

O design gráfico como suporte de memória: discussão através das peças gráficas do Parque Souza Soares (Pelotas 1900-1930)

Introdução

Este artigo originou-se da pesquisa de dissertação de mestrado¹ desenvolvida no curso de Memória Social e Patrimônio Cultural da Universidade Federal de Pelotas, na qual investigou-se a memória de atividades projetuais gráficas na cidade de Pelotas nas três primeiras décadas do século XX, buscando averiguar, nesses vestígios, a existência de uma produção gráfica que se identifique como sendo criação e que configure aquilo que hoje se entende por design gráfico. Para a discussão proposta houve um estudo de um caso específico que foi o das peças gráficas geradas para o Parque Souza Soares, especificamente para o seu laboratório, na cidade de Pelotas no período citado.

Nesta pesquisa, a relação que se pretende estabelecer entre os campos design gráfico e memória não se limita ao resgate de produtos gráficos de um tempo longínquo, como o caso dos elementos que constituem o corpus deste estudo. Intenta-se, através dos estudos que vêm sendo desenvolvidos, compreender se estes produtos podem ser considerados suportes que carregam consigo vestígios memoriais de um tempo passado. A elaboração desta indagação deve-se a concepção de que o design é responsável por grande parte dos elementos que fazem parte do cotidiano das pessoas e, por esse motivo, estabelecem com elas uma relação íntima. A adoção deste ponto de vista permite que se considere os frutos do design gráfico como integrantes da cultura material das sociedades, possibilitando uma aproximação com os conceitos de memória.

Tendo em vista que o acervo que se construiu durante a pesquisa de dissertação de mestrado é amplo e, em decorrência, muitos pontos puderam ser levantados a partir dele, aqui serão trabalhados alguns dos conceitos estudados, exemplificados a partir de algumas das peças gráficas que constituem este acervo.

Contextualização do estudo

Conforme mencionado, a pesquisa tem por objeto de estudo cartazes, folhetos, rótulos, reclames e demais produtos gráficos relacionados aos medicamentos produzidos no laboratório do Parque Souza Soares, no período de 1900 a 1930. A escolha deste objeto, nesta localização temporal, deve-se a alguns fatores que serão elencados a seguir.

O período de análise justificou-se pelo fato de que, segundo Magalhães (1993, p. 173-175), na segunda metade do século XIX, houve uma grande produção pelotense na imprensa e no livro, muito mais do que na música ou nas artes plásticas, sendo que, segundo Marroni (2008, p.23) tal fato é

¹ Estudo da memória e do conceito de design através das peças gráficas e fotografias do Parque Souza Soares (Pelotas, 1900-1930). Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2010. Através deste trabalho objetivou-se fazer análise de rótulos, reclames e demais peças gráficas elaboradas para os medicamentos do laboratório do Parque Souza Soares, buscando justificá-las como legítimas peças de design gráfico e que funcionam como suportes de memória.

observado, também, “nas primeiras décadas do século XX, em função do poder de divulgação das grandes livrarias e editoras da cidade, particularmente da imprensa jornalística e publicitária”.

Este recorte temporal está circunscrito em um momento de modernidade, de transformações e progresso da cidade, na chamada *Belle Époque* de Pelotas, que ocorreu entre os anos de 1890 e 1927, justamente, por ter sido uma época de efervescência de fatos culturais nesta localidade. Dentre estes acontecimentos se pode destacar a explosão da imprensa, na segunda metade do século XIX, o surgimento da *Guarani Films* em 1914, a re-inauguração do *Theatro Sete de Abril* em 1916, a inauguração do *Theatro Guarany* em 1921 e a proliferação do comércio em diversos segmentos (MARRONI, 2008, p.27). Importante citar que foi ao redor deste contexto da *Belle Époque* Pelotense que foi inaugurado o Parque Souza Soares, no final do século XIX, exatamente no momento em que se passou a produzir medicamentos em larga escala. A questão da produção industrial dos medicamentos auxiliou a justificar o recorte temporal da investigação, pois foram analisados elementos (rótulos, reclames e demais peças gráficas) que se acredita estarem de acordo com o atual conceito de design gráfico e, o design, possui estreita relação com a industrialização, pois esta atividade profissional passou a ser usada com intuito de persuadir os consumidores.

