



## NS-RAUBKUNST: O SAQUE NAZISTA DE OBRAS DE ARTE E SUAS REPRESENTAÇÕES NAS NARRATIVAS MIDIÁTICAS

Doi: 10.4025/8cih.pphuem.3840

Lucian Pereira dos Santos, UEM  
Sandra de Cássia Araújo Pelegrini, UEM

### Resumo

Temáticas como o Nazismo e a Segunda Guerra Mundial tornaram-se centros de diversas pesquisas ao decorrer dos anos que sucederam o termino desses acontecimentos. Documentários, Filmes e Videogames foram produzidos tendo como propósito trazer ao seu público um deslumbre sobre esse contexto histórico onde questões políticas, ideológicas e militares norteiam grande parte dessa produção. Temas como o saque de obras de arte perpetuado pelas tropas nazistas desde sua ascensão ao poder na década de 1930 são encontrados em pequenas quantidades e em alguns casos com leves referências sem um foco preciso no assunto, algumas dessas representações podem ser encontradas nas narrativas filmicas de *The Train* (1964) e em *Monuments Men* (2014) e nos games *Medal of Honor* (1999) e *Sniper Elite IV* (2017). Mais de sete décadas se passaram desde o termino da última grande guerra mundial e muitos bens culturais saqueados nesse contexto permanecem desaparecidos e com novas descobertas ocorrendo no campo da pesquisa sobre está temática e na área de investigação na descoberta de obras que não se conhecia seu paradeiro o que demonstra que este é um assunto sem conclusão definitiva e que inspira a imaginação das pessoas e pesquisadores interessados no assunto. O propósito deste trabalho e analisar um dos maiores saques de obras de arte da história assim como suas representações nas narrativas das produções midiáticas nos anos que sucederam os términos das hostilidades na Europa.

### Palavras Chave:

Cinema; História  
Cultural; Memória;  
Narrativas;  
Representações.

## Introdução & Contextualização

A ascensão de Adolf Hitler ao poder da Alemanha no ano de 1933 viria mais uma vez trazer as atenções do mundo para as questões culturais. Hitler em seu discurso ideológico pregava claramente o anti-semitismo e estabeleceram políticas destinadas à humilhação e expurgo dos judeus alemães, estes além de perderem seus direitos sociais e políticos como cidadãos alemães, foram perseguidos, exilados e sistematicamente exterminados no episódio conhecido na história como: “Solução final para a questão judaica” ou por seu nome que ficou gravado nos anais da história: Holocausto.

Tais práticas de perseguição também incluíam a espoliação de propriedades pessoais das famílias judaicas por parte das autoridades nazistas. A condição social de muitas dessas famílias judaicas era relativamente boa, sendo que possuíam consideráveis posses materiais e estabelecimentos comerciais e que advinham de linhagem que remetiam séculos de existência. Os nazistas logo decretaram o confisco de suas posses que muitas vezes incluíam: mobílias, tapeçarias, tapetes, livros, estampas, gravuras e o preferido de muitos oficiais nazistas – pinturas. Aqui se iniciava as primeiras políticas de confisco e espoliação de bens culturais perpetuados pelo regime nazistas que culminariam no maior saque de obras de arte da história da humanidade.

Hitler que desde sua infância se considerava um grande admirador do mundo das artes e sendo taxado como um artista mal sucedido por sua não admissão na Academia de Belas Artes de Viena criou a imagem de si mesmo como um profundo conhecedor das artes atacando ferozmente a arte moderna a categorizando como “um dos frutos da degeneração da sociedade decadente do século XX”, sendo assim toda arte moderna era categorizada por Hitler e seus seguidores como: “*Entartete Kunst*” - “Arte

Degenerada” (MINERBI, 2009, p. 65).

