Warburg, é demonstrar não apenas o caráter de contiguidade dessas imagens, mas de uma sobrevivência e resiliência das formas imagéticas (Didi-Huberman, 2013). Essas formas se coadunam em um objetivo narrativo, convergindo em uma perspectiva de uma História Monumental (Bezerra; Santos, 2019).

Nesse sentido, apesar de reconhecer essa sobrevivência das imagens como não cronológica e que “atravessam nossas histórias coletivas e as reconfiguram numa duração intemporal” (Samain, 2012, p. 59), julga-se importante analisar esse contexto a partir da primeira imagem produzida por Robert Capa durante o desembarque no Dia D.

De acordo com o biógrafo Alex Kershaw (2013), Robert Capa (1913-1954) cobriu para revistas estadunidenses vários momentos da Segunda Guerra Mundial, mas a ocasião mais emblemática foi durante a invasão da Normandia pelos Aliados. O fotógrafo húngaro, que havia se naturalizado estadunidense, registrou no seis de junho de 1944 algumas imagens do desembarque na Normandia, apelidadas posteriormente de *Magnificent Eleven*, naquele que foi o setor mais problemático e fatal para os soldados dos Estados Unidos, a praia de Omaha.

Tais fotografias, que, segundo Kershaw (2013, p. 165) sobreviveram a um suposto acidente de revelação, trazem uma perspectiva sombria e confusa da batalha travada pelos combatentes invasores contra os invisíveis defensores. Invisíveis, pois não há nessas imagens nenhum soldado alemão, mas os indícios de sua defensiva mortal são evidentes nas *Magníficas*,

---

<sup>3</sup> Cabe destacar que tais imagens detiveram de um largo circuito social, através de publicações também em coletâneas fotográficas organizadas pela ICP (instituição mantenedora do acervo de Capa), bem como em diversas exposições em museus (Lima, 2024, p. 113-114).

apelido que as fotografias de Robert Capa ganharam. Por essa razão, as fotografias aludem a uma posição, a um lado, à perspectiva dos “invasores pela libertação”. As fotografias retratam a visão assumida pelos soldados estadunidenses e consolidam uma perspectiva e a sensação de imersão.

Destacam-se abaixo o primeiro fotograma do rolo fotográfico, devido a seus elementos constitutivos e sua relevância para o esforço de análise comparativa. A partir da primeira fotografia feita por Robert Capa em Omaha, é possível destrinchar alguns aspectos em comum dentre as demais imagens selecionadas.

**Figura 2** – *Magnífica 1*, de Robert Capa, 1944



Fonte: Robert Capa, ICP<sup>4</sup>

Deixando de lado o rigor técnico que definiria a fotografia acima como uma imagem de baixa qualidade por seu desfoque evidente, enquadramento inadequado e desacertado em velocidade de disparo, a imagem de Capa expressa uma narrativa sobre seu momento de criação. Isto é, o contexto de um fotógrafo ainda a bordo do barco militar quando realizou o disparo, sendo assim uma imagem de hesitação.

Contudo, é flagrante a imersão que a perspectiva da fotografia proporciona: os soldados correm e a imagem parece correr junto. O esforço físico do primeiro soldado quebrando as ondas é evidente, e, apesar de um soldado quase vencido pelas águas estampar a zona central a direita do quadro, os demais personagens são uníssonos em se dirigir para a terra firme. E, ainda assim, existe a hesitação no plano geral.

<sup>4</sup> Disponível em <<https://www.icp.org/browse/archive/collections/robert-capa-1944>>. Acesso em Jan de Mar. 2025.

Contudo, o desfoque do quadro não pode ser reduzido apenas como um indício do temor de quem empunhava a câmera, mas uma evidência do movimento intransigente da situação flagrada e da própria condição dessa imagem em um contexto da história. Que condição? A de que as imagens se deslocam fora dos limites da temporalidade, que o tempo da imagem não é o tempo da história em geral (Didi-Huberman, 2013, p. 34). A sobrevivência das imagens diz respeito a esse movimento intransigente, uma espécie de resiliência, vistas as mudanças na forma para que esse “pós-vida” imagético seja possível.

Esta condição está no cerne do pensamento de Aby Warburg (1866-1929), historiador da arte que formulou o conceito de *Nachleben*, que se aproxima do sentido de uma “sobrevivência” das imagens. A percepção de Warburg sobre a história da arte e das imagens é de um complexo que não segue uma linearidade temporal:

Nachleben não pode todavia ser entendida numa linearidade histórica: a Antiguidade, a Idade Média, a Renascença, o Modernismo, o Pós-Modernismo. Nachleben não pertence ao tempo da história, e, sim, ao tempo das imagens (Samain, 2012, p. 58).

