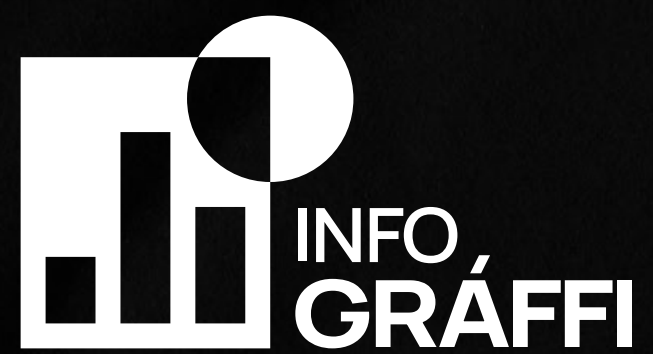




MÍDIA KIT 2026

A **Infográffi**,
criada em 2023,
é especializada
em infografia e
produção editorial
com o objetivo
de oferecer
soluções visuais
para histórias,
reportagens,
dados e demais
tipos de
conteúdos digitais
e impressos.

Serviços e produtos disponíveis:



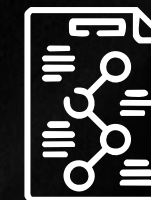
Revistas



Relatórios



Livros



Infográficos



Exposições
culturais



Folders



Jornais e
cartilhas



Cursos e
palestras

Infográficos digitais e impressos
Tratamento de gráficos para
relatórios
Visualização e tratamento
de dados complexos
Mapas, linhas do tempo,
fluxogramas e cronologias

Revistas, catálogos e guias
Relatórios institucionais
Jornais e periódicos de
associações
Informativos e folders
Editoriais, cartilhas e livros

Exposições culturais
Diagramação de painéis em
variados suportes
Tratamento e edição
de imagens

OS JOHNS DE DOOM



Como o conceito de yin e yang, John Carmack e John Romero são opostos em quase tudo, mas se completavam na paixão pelos games. A dupla se conheceu na Softdisk, empresa onde Carmack já trabalhava desenvolvendo jogos e eventualmente veio a Carmack para trabalhos pontuais. Carmack era um gênio na programação, arquitetou do zero o motor gráfico do primeiro Doom, o id Tech 1. Romero também programava, mas o maior talento era a criatividade no level design e gameplay. Foi uma casa à beira de um lago em Shreveport, Louisiana, UAL, acompanhados de Tom Hall, Kevin Cloud, Bobby Prince, Willbur e Adrian Carmack, formaram a ID Software, movidos por pizza, coca-cola e partidas de RPG.



ARMAS ICÔNICAS



BOOMER SHOOTER

O termo boomer shooter surgiu de forma icônica na internet para descrever jogos de tiro em primeira pessoa que se inspiram diretamente nos clássicos dos anos 90 como DOOM, Duke Nukem 3D e tantos outros. Apesar do nome brincar com a ideia de "jogos para boomers" (gente mais velha), ele acabou sendo adotado com orgulho por fãs, devs e até plataformas de distribuição digital como sinônimo de um estilo nostálgico e visceral de FPS.



O que seria dos jogos de tiro em primeira pessoa sem o legado de DOOM? Provavelmente algo bem monótono... Se você joga e curte FPS hoje em dia, agradeça ao bando de malucos metaleiros da ID Software, que em 1993 viraram a indústria dos games de cabeça pra baixo. DOOM não foi o primeiro FPS da história, mas foi o que definiu o gênero com mecânicas aliadas, visual marcante e uma atitude agressiva que influenciou gerações de jogadores, desenvolvedores, estúdios e subgêneros inteiros. Aqui você confere datas, números e curiosidades dos principais jogos da série, além de destaques de jogabilidade, inovações e a marca indelével deixada por Carmack, Romero & cia na história dos games.