Ao mesmo tempo em que realizava seus ataques aos estilos artísticos que desprezava Hitler e os membros do NSDAP pregavam por meio do aparato do regime nazista os estilos apreciados pelo *Führer* e que eram aceitos sob a perspectiva da ideologia nacional-socialista alemã. Os tipos de arte admirados pelos nazistas consistiam basicamente em técnicas e gêneros clássicos da pintura, como: paisagens, retratos, acontecimentos históricos, onde sempre se dava uma atenção particular a antigos mestres da pintura germânica como: Albrecht Dürer: (1471 – 1528) & Lucas Cranach, O Velho: (1472 – 1553).

Para maior controle dos aspectos culturais da sociedade alemã – por ordem do *Führer* foi criada as câmaras culturais do Reich que tinham por objetivo supervisionar de forma regida qualquer forma de manifestação cultural gerada ou trazida para dentro do Reich alemão. Setores desta instituição abrangiam áreas como: cinema, teatro, artes, rádio, dentre outras, todas as pessoas que desejassem exercer atividades nestes campos culturais deveriam obter licenças de cada câmara cultural e se comprometer em desenvolver atividades culturais que se adequassem a ideologia do partido, caso fosse constatada qualquer “ir regularização” por parte dos supervisores das câmaras culturais duras penas seriam aplicadas aos “artistas rebeldes”.

Além de controlar os mais diversos aspectos da vida cultural alemã, Hitler ordenou uma campanha de expurgos culturais que tinham como objetivo erradicar toda cultura que não se adequasse ao regime. Em 1933 o primeiro sinal claro dessa política de expurgos foi constatado na famosa queima de livros realizada na *Opernplatz* de Berlin, onde diversos jovens alemães atiraram as chamas obras de escritores como: Karl Marx, Friedrich Engels, Sigmund Freud, vistas como “produtos degenerados que atacavam o espírito e valores do povo

germânico” (MINERBI, 2009, p. 34).

Entre 1936 – 1937 é chegado o momento dos museus alemães serem vítimas dessa política de “limpeza cultural” – toda arte moderna já havia sido categorizada como degenerada e removida de seus acervos por representantes do governo nazista. Para tal tarefa foi destacado comerciantes de arte como: Hildebrand Gurlitt, Karl Buchholz, Ferdinand Moeller & Bernhard Boehmer que em menos de um ano confiscaram aproximadamente: 16.000 obras de arte degenerada dos museus alemães e que foram colocadas à venda para colecionadores internacionais com o intuito de arrecadarem-se fundos monetários para o III Reich, o que não fosse vendido deveria ser destruído (NICHOLAS, 1996, p. 34).

Neste mesmo período foi inaugurada em München – Alemanha, a primeira construção financiada pelo regime de Hitler, uma galeria de arte inspirada na arquitetura neoclássica que foi chamada de *Haus der Deutsche Kunst*, ou, Casa da Arte Alemã, que sediou a primeira grande exposição de arte alemã formada por obras de arte escolhidas por Adolf Hitler e que se adequassem ao seu gosto artístico junto com obras de pintores do partido (OVERY, 2009, p. 361). Hitler comprou inúmeras obras de arte para constituíssem sua coleção particular de obras de arte que deveriam apresentar ao mundo os mais belos exemplares da “verdadeira arte”.

Não muito longe da casa de arte alemã foi realizada outra exposição de arte, esta por sua vez tinha como meta a difamação das vanguardas modernas europeias, várias das obras confiscadas dos museus alemães passaram por esta exposição mal organizada que foi intitulada de “Exposição de Arte Degenerada”. Pintores como: Marc Chagal, Kandinsky, Paul Klee & Otto Max, tiveram suas obras colocadas ao lado de slogans difamatórios e comparadas a desenhos de doentes mentais, tudo um

estratagema realizado pelo NSDAP para taxar os vanguardistas e seus adeptos como “exemplos claros da degeneração da sociedade moderna e com pactuantes da conspiração internacional judaico-bolchevista”. Sendo assim toda cultura moderna era suspeita de ser hostil ao povo alemão (OVERY, 2009, p. 368).