Daí se dá o presente entendimento de que a imagem de Robert Capa não é meramente uma fotografia ligeiramente fora de foco (como o próprio fotógrafo definiu e usou a expressão no título do livro de suas memórias da guerra), mas trata-se, na verdade, de uma fotografia ligeiramente fora do tempo, do tempo histórico/cronológico que ela retrata com enorme potência. E tal potência explica sua profusão no tempo das imagens e no tempo histórico. Sua sobrevivência é notável e verificável após sua difusão nos meios de comunicação, de onde emerge a possibilidade de compreender a sobrevivência warburguiana por meio do processo de monumentalização da imagem.

Maurício Lissovsky (2014), ao debater a “redescoberta” de Aby Warburg no campo analítico das imagens, elabora uma percepção quanto ao fenômeno de sobrevivência como um processo de migração das imagens. Sobre o método de montagem de Warburg, que consistia em elaborar painéis com fotografias de outras imagens, Lissovsky comenta:

A fotografia foi a última e mais poderosa das tecnologias de reprodução impressa que favoreceram a migração de imagens, cuja difusão só fez multiplicar-se desde a Renascença. Por intermédio dela, Warburg criava à sua volta um universo cósmico onde todas as imagens-astros se equivaliam, independente de seu tamanho, distância e natureza, agrupando-se contra o fundo escuro do céu zodiacal, como constelações cintilantes em torno destes estranhos atratores, que denominava fórmulas do patético (Lissovsky, 2014, p. 320-321).

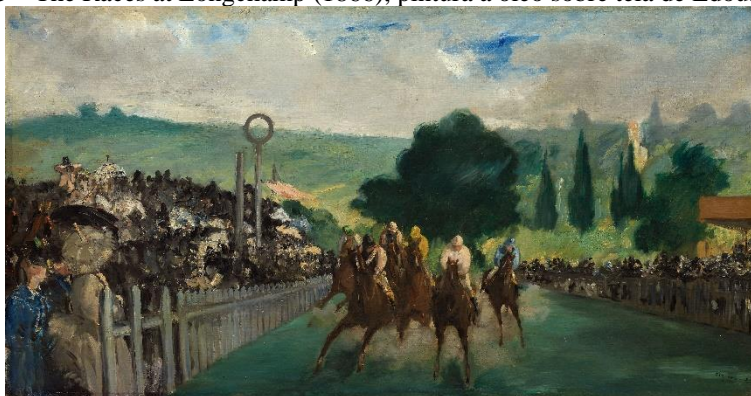
A migração é elemento fundamental no trajeto de Robert Capa enquanto fotógrafo de guerra. Judeu, migrou para a Alemanha, onde começou a fotografar. Com Hitler no poder, migrou para a França, de onde viajou a trabalho para Espanha e China. Com o avançar nazifascista, migrou mais uma vez para os Estados Unidos, onde se naturalizou (Kershaw, 2013, p. 113).

A migração também está presente no tema da Magnífica. É uma característica que se interliga também com as noções de conquista, de invasão e, principalmente, com a noção de movimento. Este é elemento fundamental em uma perspectiva e análise estética da imagem de Robert Capa. “São imprecisas, mas transmitem intensa impressão de movimento”, defende Leão Serva (2022, p. 82) quanto ao conjunto das *Magníficas*.

Ao buscar a foto “ligeiramente fora de foco”, Capa punha em relevo um paradoxo do desenvolvimento da fotografia. Até meados do século 19, a química dos negativos e a mecânica das câmeras impunham longo tempo de exposição para formar a imagem. Era o tempo das fotos posadas, quando sumiam os elementos que se moviam. Quando não desapareciam, os objetos em movimento pareciam ter uma aura, desfazendo a exatidão de seu contorno. Em muitas fotografias antigas, pode-se notar uma ou mais áreas borradas, que traduziam movimento (Serva, 2016, p. 03).

Essa impressão de movimento faz a fotografia se incluir em uma longa tradição das visualidades. Essa ilusão visual é uma tendência histórica nas representações imagéticas, uma expressão que remete às pinturas rupestre até a fotografia contemporânea, onde Robert Capa faz uso de imagens tremidas para produzir verossimilhança (Serva, 2016, p. 03). A fotografia de Capa, diante dessa teia de sobrevivências visuais, se concatena com a estética do *impressionismo*, em que o movimento é tema central. Há similitudes em termos de composição e proximidade das formas entre tal fotografia e a pintura de Édouard Manet:

**Figura 3** – The Races at Longchamp (1866), pintura a óleo sobre tela de Édouard Manet



Fonte: Art Institute of Chicago<sup>5</sup>

No centro do quadro, predominam os personagens em aparente movimento. O deslocamento imponente dos cavalos, cuja errônea representação do galope remete ao dilema da natureza provocado por Ernst Gombrich (2012, p. 69), é o elemento que busca materializar visualmente uma audácia feroz, que, por sua vez, é perceptível na Fotografia 1.