Por **Guilhermes Damian** e **Marcus Vinícius Freitas**

A MÁGICA DO 3D

Nenhum jogo da época era tão veloz, vertical e "3D" quanto DOOM - e muito disso se deve a uma sacada genial de John Carmack: o particionamento binário de espaço (BSP, ou binary space partitioning). A técnica divide o mapa do jogo em setores menores e organiza quais partes precisam ser renderizadas com base no que o jogador está vendo naquele momento. Assim, o processador não precisa carregar o mapa inteiro de uma vez, o que garante muito mais velocidade e fluidez, mesmo em PCs limitados da época.



A ENGINE E OS CLONES

O sucesso impulsionou uma corrida para replicar a fórmula de Doom. Alguns jogos utilizavam a engine id Tech 1, outros, tecnologias próprias. Mas todos bebiam da mesma fonte: combate frenético e violência estilizada. Abaixo, alguns dos principais títulos influenciados diretamente:



INOVAÇÕES E GAMEPLAY



O CÉU NÃO É O LIMITE

A espera vai acabar! Seis anos após Breath of the Wild, Link retorna para salvar Hyrule em The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (TOTK), candidato a jogo do ano que chega para expandir a liberdade do título anterior. Aqui no infográfico destacamos novidades, números da série, mecânicas e mais. TOTK é exclusivo para Nintendo Switch e chega oficialmente no dia 12 de maio.

Infografia por **MARCUS FREITAS**
Produção **JOGAZERA**

EVOLUÇÃO GRÁFICA



VELHOS CONHECIDOS?



MAPA



GANONDORF

Os trailers mostram o retorno de Ganondorf, a versão mais humana de Ganon, cuja última aparição foi em Twilight Princess em 2006.