Outra referência importante para a escolha deste intervalo de tempo é que, compreendido nele, na década de 1920, está, segundo Cardoso (2005, p.13), o primeiro ponto de amadurecimento das atividades projetuais no Brasil, através do uso mais sistemático do projeto gráfico como fator de apelo comercial. A década de 1920 constitui um importante período para a consolidação da indústria nacional, o que acabou repercutindo nas atividades de design gráfico como uma ferramenta para a diferenciação de produtos, já que a diversificação dos mesmos se proliferou.

Considera-se, também, que nesta demarcação cronológica, o objeto de estudo – peças gráficas atreladas a medicamentos – constituíam-se em um foco de interesse da sociedade, à medida que, segundo Denis (2000, p.60-63), no final do século XIX, com as aglomerações urbanas surgiram a miséria e a pobreza, fazendo nascer a preocupação com a organização do espaço urbano e com a higiene, já que o crescimento populacional fez surgir várias epidemias. Entende-se que tal fato ainda tinha grande efervescência no início do século XX, no qual se enquadra o objeto deste estudo, em virtude dos inúmeros anúncios de medicamentos que podem ser observados em revistas, jornais e como exemplos no livro citado aqui como referência. Por este motivo, acredita-se que as peças gráficas que se estudou, por estarem associadas a produtos que combatiam males de saúde que tanto preocupavam a sociedade daquele período, eram peças bastante pregnantes e que compunham o imaginário das pessoas. Tal fato coincide com o período em que a propaganda moderna, no Brasil, adquire maior importância, nas décadas de 1920 e 1930. Anteriormente a estas décadas, os recursos publicitários não tinham grande vulto, porque se tratava de uma economia, ainda, pré-capitalista, que tinha suas bases nas atividades rurais (Idem, p.85)

Assim, tendo em vista a existência de uma relação direta entre design e indústria, foi escolhido como marco final para o estudo, o ano de 1930, em função da quebra da bolsa de Nova York em 1929, pois, sendo esta cidade um grande centro econômico mundial, gerou uma crise financeira que repercutiu

em todo o mundo. De acordo com Denis (2000, p.137-140), a grande depressão ocasionada pela quebra da bolsa, gerou um colapso no sistema financeiro mundial, prolongando-se sobre os anos seguintes que ficaram marcados por um péssimo panorama econômico, levando o sistema capitalista a atingir o limite de suas contradições. Tudo isso levou à percepção de fracasso do modelo consumista em função do desemprego e ausência de poder de compra pelos consumidores. Também, no ano de 1929, houve outro fato importante que traz pertinência à delimitação do recorte temporal, pois, neste ano há o advento da penicilina, responsável por praticamente dar um fim à homeopatia, que era a técnica usada pelo Laboratório Souza Soares (RASSIER, 2003, p.50).

A escolha deste laboratório deveu-se ao seu caráter precursor em Pelotas o que, de forma inerente, lhe configura como um elemento de grande importância na história da cidade. Conhecido primeiramente como Parque Pelotense, o Parque Souza Soares foi inaugurado em 1883 pelo seu fundador, Alvares de Souza Soares (mais conhecido como Visconde de Souza Soares), que foi, também, o responsável pela criação da terceira farmácia em Pelotas e a primeira de homeopatia, o Laboratório Homeopático Rio-Grandense, no ano de 1874 (NUNES, 2007; RASSIER, 2003, p.22 e p.26). Infelizmente, este estabelecimento não mais existe, tendo sua falência sido decretada em fins dos anos 1950 (RASSIER, 2003, p.46-51). Hoje, restam apenas alguns vestígios do Parque e de seu laboratório, como alguns que foram resgatados no decorrer da pesquisa.

O que se apresenta neste artigo, conforme já mencionado, é fruto da pesquisa realizada no mestrado, a qual constituiu-se de uma pesquisa bibliográfica, responsável pela aplicação de conceitos e fundamentação teórica ao objeto de estudo; e pesquisa de caráter documental, através do levantamento de materiais a partir dos quais foram feitas as análises e, ainda, obteve-se dados que auxiliaram na construção teórica.