Tal fotografia foi publicada na revista *Life* de 19 de junho de 1944, juntamente com outras cinco do grupo de dez fotografias do desembarque, e desde então a reprodução desse conjunto fotográfico ocorreu por diversos meios, dentre exposições fotográficas e replicadas em livros fotográficos e até livros didáticos. Contudo, essa migração se deu para além de sua reprodução das imagens em si, invadindo a instância das transfigurações, sendo tal imagem apropriada por outras linguagens visuais.

### **Os movimentos da sobrevivência**

Na perspectiva histórica, os monumentos estão substancialmente vinculados a uma dinâmica de perpetuação, de sobrevivência social, uma vez que se configuram como sinais que evocam o passado, sendo ainda uma definição dada pela própria dinâmica social, como pelos historiadores (Le Goff, 2013, p. 485). Compreende-se que tal sobrevivência pode se dá de diferentes modos, sendo o mais reconhecível os documentos textuais. Contudo, as imagens se mostram uma estratégia potencial de manutenção de monumentos.

A reprodutibilidade técnica desenvolvida e aprimorada no século XX, a consolidação da tecnologia fotográfica e da imprensa se interligam com esse processo de perpetuação das

<sup>5</sup> Disponível em <<https://www.artic.edu/artworks/81533/the-races-at-longchamp>>. Acesso em Jan de Mar. 2025.

imagens. Tal manutenção ocorre por meio de um encadeamento de transfiguração, uma migração das formas visuais para outras visualidades.

A obra de arte foi em princípio sempre reproduzível. Sempre foi possível a pessoa imitar aquilo feito por pessoas. Tal procedimento de copiar foi também realizado por estudantes como treino na arte, por mestres para a disseminação de suas obras e finalmente por terceiros cobiçosos (Benjamin, 2019, p. 54).

Aqui, Walter Benjamin se refere a reprodutibilidade em seu estágio inicial, contudo pode-se inferir como essa reprodução manual de formas, gestos, temas, entre diversos outros elementos, que são mantidos de uma imagem para outra. Esse deslocamento imagético pode ser compreendido como uma forma de apropriação, tanto narrativa quanto visual, visto que reelabora uma matriz, imbuindo-a de novas significações.

Por sua vez, Le Goff também pontua especificamente sobre a fotografia ao tratá-la como um mecanismo revolucionário da memória: “multiplica-a e democratiza-a, dá-lhe uma precisão e uma verdade visuais nunca antes atingidas, permitindo assim guardar a memória do tempo e da evolução cronológica” (Le Goff, 2013 p. 426).

E, por meio dessa multiplicação, ou da reprodutibilidade da memória intermediada pela imagem fotográfica, tal categoria visual pode ser problematizada enquanto monumento, e ainda como objeto imerso em uma lógica temporal complexa. Tal condição preconiza a concepção de uma imagem/documento e uma imagem/monumento:

No primeiro caso, considera-se a fotografia a marca de uma materialidade passada, que nos informa sobre determinados aspectos desse passado, como condições de vida, moda, infraestrutura urbana ou rural, condições de trabalho etc. No segundo caso, a fotografia é um símbolo, aquilo que, no passado, a sociedade estabeleceu como a única imagem a ser perenizada para o futuro. Como documento e monumento, a fotografia informa e também conforma visões de mundo (Mauad; Lopes, 2012, p. 264).

Considerar a fotografia como monumento é pautá-la como uma marca que sobrevive, e nessa condição de sobrevivência, ela se transforma, é imbuída de valores e significações diversas. Ainda que mantenha seus elementos internos intactos (composição, luz, sombra, personagens), seus sentidos estão em constante movimento. E, por conta disso, novas imagens emergem de uma mesma fotografia, diante dos diversos esforços de releituras e ressignificações.

As imagens possuem uma labiríntica vinculação com o tempo e a temporalidade, e tal condição é expressa nas considerações de Aby Warburg, para quem a perpetuação das imagens está subordinada a sobrevivência (*Nachleben*) das formas, das emoções e dos gestos corporais (*Pathosformel*, ou fórmula da paixão). As *Magníficas* de Robert Capa se transfiguraram/sobreviveram em diferentes categorias visuais. Tendo tal disposição em vista, abordemos aqui duas outras fotografias de Capa, úteis em nosso esforço de análise comparativa:

**Figura 4** – *Magníficas* de Robert Capa (1944)



Fonte: Robert Capa, ICP<sup>6</sup>

Na primeira fotografia, da esquerda, temos um sucinto panorama do cenário de Omaha durante o desembarque. Não há soldados em foco, o que interessa é a apresentação do lugar: os obstáculos de madeira e a maré bravia são os reais protagonistas da imagem. Na segunda imagem, temos a icônica fotografia *The Face in the Surf*, o soldado estadunidense com o rosto nas ondas, aparentemente cambaleando e sendo levado pela força das águas.