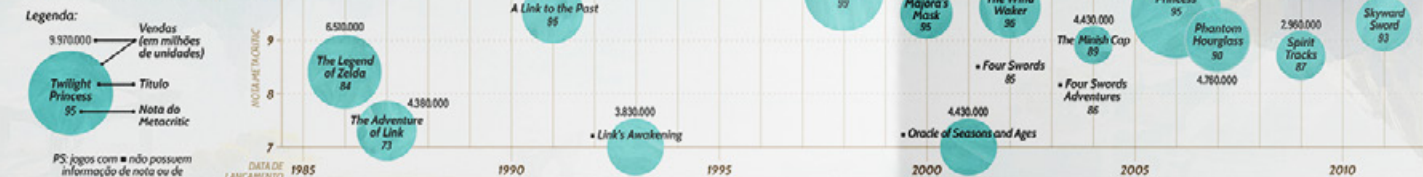
HISTÓRIA

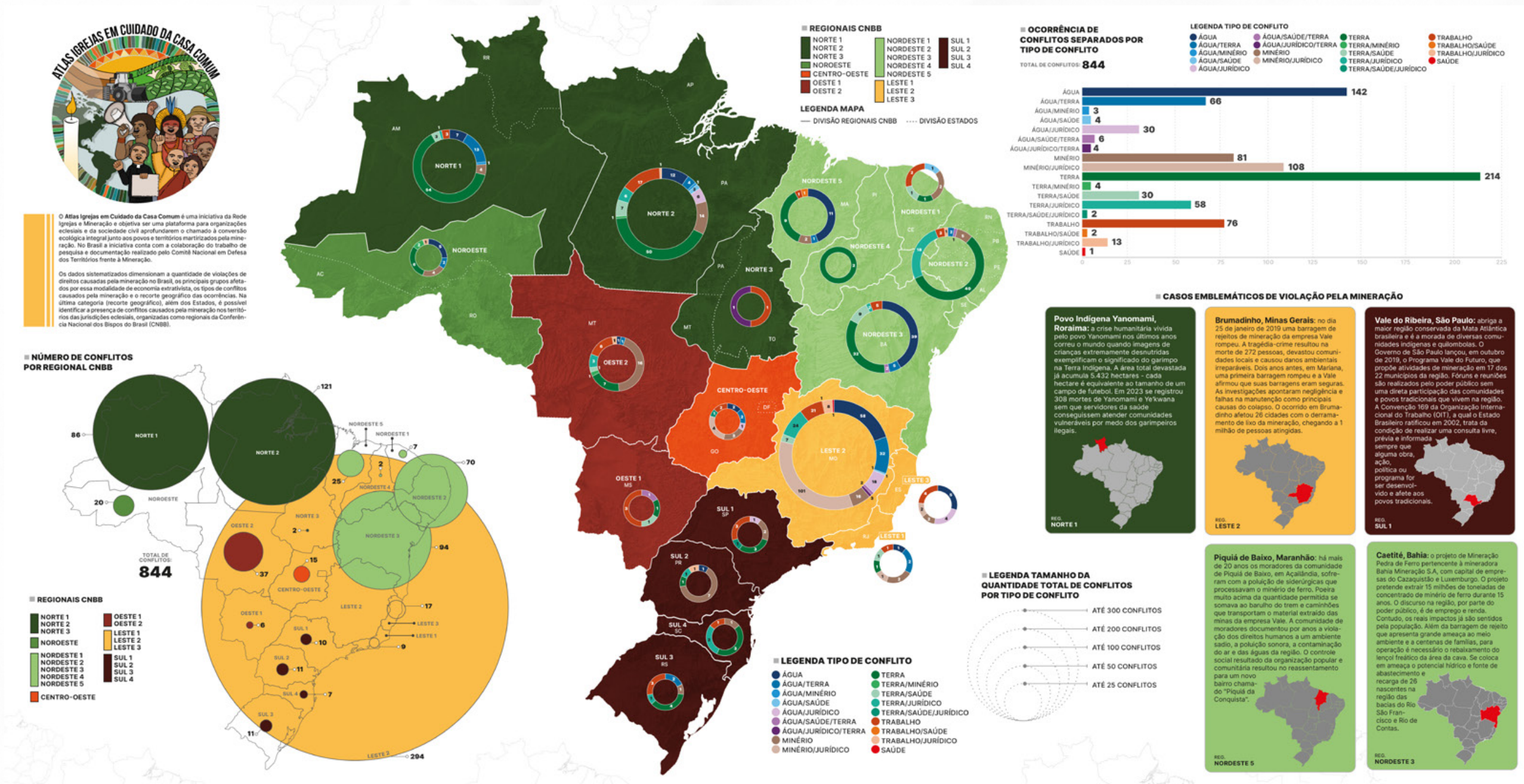
KOTK acontece tempo depois de BOTW, quando uma presença maligna novamente toma conta de Hyrule. No trailer, Zelda e Link estão em uma caverna e parecem acordar algo sobrenatural. Segundo o produtor Eiji Aonuma, a trama deve ser mais sombria que o anterior.

BRACOS E MÃOS

Em TOTK, Link está com seu braço direito transformado e usa as mãos para soltar suas novas habilidades. Alas, elas são um tema grande no jogo. Para o diretor Hidemaro Fujibayashi e produtores, o tema mãos também está presente no visual e até nos sons do jogo, além de expressar a ideia de "conectar".