### ***Kunst und Krieg: A Segunda Guerra Mundial e o destino dos bens culturais da civilização ocidental:***

Em 1938, Adolf Hitler já havia praticamente expurgado toda “cultura impura” situada dentro do território alemão, no mesmo ano após visitas realizadas aos centros históricos e culturais da Itália Fascista e da anexação da Áustria e Tchecoslováquia, o *Führer der Deutschland* decidiu que transformaria sua cidade natal: Linz – Áustria na capital cultural do Reich Alemão (EDSEL, 2011, p. 28).

Linz deveria se tornar em uma das grandes metrópoles do império alemão, uma cidade que ofuscaria centros históricos da Europa como: Praga & Paris, em meio desse grande centro cultural seria construída uma gigantesca galeria – museu de arte que ficaria conhecida pelas futuras gerações pelo nome de “*Gemäldegalerie Linz*”, mais habitualmente chamado de *Führermuseum* – que conteria o que ele considerava como os objetos mais importantes do mundo” (EDSEL, 2014, p. 87). Hitler acreditava que este grande museu de arte seria sua maior herança para o mundo, um legado cultural sem precedentes que deveria ser marcado nos anais da história como o maior museu do mundo – um local destinado somente a “mais bela e verdadeira arte” da civilização europeia.

Para que este local fosse digno dos sonhos de Adolf Hitler seria necessário reunir um grande contingente de obras de arte para constituir seu acervo, era a partir de sua concepção como um “local de grandeza cultural” que se

iniciaria um dos maiores saques de obras de arte da história, logo com o início da Segunda Guerra Mundial em Setembro de 1939, todos os museus europeus e coleções particulares de arte se tornariam alvos da cobiça do ditador alemão e de outros membros do alto escalão nazista.

Em meados de 1940 a Alemanha já havia conquistado a: Polônia, Dinamarca, Noruega, Holanda, Luxemburgo, Bélgica, França e pressionava a Inglaterra. Hitler presenciava uma grande sequência de vitórias militares em nome do Reich alemão, sentiu-se próximo de realizar seus sonhos decidiu que o momento era mais do que oportuno para iniciar-se o levantamento de obras que deveriam constituir o acervo de seu futuro museu em Linz, para tal tarefa ele decidiu que deveria estabelecer organizações que fossem responsáveis por essa tarefa, a que mais obteve êxito e destaque em tal atividade foi à organização do ideólogo do NSDAP: Alfred Rosenberg.

Rosenberg no ano de 1940 havia criado por orientações do *Führer* uma organização chamada: *Einsatzstab Reichsleiter Rosenberg für die Besetzten Gebiete* – que tinha como missão inicial reunir materiais históricos e bens culturais que dessem suporte as pesquisas do *Reichsleiter* e que seriam utilizadas para a educação da elite acadêmica ariana vinculada ao projeto: *Höhe Schule der NSDAP*.

O Marechal do Reich: Herman Göring que ao longo dos últimos anos vinha colecionando inúmeros objetos de valor cultural e artístico a partir de compras pessoais e também se aproveitando das primeiras políticas de espoliação dos museus e das coleções particulares germânicas enxergou o potencial da ERR em reunir obras de arte dos mais diversos locais da Europa Ocupada logo decidiu tomar controle dessa organização. O que mais agradava era a “missão acadêmica” desta organização que transmitia um “ar” de legalidade as políticas de saque de obras de

arte que se intensificariam cada vez mais com o decorrer do conflito mundial.

### **Hora da virada: recuperando os legados de uma Europa saqueada:**

A partir do ano de 1943 os rumos da guerra pendiam em favor das tropas aliadas, as tropas do Eixo: Roma – Berlim – Tokyo, não degustavam mais de sua longa série de vitórias militares, neste mesmo ano a primeira nação líder das forças do Eixo a Itália, após uma sucessiva campanha de derrotas militares sucumbiu diante o poder das tropas aliadas optando por assinar um armistício com o alto comando aliado, se retirando assim oficialmente do Eixo e da Segunda Guerra Mundial.

Tal atitude levou a Hitler ordenar a invasão da Itália e o resgate de Benito Mussolini que havia sido deposto pela corte italiano e a alta cúpula do partido fascista que acreditava que a rendição da Itália era necessária. Ao mesmo tempo o governo estadunidense terminava os preparativos para o envio de uma unidade especial que teria como objetivo proteger monumentos históricos da Europa e recuperar bens culturais saqueados pelas tropas nazistas desde o início das hostilidades no ano de 1939.