Essas imagens de Capa exalam movimento, e podemos aproximá-las da perspectiva que Aby Warburg foi construindo acerca de seus estudos sobre o pintor renascentista Sandro Botticelli: “O olhar executa o movimento das figuras que estão frente a frente, a fim de produzir a ilusão de que é o objeto que se desloca” (Michaud, 2013, p. 87). Warburg se referia aos quadros *O Nascimento de Vênus* (1483) e *A Primavera* (1482), mas tal avaliação pode ser aplicada às *Magníficas*.

Warburg define a inscrição do movimento como uma persistência dos estados intermediários no deslocamento da figura: sua percepção exige, por parte daquele que olha, uma atenção identificadora – de tipo quase hipnótico -, graças à qual se produz uma troca de sujeito e objeto (Michaud, 2013, p. 88).

<sup>6</sup> Disponível em <<https://www.icp.org/browse/archive/collections/robert-capa-1944>>. Acesso em Jan de Mar. 2025.

Essa troca entre figura e espectador é mais um movimento que compõe a imagem. Diante das *Magníficas*, nos deslocamos sensorialmente, tanto para o tempo histórico que elas evocam, como pela gestualidade de seus personagens. Um outro movimento circunscrito deriva de sua sobrevivência por meio das transfigurações.

Mas como observar esses movimentos entre diversas imagens? Warburg elaborou então o seu Atlas Mnemosyne, um dispositivo de ordem curatorial, mas também epistemológico-visual, que coaduna as latências visuais por ele identificadas, se configurando assim como “um atlas das fórmulas de *pathos* recorrentes nas investigações de Warburg e também um atlas das sobrevivências” (Maciel, 2018, p. 201).

Tal dispositivo foi elaborado como uma disposição de fotografias de diferentes e variados assuntos, postas em painéis de fundo negro, sendo possível alterar as imagens de posição e até mesmo de painel. As imagens se deslocam dentro do Atlas.

Para o presente trabalho, ainda que não se faça uma disposição ao modo de Warburg, é possível avaliar, mediante o recorte aqui estipulado, comparativamente, alguns episódios visuais em que as formas, gestos e o tema do desembarque histórico se fazem presente. Destacam-se então três diferentes linguagens visuais: quadrinhos, cinema e jogos eletrônicos.

### **A sobrevivência nos quadrinhos**

Dentre as transfigurações possíveis, destacamos as ilustrações de histórias em quadrinhos, em especial nos quadrinhos de guerra que se popularizaram nos Estados Unidos durante e depois do conflito. No período do pós-Segunda Guerra, as revistas de super-heróis tiveram uma queda brusca nas vendas, abrindo espaço para o sucesso de outros gêneros, entre eles as histórias de guerra (García, 2012, p. 122).

Apontam-se aqui três diferentes episódios visuais. Visto que não se buscou considerar toda a narrativa das publicações, mas apenas um recorte visual específico, foi seguida a mesma condução com as imagens anteriores. Seria o que Antônio Cagnin, ao analisar a apresentação de contextos na linguagem dos quadrinhos, chamou de contexto intraicônico, em que se concentra relação entre diferentes elementos de uma imagem (Cagnin, 1975, p. 46).

Em uma edição específica do título *War-Stories COMBAT*, publicada em janeiro de 1964, o desembarque em Omaha é retratado em uma breve história, e um dos quadros chama atenção pela composição idêntica a uma das *Magníficas*:



**Figura 5** – War-Stories COMBAT, The Normandy Invasion, edição 11, (1964)



Fonte: ComicBookPlus.com<sup>7</sup>

Nesse recorte, a arte enquadra os obstáculos fotografados por Capa. Um grupo de soldados parece se esconder atrás das estacadas de madeira, um balão sinaliza a fala: “Nós não podemos ficar aqui muito tempo!”. No último plano, uma explosão que chama a atenção dos soldados do primeiro plano. Soldados, esse com os corpos quase todos cobertos pelo mar. A colorização chama atenção. Os soldados estão todos de verde (uma alusão aos soldadinhos de plástico), um céu ciano marca um forte contraste com o cenário em tom avermelhado (uma possível referência a *Bloody Omaha*, como ficou conhecida a praia).

Selvagemmente, polegada a polegada, os homens combatiam para sair da sangrenta Omaha. Vista a partir do mar, a praia apresentava um cenário incrível de morte e desolação. A situação era tão crítica que, ao meio-dia, o general Omar Bradley, a bordo do Augusta, começou a contemplar a possibilidade de evacuar suas tropas e diversificar os contingentes de apoio para Utah ou as praias britânicas (Ryan, 2015, p. 322).