JOGOS DA FRANQUIA

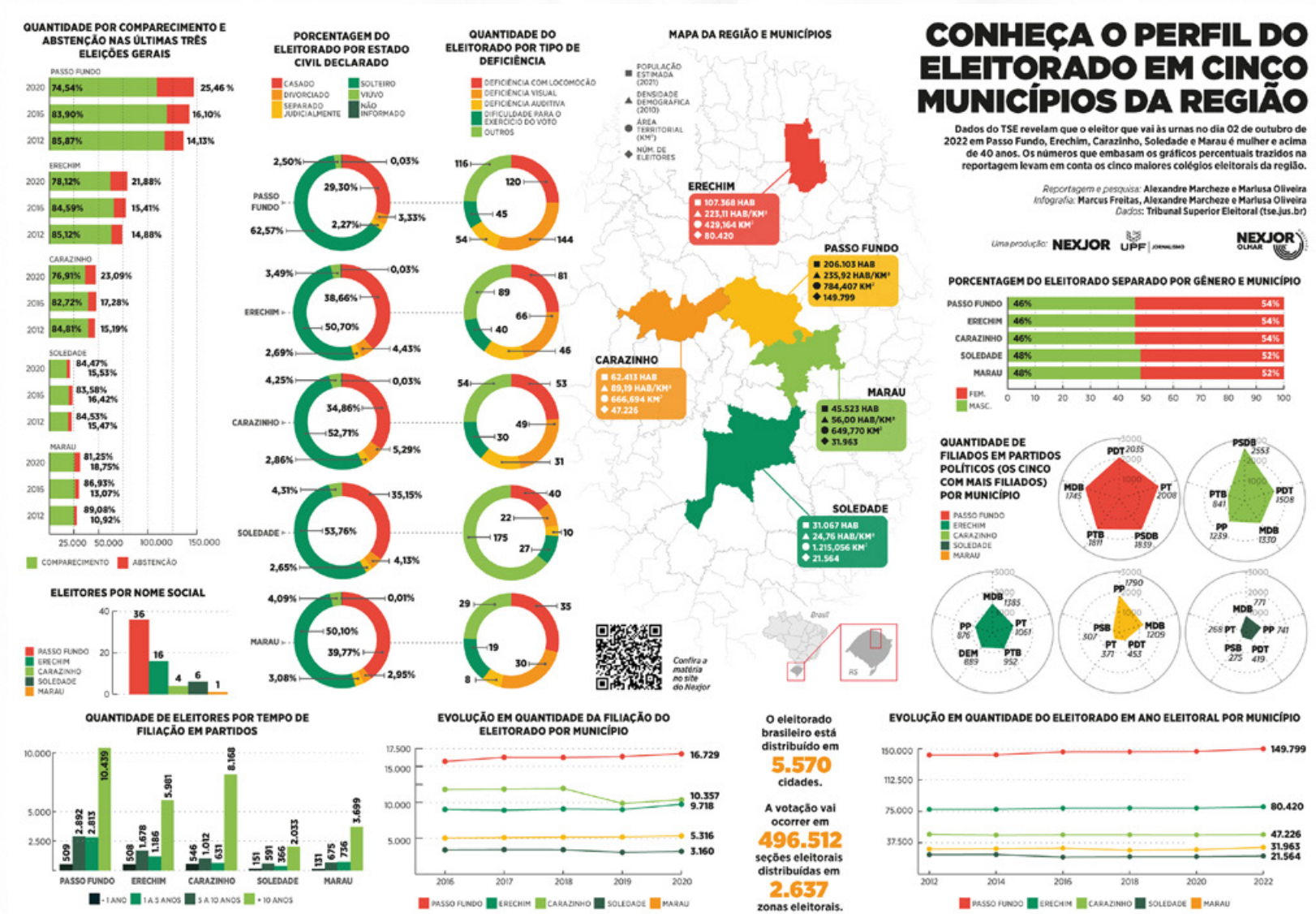




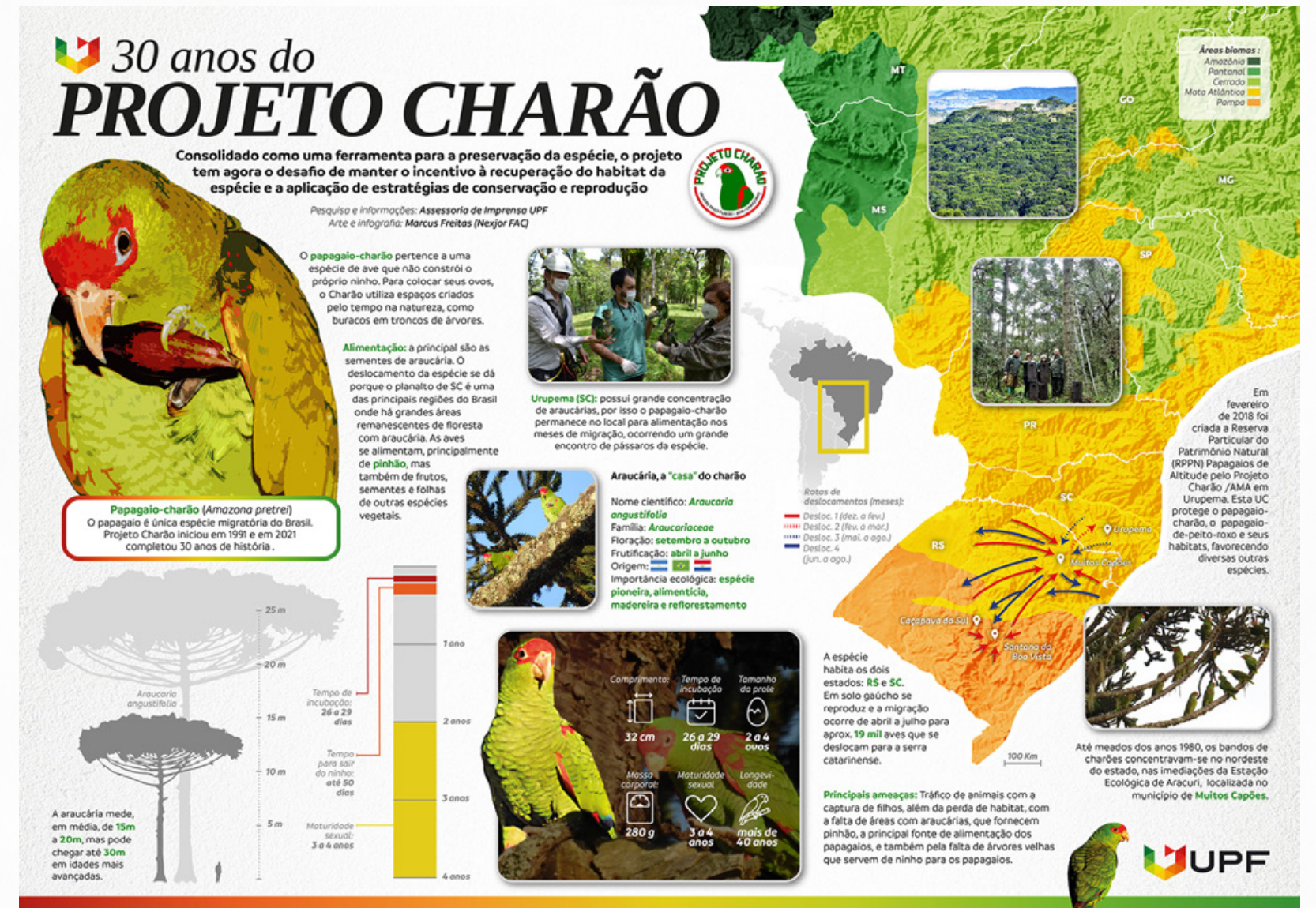
Criação de design editorial e infográfico para iniciativa da Comissão para a Ecologia Integral e Mineração (CNBB) e da Rede Igrejas e Mineração em colaboração com o Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A1 (841x594mm).

Coleta e sistematização de dados por Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Coleta de dados e informações sobre jurisdições eclesiais por Elis Barbosa. Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.