Os aliados criaram uma organização chamada: Programa de Monumentos, Belas-Artes & Arquivos: “*Monuments, Fine Arts, and Archives program*”: (MFAA), formada por curadores, artistas, diretores de museus, negociantes de arte, restauradores, que foram enviados a Europa para recuperar a arte saqueada pelos nazistas.

Dentre suas principais descobertas dos esconderijos de arte estão: Berchtesgaden – Alemanha, onde soldados da 101th Airborne descobriram mais de 1.000 obras de arte que foram roubadas pelo Reichsmarschall Hermann Göring: (NICHOLAS, 2007, p. 410 – 412), Bertmerode – Alemanha: tropas americanas encontraram em uma mina

cerca de 270 pinturas e os caixões do Kaiser Friedrich, O Grande e do Marechal de Campo Paul Von Hindenburg, inclusive o que seria destinado a Adolf Hitler. Em Merkers – Alemanha foi encontrada a reserva nacional de ouro alemã, 400 pinturas e diversas obras-primas de museus alemães: (NICHOLAS, 2007, p. 374 – 375).

No Castelo *Neuschwanstein* foi encontrado cerca de 6.000 objetos de arte saqueados pela ERR, mobília, joias, e outros objetos de valores de coleções particulares francesas, além de documentos da organização ERR: (NICHOLAS, 2007, p.489 – 490). Em Nuremberg foi descoberto o Altar de Veit Stoss, parte das coleções de arte polonesas e as Jóias do Sacro Império Romano-Germânico: (KIRKPATRICK, 2011), e em Altaussee – Áustria foi descoberta mais de 6.500 pinturas das quais muitas eram destinadas ao *Führermuseum*, outras pinturas destinadas ao museu de Hitler foram encontradas também em München.

Boa parte destas obras foi devolvida aos seus legítimos donos, graças aos esforços do MFFA e de representantes das nações aliadas que desde antes da fundação desta unidade já se empenhavam na tarefa de proteção de seus tesouros nacionais.

### **NS-Raubkunst: representações e estudos do saque nazista na “cultura popular” e no mundo acadêmico:**

Em plena era de grandes produções midiáticas, determinados acontecimentos históricos ganham a atenção de escritores, diretores, cineasta, produtores, dentre outros que acreditam que a adesão de determinados episódios a suas tramas, enredos e narrativas que iram atrair a atenção do grande público.

A Segunda Guerra Mundial é um desses acontecimentos históricos que atraem a atenção de membros da indústria midiática, faz menos de oito décadas desde

o termino destes acontecimentos, porém, suas consequências são sentidas pela sociedade contemporânea até nosso atual contexto. Existe uma diversa quantidade de documentários, filmes, livros, jogos que exploram esse contexto sob as mais diversas perspectivas como: política, economia, indústria, aspectos sociais, etc.

Apesar da magnitude que constitui a política de saque de obras de arte praticada pelo III Reich desde a ascensão de Adolf Hitler em 1933, a atenção dada a aspecto cultural do Reich alemão apresentação de forma modesta em relação a demais temáticas, mas não quer dizer que não exista trabalhos relacionados ao tema. Em 1946, Thomas Carr Howe antigo diretor do *Legion of Honor Museum of San Francisco*, e assistente do Lt. George Stout, um dos principais responsáveis pela fundação da MFAA, escreveu uma obra intitulada: *Salt Mines and Castles*, onde descreve sua fase de atuação na unidade dos *Monuments Men*, no ano de 1944 – 1945, onde esteve presente na descoberta dos repositórios de arte saqueada situados no castelo de *Neuschwanstein* e na mina de sal de Altaussee.

No ano de 1994, a historiadora estadunidense: Lynn Nicholas lança uma grande obra intitulada: *The Rape of Europe*, publicada no Brasil em 1996 sob o título: Europa Saqueada, onde a pesquisadora analisa o destino dos tesouros artísticos europeus dentro do contexto do III Reich Alemão e da Segunda Guerra Mundial.