Com relação à pesquisa documental, esta se deu dentro de dois tipos de acervos: pessoais e institucionais. As imagens de peças gráficas conseguidas através destes acervos passaram por uma sistematização de acordo com a tipologia da peça gráfica, recebendo as seguintes classificações: cartazes; documentos diversos; embalagens; folders; fotografias e reproduções fotográficas; livros; panfletos; publicações revistas e almanaques; publicações outras; reclames e rótulos e selos.

Através dos acervos visitados, encontrou-se um grande número de peças gráficas, fotografias e demais documentos, os quais apresentam a seguinte quantificação:

Categoria	Nº de peças
Cartazes	9
Documentos diversos	13
Embalagens	10*
Folders	3
Fotografias e reproduções fotográficas	43
Livros	4
Panfletos	30
Publicações revistas e almanaques	20
Publicações outras	9

Reclames	8
Rótulos e selos	6**
TOTAL	155

* Embalagens das quais tem-se as fotografias, mas esclarece-se que no Museu do Farmacêutico Moura há outras mais.

** Rótulos e selos, especificamente, tem-se 5, no entanto, incluiu-se, nesta categoria, uma espécie de fotolito que se acredita ter sido usado para a confecção de algum rótulo.

Embora se tenha construído um acervo rico e diversificado, neste estudo apenas uma pequena fração será apresentada, com o objetivo de exemplificar os conceitos associados ao campo da memória que serão trabalhados a seguir.

Design gráfico como suporte de memórias

Para fazer a relação do design gráfico com o campo da memória social, partiu-se do entendimento de Villas-Boas (2002, p. 10-23) de que o design gráfico é uma atividade profissional e área do conhecimento que engloba quatro aspectos: formal, funcional, metodológico e simbólico, sendo este último aspecto o que permite considerar o produto desta atividade como integrante da cultura material.

O autor citado considera o design como um discurso integrado à situação cultural na qual e para a qual foi concebido, com o poder tanto de refletir quanto de transformar esta condição (VILLAS-BOAS, 2002, p.18-19).

A concepção de um produto como um elemento discursivo também permeia o pensamento de Prown (1993, p.5 e p.16), quem considera que algumas das crenças de determinado contexto aparecem encarnadas nas formas das coisas, cuja análise destas é reveladora daquelas. Ao comparar dois bules, cuja função é a mesma – servir como recipiente de uma bebida quente – porém a forma é diferente, este autor diz que os objetos em si são evidências, mas é a cultura material que nos torna capazes de interpretar a cultura que produziu estes objetos a partir de aspectos subjetivos e afetivos. Ou seja, Prown define que os artefatos mantêm a função, mas, sua forma, reflete as crenças que, por sua vez, espelham o quadro no qual estão inseridos. Tal constatação aproxima-se muito do design, área que visa aliar, além de funcionalidade, estética aos produtos.

Buscando trabalhar o produto do design gráfico como um artefato cultural, enfatiza-se que é o seu aspecto simbólico ou funcional-subjetivo o responsável por lhe conferir a capacidade de produção de significados e de desempenhar o papel de mediador de relações sociais. Esta questão é importante porque, segundo Maquet (1993, p.30-31), somente se buscar-se “ler” os artefatos como signos, é que se terá a possibilidade de compreendê-los inseridos dentro de determinações culturais, pois se vistos como meros instrumentos, poderão ser entendidos independentemente de aspectos culturais específicos. O autor pondera, ainda, que os significados dos objetos são culturais quando são reconhecidos como parte de uma realidade coletiva, edificada por um grupo de indivíduos, mas que se refere, na maioria dos casos, a experiências humanas comuns e não a culturas particulares.