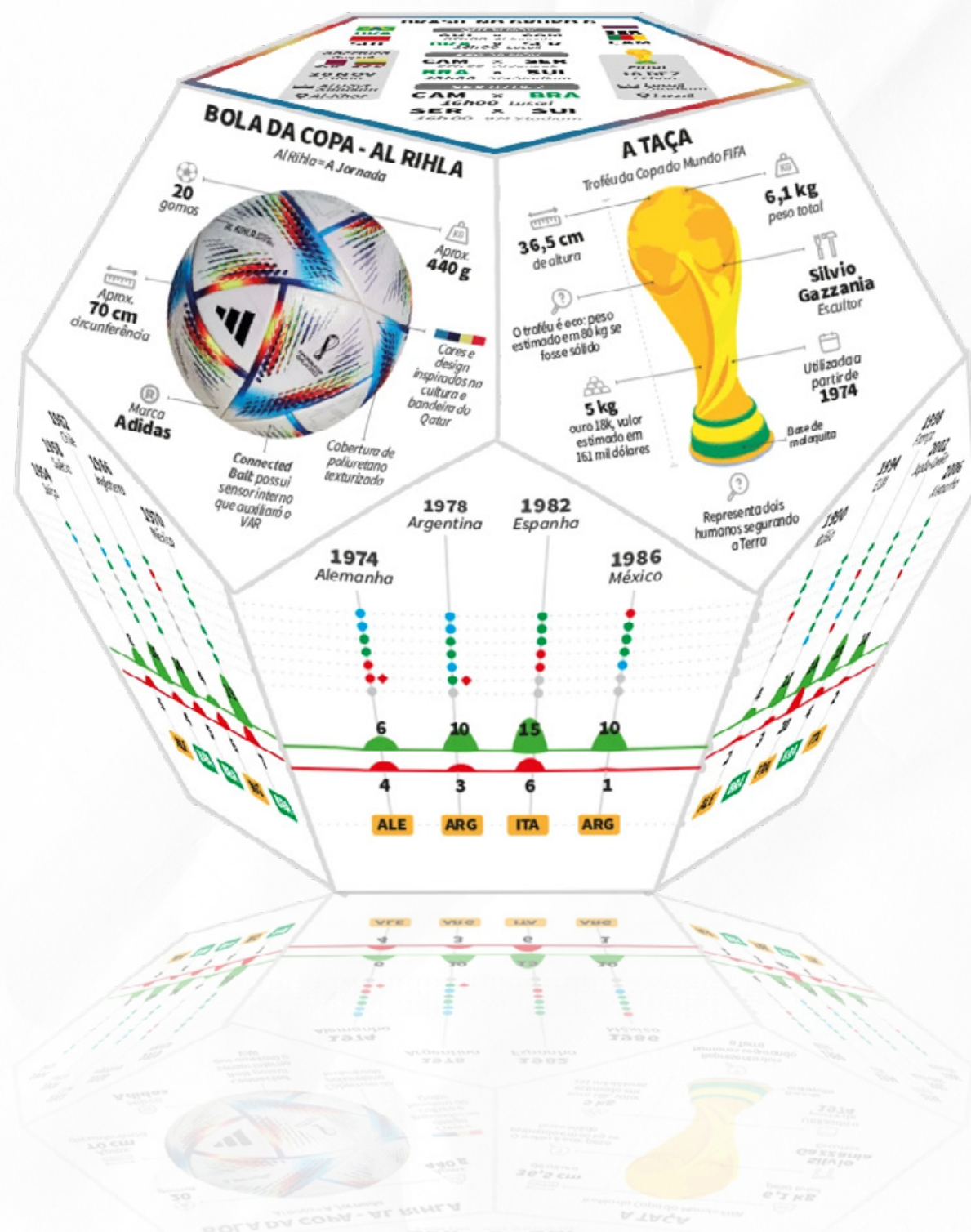




Infográfico sobre o perfil eleitoral para a reportagem “Conheça o perfil do eleitorado em cinco municípios da região”, enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF. Reportagem e pesquisa dos jornalistas Alexandre Marcheze e Marlusa Oliveira. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



Infográfico sobre os 30 anos do Projeto Charão da UPF, disponível e publicado originalmente no site institucional da Universidade de Passo Fundo. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm). Textos, informações, pesquisa e revisão gramatical da Assessoria de Imprensa da UPF.