Já em 1997, o historiador porto riquenho: Héctor Feliciano publica sua obra intitulada: *The Lost Museum*, com versão traduzida no Brasil sob o nome de: “O Museu Desaparecido”, assim como Nicholas, Feliciano se preocupa estudar o saque nazista, porém se foca no processo de pilhagem criado pelos nazistas que possuíam como principal base de atuação a França ocupada.

Em que se diz respeito a produções midiáticas acerca do saque de obras de arte “The Train” foi um dos

primeiros. Este filme de guerra que foi dirigido pelo cineasta estadunidense: Jonh Frankenheimer a partir da história e roteiro dos escritores: Franklin Coen & Frank Davis. O filme foi lançado no ano de 1964 com uma duração de 2h e 20 minutos e sendo filmado completamente no idioma inglês. A narrativa fílmica de *The Train* é baseada na obra: *Le front de l'art*, escrita pela historiadora francesa: Rose Valland, que durante os anos de ocupação militar da França pelas tropas nazistas: (1940 – 1944), atuou como curadora da *Galerie Nationale Du Jeu de Paume*, na cidade de Paris, que servia como depósito de obras de arte confiscadas pelas autoridades nazistas das coleções particulares e públicas dos territórios ocupados pela Alemanha.

Rose Valland durante os anos de ocupação secretamente tomou registros de todas as obras trazidas ao Jeu de Paume, assim como sua origem e destinação, onde sempre que possível transmitia essas informações aos membros da resistência francesa para que estes interceptassem os carregamentos de obras de arte roubadas pelos nazistas que tinham como destino o território alemão. Estas mesmas informações foram de grande valia aos oficiais da *Monuments, Fine Arts and Archives*: MFAA, organização militar das forças aliadas que foram enviados a Europa Ocupada a partir do ano de 1943, com o objetivo de proteger os patrimônios históricos e culturais ameaçados pelas hostilidades da guerra, assim como recuperar todos os bens culturais espoliados pelas tropas nazistas e retorná-los aos seus legítimos proprietários. Rose Valland decidiu publicar suas memórias no ano de 1961, sob o título de *Le front de l'art*.

Em contraste com a ação e drama do filme, o carregamento de obras de arte saqueadas pelas tropas nazistas cuja evacuação fora iniciada no dia: 01 de Agosto de 1944, por ordem do Coronel Alemão: Kurt Von Behr foi detido graças a um movimento de greve dos operários

franceses que atuavam no sistema ferroviário em parceria com os membros da resistência, outro fator que contribuiu para que o trem não partisse foi graças à prioridade dada ao transporte de materiais bélicos e de cidadãos alemães que levou a uma sobrecarga das linhas férreas francesas com destino a Alemanha.

Os acontecimentos do filme são baseados na interceptação da locomotiva de Número 40.044 por meio da II Divisão Armada do Exército Livre Francês, que tinha como um de seus oficiais o Tenente Alexandre Rosenberg, filho do mundialmente famoso comerciante de arte moderna: Paul Rosenberg, que teve sua coleção saqueada pelas autoridades nazista, o que chega ser até irônico, pois grande maioria das obras encontradas nos vagões do trem abandonado pertencia a artistas modernos como: Renoir, Degas e Picasso, e que constituíram parte da coleção de Paul Rosenberg e acabaram sendo recuperadas por seu filho graças aos esforços da resistência francesa em Agosto de 1944.

A película “The Monuments Men” por sua vez é uma produção cinematográfica realizada pela Alemanha & Estados Unidos da América do Norte, que estreou nas telas de cinema no ano de 2014. Seu principal gênero é guerra, sendo um filme que foi dirigido pelo ator e diretor estadunidense: George Clooney, que também ficou responsável pelo roteiro ao lado de Grant Heslov. A história foi baseada na obra escrita de Robert M. Edsel & Bret Witter, intitulada de: “*The Monuments Men: Allied Heroes, Nazi Thieves and the Greatest Treasure Hunt in History*” (2009) obra que retrata as realizações do grupo: “*Monuments, Fine Arts, And Archives program*”: (MFAA): “Monumentos, Bela-arte, & Arquivos: seção das forças armadas aliadas cujo propósito era a proteção dos tesouros históricos e culturais da Europa e Ásia ocupadas, este grupo ficou popularmente conhecido como: “*The Monuments Men*”.