Já o autor Prown (1993, p.5-6), para sistematizar a sua reflexão sobre esta temática, faz uma diferenciação entre arte e artefato, por exemplo. Para o autor a arte tem por objetivo comunicar, sendo uma expressão intencional que pode ser verdadeira ou ilusória; e os artefatos são objetos utilitários que nunca

“mentem”, no entanto, não deixa de considerar os objetos de arte como integrantes da cultura material. Nota-se que este autor não faz uma referência específica ao design gráfico, mas entende-se que este campo profissional aproxima-se da arte, no sentido do modelo estilístico seguido com intuito persuasivo, que, porém, tem a função utilitária de comunicar. Se o objetivo fosse comunicar, apenas e simplesmente, bastaria que a mensagem fosse passada verbalmente de forma oral ou escrita. Porém, é justamente nas diferentes maneiras que se pode fazer determinada comunicação, incutindo explícita e implicitamente determinados conceitos, que entra a atividade do design gráfico. Mais uma vez reitera-se que a definição que se utilizou deste campo profissional engloba, dentre outros, os aspectos simbólico e funcional, logo, por este motivo, considera-se os seus frutos como artefatos, pois contemplam os pontos abordados por Maquet e por Prown, respectivamente, e que, a partir de uma leitura formal e subjetiva, fornece dados da cultura na qual circulou.

Compreendendo, então, os produtos do design gráfico como artefatos que fazem parte da cultura é que se busca aproximá-lo do campo da memória, sendo a cultura material, definida por Prown (1993, p.1), como manifestações culturais que se dão através de produções materiais, cujo estudo das mesmas fornece entendimentos sobre a cultura, as crenças, valores, ideias e atitudes da comunidade em que circularam num dado período. O autor citado (Idem, p.2) exemplifica como elementos da cultura material coisas feitas ou modificadas pelo homem, como um bule, um microscópio, uma casa, uma cidade, um jardim, uma tatuagem, uma pintura. A partir, então, de seus exemplos e de suas definições, fica claro que peças gráficas também se caracterizam como este tipo de artefatos que falam da cultura. Os artefatos, segundo Prown (Idem, p.3), referem-se a eventos históricos ocorridos no passado, mas que sobrevivem no presente, possibilitando que sejam reexperenciados, sendo, por isso, considerados como evidências históricas, ou seja, não como meros acontecimentos e sim como conseqüências.

Complementando a aproximação que se quer fazer, através da leitura de Radley (1992, p.64 e 66), encontra-se a afirmação de que no dia-a-dia muitos objetos estão vinculados inseparavelmente da memória, de forma que as recordações dependem do entorno físico e fazem parte da cultura. Assim, os artefatos e o entorno manufaturado, são expressões palpáveis que constituem a base a partir da qual se recorda. Compartilhando este mesmo entendimento, Csikszentmihalyi (1993, p.25-28) considera que os objetos são uma forma de estender a memória para o futuro e, ao mencionar a relação de uma pessoa com um objeto que considerava especial, o seu trombone, afirma que este objeto evoca de forma bastante vívida, memórias e experiências antigas. Além disso, estes artefatos são capazes de trazer de volta ao seu proprietário aspectos de si mesmo que outrora lhe constituíram.

Sobre a intrincada relação com os objetos, Csikszentmihalyi (1993, p.22) comenta que se é dependente deles, não só fisicamente, mas também e mais importante, tem-se uma subordinação psicológica com relação a eles, pois eles auxiliam a organizar as experiências. Já, para Prown (1993, p.9-10), os objetos têm o poder de evocar recordações e, as memórias de experiências desencadeadas por estes objetos, permitem o entendimento das crenças culturais neles incorporadas. Com base em James Fernandez, o autor pondera que, através de um objeto, são evocadas expressões metafóricas, que podem

ser metáforas estruturais – relacionadas a experiências físicas – e metáforas textuais – pautadas nas experiências emocionais. Para ele, um mesmo objeto é capaz de desencadear inúmeras metáforas.

No caso do design gráfico, defende-se que as imagens originadas deste campo profissional podem ser consideradas suportes de memória de uma época, carregando consigo indícios dos contextos do qual emergiram e circularam. No entanto, existem inúmeros conceitos de memória, portanto, no caso dos produtos gráficos, que tipo de memória seria esta? Qual conceito de memória pode ser aplicado ao design gráfico?