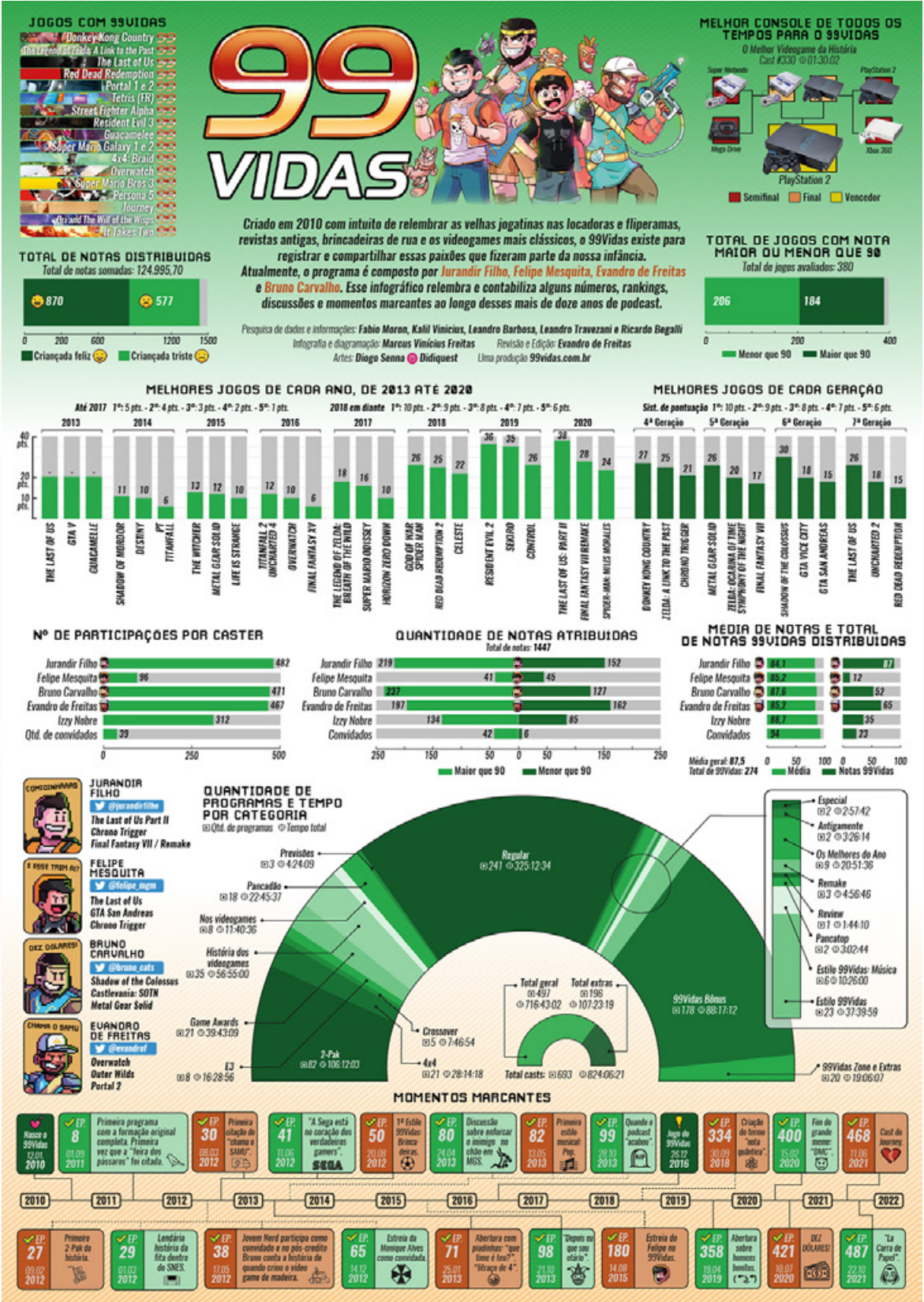


A Bola da Copa Nexjor foi um especial infográfico desenvolvido enquanto funcionário do Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) do curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar. A pesquisa dos dados e textos para o infográfico foram dos jornalistas Alexandre Marcheze, Bernardo Junges e Cassie Becker.

A bola foi criada no formato de um dodecaedro (12 lados) para imprimir em duas folhas A4, recortar e montar. Dividido em dois hemisférios, a base conta com um gráfico de linha com a participação do Brasil em todas as copas, e a parte superior com dados da seleção, do país sede e da bola oficial.

Em menor escala, a ideia da Bola do Núcleo era ter um “companion”, algo físico à mão para informações rápidas da Copa 2022 - além da parte “mão na massa” de recortar e montar o gráfico - mas que não fosse somente ilustrativo ou decorativo: era de extrema importância conter conteúdo jornalístico em forma de infográfico.