Omaha foi o setor mais fatal do desembarque na Normandia. Mas esse contexto violento conseguiu ser tema de um dos mais carismáticos personagens dos quadrinhos estadunidenses: uma série de tirinhas lançadas por Charles Schulz e protagonizadas pelo famoso personagem Snoopy rememoram a efeméride da invasão. Schulz produziu quatro painéis que foram publicados anualmente, entre 1993 e 1997, e publicados exatamente no dia 6 de junho de cada ano.

<sup>7</sup> Disponível em <<https://comicbookplus.com/?dclid=33673>>. Acesso em 02 de Fev. 2025.



é evidente. Uma imagem panorâmica está ao fundo, na calha da página, intensificando a percepção caótica de ações diversas. Não há balões, apenas caixas de narração e uma sequência de onomatopeias de disparos.

O segundo quadro da segunda linha parece adaptar a mesma perspectiva da Imagem 4 e da Imagem 5, um breve panorama das defesas de Omaha. O que se mostra patente é que a arte monocromática de Bertail fortifica sua intenção de se transfigurar as fotografias históricas e, ao mesmo tempo, de emular a experiência/testemunho de Robert Capa:

Mergulhados até a cintura, com rifles prontos para atirar, com os obstáculos de invasão e a praia enfumaçada ao fundo, era o que bastava para o fotógrafo. Parei um momento na prancha de desembarque para fazer minha primeira foto pra valer da invasão. [...] A água estava fria, e a praia ainda a mais de cem metros. As balas abriam buracos na água à minha volta, e eu corri para o obstáculo de aço mais próximo. Um soldado chegou ao mesmo tempo e durante alguns minutos repartimos o escudo. Ele tirou a proteção à prova d'água de seu rifle e começou a atirar sem mirar muito na fumaça que cobria a praia. O som de seu rifle lhe deu coragem suficiente para avançar e ele deixou o obstáculo para mim. Estava uns trinta centímetros mais folgado e me senti suficientemente seguro para fazer fotos de outros sujeitos escondidos como eu (Capa, 2010, p. 186).

À medida que uma simulação do testemunho, a impressão de movimento é patente. A complexidade do tempo diante dessas imagens ganha ainda outra camada ao se refletir sobre o próprio ato da leitura, especialmente ao se considerar a imagem cinematográfica nessa equação:

No cinema a imagem possui movimento e relações de foco em profundidade, o que direciona o olhar do espectador em um plano. Ou seja, sua atenção central se desloca para um lugar específico na imagem, imposto pelo filme. Com a montagem mais rápida esse "autoritarismo" torna-se ainda maior e o tempo de apreensão da atenção periférica passa a ser muito menor. Assim, o espectador retém uma parcela pequena da constituição da imagem como um todo. É frequente, ao rever um filme, reparar em detalhes do plano que não haviam sido vistos anteriormente. Na imagem estática, e especificamente nos quadrinhos, o que ocorre é o contrário: como não tem o movimento mas apenas as representações de profundidade direcionando o olhar, a temporalidade é dominada pelo leitor, permitindo que seus olhos passem livremente pelo quadro (Muanis, 2006, p. 10).

O movimento está no olhar difuso do Espectador: nas ilustrações de Bertail essa autonomia do olhar se converge com a própria essência da matriz dessas imagens, as *Magníficas* de Capa. A monumentalização do evento histórico ganha um verniz visual particular, tanto com essa adaptação como nos casos anteriores de Schulz e *War-Stories COMBAT*. No cinema e videogames, o processo tem aparentes semelhanças, tanto em sua dimensão tocante a narrativa histórica quanto na representação do movimento.

## A sobrevivência no cinema e videogames

O cinema e os jogos eletrônicos, tal como os quadrinhos, são constituídos de imagens sequenciais cuja finalidade é a mesma: a impressão do movimento. A imagem cinematográfica é dotada de particularidades diversas e analisá-las por meio de fotogramas estáticos pode parecer paradoxal, uma vez que o próprio movimento é aquilo levantado como mote analítico. Contudo, o movimento é ilusório, um artifício consolidado pela montagem.

O caso cinematográfico aqui destacado trata-se da introdução do filme de Steven Spielberg, *O Resgate do Soldado Ryan* (1998).

**Figura 8** – Soldados desembarcam em Omaha, de Steven Spielberg (1998)



Fonte: Paramount<sup>10</sup>

O fotograma acima reflete um outro aspecto central das fotografias de Robert Capa, que, por sua vez, expressava a seguinte lógica: se suas imagens não estão boas o suficiente, você não está perto o suficiente. Capa demandava proximidade e imersão no ato fotográfico, e a composição elaborada por Spielberg segue tal “mandamento” visual.