Em trabalho anterior a autora (LIMA, 2010) averiguou os principais conceitos de memória, os quais, no decorrer da história, abordaram aspectos individuais e coletivos. O principal pensador a trabalhar com aspectos baseados em uma memória individual foi Bergson (s.d.), quem considerava a memória uma elaboração introspectiva, oriunda de um passado que é armazenado no espírito em sua completude. Já os conceitos pautados em uma memória coletiva são posteriores e tiveram como primeiro defensor Halbwachs (1976). Este autor refutou a idéia de um passado guardado de forma integral, pois acreditava que o passado não poderia ser revivido, mas sim, reconstruído de acordo com influências que estão presentes no momento da rememoração, sendo grande parte destas influências estabelecidas pelos grupos de convívio com os quais o indivíduo interage.

Refletindo sobre aspectos individuais e coletivos na composição das memórias, especula-se que, da mesma forma que os indivíduos se apresentam a partir de uma combinação de fatores externos e internos, as memórias que lhes são provenientes não podem ser constituídas de forma oposta. Por este motivo considera-se que as duas abordagens mencionadas são de grande valia para um maior entendimento dentro do campo da memória e para a compreensão que hoje se faz do mesmo, tendo sido, justamente, dentro de um enfoque mais contemporâneo que foram encontrados conceitos aplicáveis às peças de design gráfico.

Acredita-se que o design gráfico e as mensagens visuais e verbais nele presentes, por caracterizarem discursos, funcionam como suportes a partir dos quais memórias podem ser desencadeadas. Como foi colocado acima, sugere-se que a memória que será evocada é uma memória que mescla aspectos subjetivos e sociais, a partir do entendimento de que o indivíduo lembra com base em motivações pessoais que, por sua vez, estão inseridas na complexa relação com o meio social. No embate entre o aspecto individual e o social – que se prefere entender como uma trama na qual um interfere no outro – apontou-se para a possibilidade de o design gráfico funcionar como um importante integrante da cultura visual de uma época e, nesse sentido, funcionar como um ato de memória coletiva, utilizando o conceito de Candau (2001, p.31-32), que funciona como um elemento identificador e que fornece subsídios para a composição de memórias. Ainda dentro dos conceitos deste autor, entende-se que o produto do design gráfico, pode ser considerado um *sociotransmissor* que, enquanto um registro visual, pode trabalhar como um elemento evocador de memórias, de forma que o indivíduo, ao interagir com ele e, sobre ele, atualiza o passado a partir de toda carga acumulada e que o constitui (subjetiva e social) no momento em que a lembrança é desencadeada (HEIDEN, 2008, p.22-23). Com vistas a ilustrar estes dois conceitos

considerados aplicáveis aos produtos do design gráfico, utilizaremos algumas das peças gráficas que compõem o acervo de pesquisa.



Fig. 01 - Cartaz *Luesol* (por volta do ano de 1900)
Fonte: Acervo Pessoal Ana Lúcia Rassier

No caso da imagem acima (Fig.01), um cartaz do medicamento *Luesol*, os motivos nele representados podem carregar informações do contexto no qual foi produzido e consumido? Esta imagem não nutre o imaginário de quem a observa acerca de uma dada época? Pensa-se que sim e, neste sentido, se estaria interagindo com aspectos de um cenário que não se vivenciou, mas que se pode interpretar a partir dos indícios apresentados, funcionando como um *sociotransmissor*. Pode-se depreender, por exemplo, aspectos da modernidade através da alusão a vida social com a representação de um grupo de pessoas e do bem vestir. Através desta imagem é possível, ainda, observar os novos hábitos, os novos desejos e os novos prazeres do sujeito moderno que, por sua vez, só eram permitidos caso se tratasse de alguém saudável, apto para viver em grupo, daí a necessidade de consumir o medicamento propagandeado, retratando a relação possível de se estabelecer entre o produto e a persuasão para o seu consumo. A moda é outro aspecto em evidência através da silhueta das figuras humanas, onde homens e mulheres aparecem com chapéus sofisticados e bengalas, os quais conotavam elegância. O belo trajar estava ligado a uma boa classe social, a qual se poderia alcançar através do trabalho, sendo que, para o labor era imprescindível um corpo são. E como seria possível manter um corpo forte e saudável se não pelo uso de medicamentos como o que está sendo anunciado?