O saque nazista também cativou

a atenção da indústria de videogames que escolheram a Segunda Guerra Mundial como tema de suas histórias. A cerca de três jogos que retratam em suas missões a “conspiração nazista” para saquear os tesouros culturais da civilização ocidental, o primeiro deles foi lançado no ano de 1999 para a plataforma do Playstation One da Sony, sob o nome de: *Medal of Honor*, criado pela EA Games – Los Angeles.

A história se foca em um tenente estadunidense chamado: James Steven Patterson que foi recrutado pela OSS (Serviço Secreto dos EUA – antecessora da CIA), e enviado a Europa Ocupada para auxiliar em missões atrás das linhas inimigas. A sexta missão do jogo leva o jogador até a mina de sal de Altaussee no ano de 1945, onde Lt. Patterson deve impedir que um esquadrão de engenheiros da SS exploda a mina que abriga uma grande quantidade de tesouros artísticos saqueados pelos nazistas desde 1939.

No ano de 2009, a mesma empresa lança um jogo em parceria com a *Pandemic Studios*, intitulado: *The Saboteur*, lançado para plataformas como: PS3, XBOX 360 & PC, que apresenta ao jogador a história de um irlandês chamado: Sean Devlin. O protagonista desta história que se situa na França ocupada, busca vingança pelo assassinato de seu melhor amigo: Jules Rosseau, morto pelo coronel da SS: Kurt Dierker, que acreditava que Sean era um espião a serviço da Inglaterra. Dentre as diversas missões do jogo que se situam em sua grande parte na cidade de Paris, três são atribuídas por Devlin pela líder da célula da resistência francesa dos distritos de: *Champs Elysees, bois de Boulogne & Trocadero*.

Margot Bonaire é apresentada como comandante da resistência no setor oeste de Paris e se empenha em uma “guerra cultural” contra os alemães que buscam destruir a alma do povo francês. Bonaire diz a Devlin que trabalhou como restauradora de arte no Museu do Louvre antes da ocupação e que gostaria que Sean impedisse os nazistas de saquearem e

destruírem bens artísticos e culturais da França. Em suas breves missões Sean Devlin visita cartões postais parisienses como o: Arco do Triunfo, O Grand Palais e o Museu do Louvre para impedir as tropas nazistas de queimarem obras literárias categorizadas por eles como degeneradas e assassinar oficiais responsáveis por saquear as coleções de arte francesa.

Por fim a mais recente referência a estes acontecimentos na indústria dos *games* ocorreu neste ano: 2017, com o lançamento do jogo: *Sniper Elite IV – Italy*, lançado pela *Rebellion*. O enredo deste jogo focasse em um atirador de elite do serviço secreto britânico chamado: Lt. Karl Fairburne, que é enviado até a Itália fascista para desvendar os segredos de uma nova arma desenvolvida pelos cientistas nazistas.

Na quinta missão do jogo, Karl Fairburne com o auxílio da máfia italiana se infiltra no monastério medieval de Abrunza ocupado por tropas fascistas e nazistas, em meio de sua missão Karl é informado por um dos mafiosos que um oficial da milícia italiana estava planejando vender no mercado negro a vasta coleção de bens culturais do monastério Abrunza que estariam prestes a serem evacuadas para um local mais seguro. O tenente decide que irá confirmar a hora que o comboio carregado com a coleção de arte de Abrunza e sinalizaria o momento mais apropriado para os mafiosos interceptarem os caminhões carregados com a coleção, assim impedindo que estes obras se perdessem para sempre.