Toda a representação do desembarque no filme é caracterizada por uma edição ágil, privilegiando quadros em close. “*Para transmitirle la sensación fisiológica de estar inmerso en el combate, el cineasta obliga al espectador a asumir dos puntos de vista, entre los cuales se alterna. Ninguno resulta cómodo, ni permite un rol pasivo*” (Díaz; Ramírez, 2014, p. 95). Spielberg torna a guerra nobre e converte o soldado estadunidense em uma cruzada, combatendo em uma guerra justa, fazendo desse evento histórico um momento celebrativo, tanto pela derrota nazista como pela exaltação desse soldado-cruzado:

<sup>10</sup> Imagem obtida através de captura de tela. Capturada em 03 de Fev. 2024.

A linha que separa o respeito àqueles que morreram em uma guerra contra o nazifascismo e a idolatria militarista cega é tênue, e *O Resgate do Soldado Ryan*, a despeito de todos os seus méritos narrativos e cinematográficos, contribui, intencionalmente ou não, para tornar essa linha ainda mais tênue (Rodrigues, 2024, p. 264).

As imagens do desembarque em Omaha, assumidamente inspiradas nas imagens de Robert Capa (Spielberg e Janusz Kamiński, seu diretor de fotografia, abordam isso em diversas entrevistas) se converteram em verdadeiros ícones para a cultura pop após o estrondoso sucesso de *O Resgate do Soldado Ryan*. No documentário *Robert Capa In Love and War*, Spielberg declara:

Não foi bonito. Foi um tanto feio, forte e imediato. As fotografias eram todas sobre caos e loucura. Eu fiz tudo o que pude com minha câmera, para que 6 de junho de 1944 ficasse exatamente igual às fotografias de Bob Capa (Makepeace, 2003, transcrição e tradução do autor).

É possível identificar referências ao desembarque, *easter eggs* (informações escondidas), em diferentes obras. Em *O Retorno do Rei* (2003), de Peter Jackson; em *X-Men Origens: Wolverine* (2009), de Gavin Hood; e até mesmo em *Star Wars: O Despertar da Força* (2015).

O cinema, especialmente no que tange à Segunda Guerra Mundial, consegue produzir novas formas narrativas, consolidando assim um campo de batalha pela memória contra a história (Schurster; Silva, 2015, p. 92). Mas, ainda que seja o cinema a linguagem ideal para a monumentalização das narrativas históricas (Napolitano, 2007, p. 65), não é a única oficina criativa de confeccionar imagens do passado. A monumentalização do Dia D se consolida em *O Resgate do Soldado Ryan*, mas se expande por meio de outras mídias.

A mitificação do Dia D seria impulsionada a nível mundial, de fato, a partir de 1998, com o lançamento de um dos filmes de guerra mais aclamados da história, além de uma festejada série televisiva e de jogos “que mudaram o mundo dos games”. E tudo isso com a marca, direta ou indireta, de um dos mais bem-sucedidos diretores da história do cinema (Rodrigues, 2024, p. 243).

O caso mais emblemático de transfiguração das “imagens Capa/Spielberg” decorre não no cinema, mas nos jogos eletrônicos, sendo o exemplo mais contundente o game *Medal of Honor* (1999). Durante o desenvolvimento de *O Resgate do Soldado Ryan*, Spielberg idealizou

a criação do jogo ambientado na Segunda Guerra Mundial, que, por sua vez, alcançou um enorme sucesso comercial, dando origem a uma franquia cultuada. O título *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), roteirizado por Spielberg, retrata o desembarque na praia de Omaha sob forte influência das imagens de *O Resgate do Soldado Ryan*:

**Figura 9** – Captura de tela de *Medal of Honor: Allied Assault* (2002)



Fonte: ABC News<sup>11</sup>

Tal como a linguagem cinematográfica, a imagem virtual do jogo eletrônico se estabelece como uma imagem em movimento, e segue a lógica da imersividade comum aos jogos de FPS (tiro em primeira pessoa), em que a visão do jogador é a mesma perspectiva do personagem controlado. E, pela natureza da linguagem dos videogames, tratam-se de imagens interativas, de movimentos difusos (tal como a leitura dos quadrinhos).

Para além desse elemento, a narrativa do game herda do filme de Spielberg seu efeito de monumentalização, proveniente da experiência daqueles que estiveram em combate, pois, como defende Monteiro, “o conjunto da série *Medal of Honor* possui uma monumentalidade que envolve os veteranos de guerra. Sendo um espaço de busca pela consagração destes supostos heróis (Santos, 2009, p. 73).

Assim como *O Resgate do Soldado Ryan*, o game converte as memórias em um produto de entretenimento, mas mantendo um aspecto memorialístico. Stephen Ambrose, autor da obra

<sup>11</sup> Disponível em <https://www.abc.net.au/news/2003-05-29/brain-scientists-blow-away-video-game-critics/1861220>. Acesso em 19 de Fev. 2025.

memorialista *O dia D: 6 de junho de 1944* (2002), esteve envolvido em ambas as produções, visto que “suas pesquisas com veteranos da Segunda Guerra Mundial resultaram em densas descrições do cotidiano dos militares de baixa patente naquele evento” (Santos, 2009, p. 96).