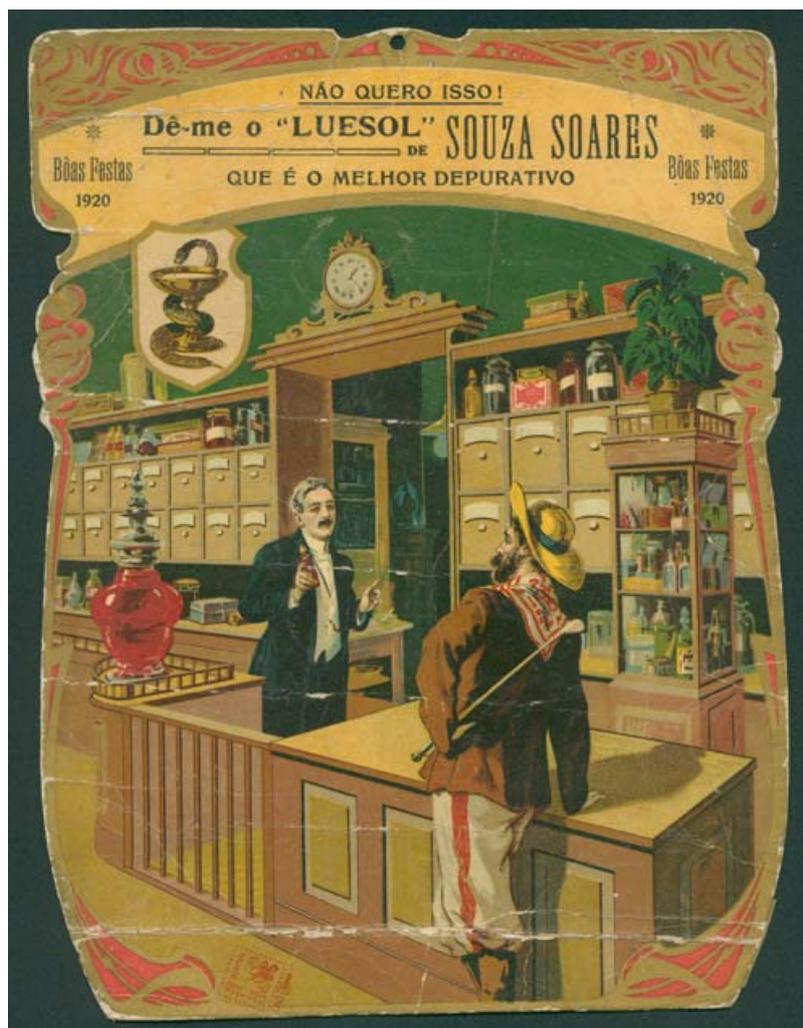


Fig. 02 – Reclame *Luesol* (ano 1919 ou 1920)
Fonte: Pelotas Memória da Universidade Católica de Pelotas

Com base em peças gráficas, como o exemplo da figura 2, observou-se que as mensagens pareciam dirigir-se a um variado público, mesmo aos mais tradicionais – talvez mais descrentes na necessidade do uso de medicamentos e na nova forma de viver imposta pelos tempos modernos, onde as cidades e as aglomerações passaram a compor um cenário urbano. Parece que a todos afirmava-se a importância e a eficiência dos preparados do laboratório do Parque Souza Soares, como no caso da representação do gaúcho, típica figura dos pampas, cujos modos eram considerados como menos polidos e que, talvez, considerasse “frescura” fazer uso de fórmulas medicamentosas. Mais uma vez a imagem é capaz de fomentar interpretações, através do seu subsídio visual.

Assim, a partir destes breves exemplos, buscou-se ilustrar como os frutos do design gráfico podem funcionar como suportes memórias, sendo que além dos pontos acima destacados acerca das imagens, conseguiu-se depreender que as peças buscavam veicular e reforçar continuamente que somente a vida saudável, proporcionada por estes remédios, prepararia os cidadãos para a vida moderna que então se instaurava, sendo as interpretações relatadas subsidiárias da aproximação destas peças com os conceitos de ato de memória coletiva e *sociotransmissores*.