### Considerações finais

Mesmo após mais de sete décadas desde o fim da Segunda Guerra Mundial o maior saque de obras de arte da história cativa a mente de pesquisadores e membros da indústria midiática. A questão do saque em si não foi totalmente resolvida com o fim do III Reich alemão, muitas das obras saqueadas permanecem desaparecidas até os dias de hoje onde

investigações em busca de sua localização ou destino continuam sendo realizadas até os dias de hoje.

Questões como saques e destruição de patrimônios históricos não são peculiares da Segunda Guerra Mundial, ocorreram ao decorrer da história da humanidade. Recentemente presenciamos essas práticas sendo realizadas por membros do chamado “Estado Islâmico” na região do oriente médio onde destruíram sítios considerados “patrimônios históricos e culturais da humanidade” pela UNESCO e saquearam museus e bibliotecas em busca de objetos que pudessem vender a colecionadores do mercado negro, o que pode ter contribuído para o levantamento de uma temática até então não muito explorada.

Essa questão é um dos legados negativos da Segunda Guerra Mundial e que deixou feridas abertas até os dias de hoje e que cativou a curiosidade de pesquisadores que desejam compreender o que levou uma das maiores nações da Europa formada por grandes mentes do mundo acadêmico e cultural a praticar um dos maiores roubos arte da história e o extermínio de tudo que não se adequassem aos “gostos” de seu governo.

## Referências

- EDSEL, Robert M. **Caçadores de Obras-primas: Salvando a arte ocidental da pilhagem nazista.** Tradução de Talita M. Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.
- EDSEL, Robert M. **Salvando a Itália: A corrida para resgatar das mãos nazistas os tesouros de uma nação.** Tradução de Ana Deiró & Talita M. Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- FELICIANO, Héctor. **O Museu Desaparecido: A conspiração nazista para roubar obras-primas da arte mundial.** Tradução de Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.
- HOWE, Thomas Carr. **Salt Mines and Castles: The Discovery and restitution of looted European Art.** Indianópolis: The Bobbs-Merrill Company, 1946.
- KIRKPATRICK, Sidney D. **As relíquias sagradas de Hitler: A história real das pilhagens nazistas e da corrida para recuperar as jóias do coroa do Sacro Império Romano.** Tradução de Ivo Korytowski. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.
- MIBERBI, Alessandra. **História Ilustrada do Nazismo: Rumo ao poder: 1919 – 1933.** Tradução de Ciro Mioranza. São Paulo: Larousse, 2009.
- NICHOLAS, Lynn H. **Europa Saqueada: O destino dos tesouros artísticos europeus no Terceiro Reich e na Segunda Guerra Mundial.** Tradução de Carlos Afonso Malferrari. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- OVERY, Richard. **Os Ditadores: A Rússia de Stalin e a Alemanha de Hitler.** Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- Filmes:**
- CLOONEY, George. **Monuments Men.** Direção: George Clooney, Roteiro: Grant Helsov & George Clooney, Produção: George Clooney & Grant Helsov, Música: Alexandre Desplat. Duração: 1h58min, Áudio: Dolby Digital, Legendas: Inglês & Português, Formato: 4:3 Full Screen, Sistema de cor: NTSC. Ano de lançamento: 2014.
- FRANKENHEIMER, John. **The Train.** Direção: Jonh Frankenheimer, Roteiro: Franklin Coen & Frank Davis, Produção: Jules Bricken, Música: Maurice Jarre. Duração: 2h20min, Áudio: Mono, Legendas: Português & Inglês, Formato: 16:1, Sistema de cor: Branco & Preto. Ano de lançamento: 1964.
- Jogos:**
- Medal of honor.** Diretor: Steven Spielberg. Produtora: Dreamworks interactive. Editora: Electronic Arts. Designer: Elfeg Productions. Plataformas: Playstation. Lançamento: 1999.
- The Saboteur.** Produtora: Pandemic Studios. Editora: Electronic Arts. Plataformas: Playstation III, XBOX 360 & PC. Lançamento: 2009.
- Sniper Elite IV.** Produtora: Rebellion Developments. Editora: Electronic Arts. Plataformas: Playstation IV, XBOX ONE & PC. Lançamento: 2017.