No jogo, a Operação *Overlord* corresponde à terceira missão da narrativa. O jogador, logo após o desembarque, deve se proteger entre os obstáculos a cada saraivada da artilharia inimiga, e gradualmente ir avançando até o quebra-mar. Lá chegando, lhe é ordenado pegar os explosivos bangalores (torpedos explosivos) para a destruição da barreira, logo abaixo de um dos bunkers alemães. Em seguida, após atravessar um campo minado sob a mira das metralhadoras inimigas, o protagonista adentra o bunker e elimina sozinho todos os soldados adversários. O jogo cria a perspectiva de que mesmo uma ampla e detalhada estratégia de guerra precisa da bravura e habilidade de um só homem, de um lobo solitário dos Estados Unidos.

O apelo histórico associado às técnicas do first person contribuiu para o estrondoso sucesso da versão *Medal of Honor: Allied Assault*, atestado pela premiação de *Computer First Person Action Game of Year*, no ano de 2003. Para os jogos da série *Medal of Honor*, este efeito insere o jogador em um ambiente que gera sua personificação, transformando-se em uma questão de identidade e valores reunidos em torno de um evento lúdico (Bezerra; Santos, 2019, p. 125).

Nesse sentido, as imagens do jogo não replicam em uníssono a perspectiva do filme de Spielberg. Por sua natureza de imagem flexível (possível de ser alterada pelas escolhas do jogador), o jogo expande a imersão por meio de uma visão monumental da história ao inserir a experiência dos veteranos, concedendo à narrativa do jogo uma verdade aparentemente incontestável. Contudo, em outros aspectos as duas obras naturalmente dialogam, especificamente no que tange a postura de mitificação da Segunda Guerra e do combatente estadunidense (Bezerra; Santos, 2019, p. 128).

Sempre ficou evidente nos jogos da franquia que a deia era criar um ambiente imersivo onde os jogadores pudessem sentir que estavam experienciando, ao menos parcialmente, o que os soldados aliados desembarcando na Normandia viveram naquele 6 de junho. E, a julgar por algumas reações do público, podemos dizer que o jogo conseguiu gerar esse sentimento (Rodrigues, 2024, p. 285).

Mas para além da dimensão da imersão, *Medal of Honor* se apresenta como um produto que, além de monetizar as memórias e testemunhos históricos, é também uma continuidade ideológica direta de *O Resgate do Soldado Ryan* enquanto dispositivo midiático de apropriação visual e narrativa de um evento histórico, uma transfiguração dentro de uma cadeia de

monumentalização e sobrevivência de diferentes imagens, que se originam nas *Magníficas* de Robert Capa, tornando tais fotografias multimidiáticas.

## Conclusões

Em síntese, as imagens tanto de *O Resgate do Soldado Ryan* como *Medal of Honor: Allied Assault* constroem e reconstroem uma narrativa monumental em relação às fotografias de Robert Capa. Tanto o filme como o jogo eletrônico fazem parte de um processo de perpetuação das imagens feitas por Capa naquela manhã de seis de junho de 1944, e acentuam a narrativa do Dia D como o momento mais importante do desenrolar da guerra.

A perpetuação dessa narrativa, fortemente colaborada por essas imagens, é notável até os dias de hoje. Em 2019, a BBC News Brasil publicou uma matéria com a seguinte chamada: *Dia D: por que o 6 de junho de 1944 mudou a história da humanidade*<sup>12</sup>. Em tom laudatório pela efeméride de 75 anos da operação, a matéria não faz qualquer menção à situação da guerra no leste, que, por sua vez, causou o maior número de baixas nas forças alemãs.

Uma das consequências notáveis desse intenso processo de magnificação de tal evento histórico é o baixo reconhecimento de outras batalhas importantes da Segunda Guerra Mundial, principalmente as batalhas da frente oriental, como a Batalha de Stalingrado e a Batalha de Kursk. O que leva a compreender tal processo como um sintoma da Guerra Fria, polarizando a narrativa do passado por meio de um episódio que, convenientemente para o Ocidente, pode facilmente ser representado como um esforço dos exércitos estadunidenses, britânicos, canadenses e franceses.

Para além da manutenção de uma narrativa ideológica de monumentalização do Dia D, compreendemos que a perpetuação das imagens de Robert Capa não se deve unicamente a esse processo de monumentalização enquanto dinâmica social histórica, mas também ao complexo que envolve as sobrevivências das imagens, tal como Aby Warburg salientava. Identificamos no desembarque uma série de elementos (conquista, colonização, invasão, sobrevivência, imersão) que perpassam diferentes períodos por meio das imagens aqui pautadas. A reprodutibilidade da fotografia de Capa permitiu não só sua perpetuação primária, enquanto uma fotografia produzida em um momento e lugar específicos, mas garantiu uma sobrevivência em ilustrações, em imagens cinematográficas e em imagens virtuais.