Considerações finais

O entendimento de que os produtos do design, incluindo o design gráfico, são elementos bastante presentes no cotidiano das pessoas e que auxiliam a estabelecer relações sociais, levou a consideração de que estes são grandes depositários de memórias e que trazem muitas informações acerca da sociedade na qual circularam. No caso dos objetos aqui estudados, em virtude do que eles propagandeavam, pode-se depreender dados sobre a história da farmácia e do Parque Souza Soares, além de aspectos referentes ao design gráfico, ao período, aos hábitos, as pessoas, as preocupações e etc.. Na situação específica do Parque, empreendimento erigido sobre uma vasta área e que não mais existe, restam apenas algumas lembranças e alguns vestígios, dentre os quais, as peças que constituíram o acervo desta pesquisa. Através da compreensão acerca do design gráfico e de sua vinculação com a memória, as imagens apresentadas são frestas através das quais se pôde alcançar alguns fragmentos desse passado esvanecido. São vestígios que funcionam como suportes memoriais por meio dos quais, com concepções e influências presentes, atualiza-se um passado que não se vivenciou, mas que se tem a possibilidade e o privilégio de aproximar-se.

Após abordagens diferenciadas acerca do conceito de memória, passando por aspectos individuais e coletivos, chegou-se a conclusão de que a memória é oriunda de uma combinação destes fatores e, então, chegou-se a um ponto de vista contemporâneo acerca deste campo do saber. Neste espectro, encontrou-se conceitos úteis e aplicáveis aos frutos do design gráfico como o de ato de memória coletiva e de *sociotransmissor*. Assim, estes produtos fornecem subsídios que nutrem as memórias dos indivíduos, sendo estas, atualizadas e transformadas a cada vez que se interage com eles.

Assim, buscou-se relacionar o design gráfico com a memória, tanto pelo resgate de expressões visuais passadas quanto pela aplicação de conceitos de memória aos frutos desta atividade profissional. Por fim, conclui-se que estes configuram suportes memoriais que trazem consigo muitas informações, auxiliando não só a entender os primórdios do design gráfico como, também, aspectos de um contexto específico.

Referências

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, s.d.

CANDAU, Jöel. **Memória e identidade**. Buenos Aires: Del Sol, 2001.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870 - 1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Why we need things. In: LUBAR, Steven; KINGERY, David W. (orgs.). **The history from things: essays on material culture**. Washington: Smithsonian Institution, 1993. p.20-29.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

HALBWACHS, Maurice. **Les cadres sociaux de la mémoire**. Paris: Mouton, 1976. p. 83-113.

HEIDEN, Roberto. **O museu como um lugar para a memória da arte contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) - Universidade Federal de Pelotas, 2008.

LIMA, Paula Garcia. **Estudo da memória e do conceito de design através das peças gráficas e fotografias do Parque Souza Soares (Pelotas, 1900-1930)**. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2010.

MAGALHÃES, Mario Osorio. **Opulência e cultura na Província de São Pedro do Rio Grande do Sul: Um estudo sobre a história de Pelotas (1860-1890)**. Pelotas: EdUFPel; Co-edição Livraria Mundial, 1993.

MAQUET, Jacques. Objects as Instruments, Objects as Signs. In: LUBAR, Steven; KINGERY, David W. (orgs.). **The History from things: essays on material culture**. Washington: Smithsonian Institution, 1993. p.30-40.

MARRONI, Fabiane Villela. **Pelotas (re)vista: a Belle Époque da cidade através da mídia impressa**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

NUNES, Ivelise Alves. Cultura: Injeção de ânimo no resgate da história. **Diário Popular**, Pelotas, 9 dez. 2007. Disponível em: <http://www.diariopopular.com.br/09_12_07/p0401e0501.html>. Acesso em: 11 mai. 2009.

PROWN, Jules David. The truth of material culture: history or fiction?. In: LUBAR, Steven; KINGERY, David W. (orgs.). **The history from things: essays on material culture**. Washington: Smithsonian Institution, 1993. p.1-19.

RADLEY, Alan. Artefactos, memoria y sentidos del pasado. In: MIDDLETON, David; EDUARDES, Derek (org.). **Memoria compartida: la naturaleza social del recuerdo y del olvido**. Buenos Aires: Paidós, 1992. p.63-76.

RASSIER, Ana Lúcia Primo Leite. **Parque Souza Soares: apenas lembranças**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Patrimônio Cultural: conservação de artefatos) - Universidade Federal de Pelotas, 2003.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.