---

<sup>12</sup> Disponível em < <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-48526108> >. Acesso em 28 jun. 2025.

## Referências

A NOITE. Rio de Janeiro, 06 jun. 1944.

BOSI, A. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BEEVOR, A. **O Dia D**: a batalha que salvou a Europa. Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CAPA, R. **Ligeiramente fora de foco**. São Paulo: Cosac Naify, 2010. Tradução de José Rubens Siqueira.

CORREIO DA MANHÃ. Rio de Janeiro, 07 jun. 1944

DÍAZ, J. M.; RAMÍREZ, L. F. La experiencia de la guerra en la pantalla: el desembarco en la playa de omaha de saving private ryan. **Palabra Clave - Revista de Comunicación**, [S.L.], v. 18, n. 1, p. 83-110, 1 fev. 2014. Universidad de la Sabana. Disponível <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/4217/pdf>. Acesso em 11 de Abr. 2026.

DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente**: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. São Paulo: Contraponto, 2013.

BEZERRA, R. Z.; SANTOS, C. B. M. Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas. **Museologia & Interdisciplinaridade**, [S.L.], v. 8, n. 15, p. 122-137, 14 maio 2019. Biblioteca Central da UNB. Disponível <https://periodicostestes.bce.unb.br/index.php/museologia/article/view/24671>. Acesso em 19 de Fev. 2025.

GOMBRICH, E. H. **Gombrich Essencial**: textos selecionados sobre arte e cultura. Porto Alegre: Bookman, 2012.

KERSHAW, A. **Sangue e Champanhe**: a vida de Robert Capa. Rio de Janeiro: Editora Record, 2013.

LIMA, G. Q. **Ligeiramente fora do tempo**: apropriações narrativas e visuais de Robert Capa no Dia D. Orientador: Prof. Dr. Tyrone Cândido. Quixadá: UECE/FECLESC/PPGILH, 2024. Dissertação (Mestrado em História e Letras). Disponível <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=115078>. Acesso em 11 de Abr. 2026.

MAUAD, A. M.; LOPES, Marcos. **História e Fotografia**. In: Ronaldo Vainfas; Ciro Flamarion Santana Cardoso. (Org.). *Novos Domínios da História*. 1ed. Rio de Janeiro: Campus, 2012, p. 263-282.

MAKEPEACE, Anne. **Robert Capa**: In Love and War. Direção: Anne Makepeace. Produção: 1515 Productions Limited. Estados Unidos, 2003. (90 min)

MICHAUD, P. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MUANIS, F. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano. **Caligrama** (ECA/USP. Online), v. 2, p. 5-21, 2006. Disponível [https://revistas.usp.br/caligrama/pt\\_BR/article/view/64622](https://revistas.usp.br/caligrama/pt_BR/article/view/64622). Acesso em 15 de Jan. 2025.

RODRIGUES, I. **O Dia D**: como a história se tornou mito. São Paulo: Contexto, 2024.

RYAN, C. **O mais longo dos dias**. Porto Alegre: L&PM, 2015. 363 p. Tradução William Lagos.

SAMAIN, E. **Aby Warburg**: mnemosyne. constelação de culturas e ampulheta de memórias. In: SAMAIN, E. (org.). Como pensam as imagens. Campinas: Editora da Unicamp, 2012. p. 51-80.

SANELLO, F. **Spielberg**: the man, the movie, the mythology. Dallas: Taylor Trade Publishing, 2002.

SANTOS, C. B. M. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial**. Orientador: Prof. Dr. Wagner Pinheiro Pereira. Rio de Janeiro: UFF/ICHF/PPGH, 2009. Dissertação (Mestrado em História). Disponível em [https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2009\\_Christiano\\_Britto\\_Monteiro\\_dos\\_Santos-S.pdf](https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2009_Christiano_Britto_Monteiro_dos_Santos-S.pdf). Acesso em 11 de Abr. 2026.

SANTOS, C. B. M. **Medal of Honor e Call of Duty**: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos. Orientador: Prof. Dr. Wagner Pinheiro Pereira. Rio de Janeiro: UFRJ/IH/PPGHC, 2014. Tese de doutorado (Doutorado em História). Disponível <http://objdig.ufrj.br/34/teses/821219.pdf> . Acesso em 11 de Abr. 2026.

SERVA, L. Exposição traz fotos de Robert Capa que são marco da fotografia de guerra. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, SP, p. Ilustríssima 3, 17 jul. 2016. Disponível <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2016/07/1792067-exposicao-traz-fotos-de-robert-cap-a-que-sao-marco-da-fotografia-de-guerra.shtml>. Acesso em 15 de Fev. 2025.

---

**Recebido em:** 22 de março de 2025.  
**Aceito em:** 16 de agosto de 2025

---