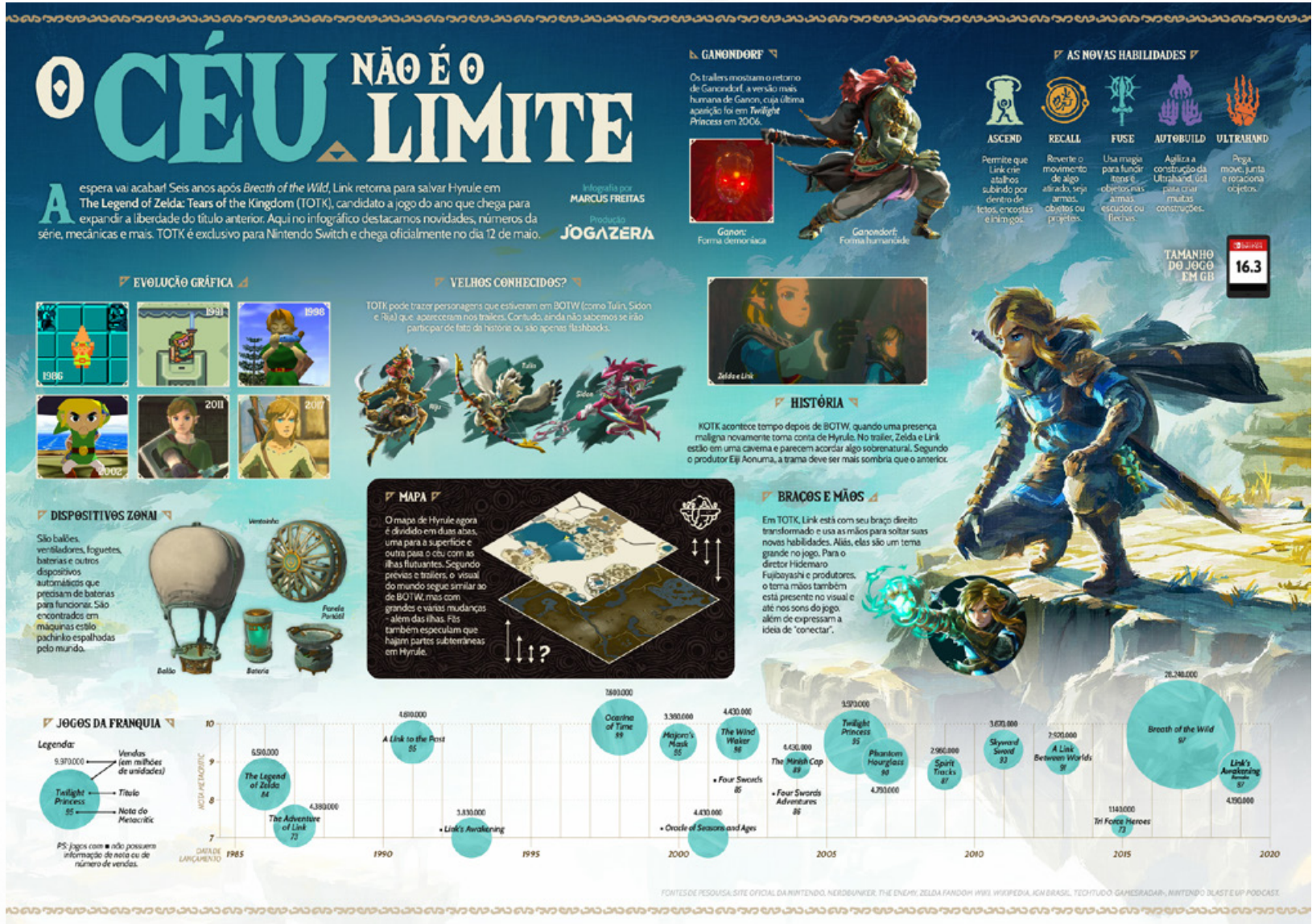


(Esq.) Pôster infográfico sobre os chefes do jogo “Elden Ring” para o Bookzine Pôster GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho 70x50 cm.

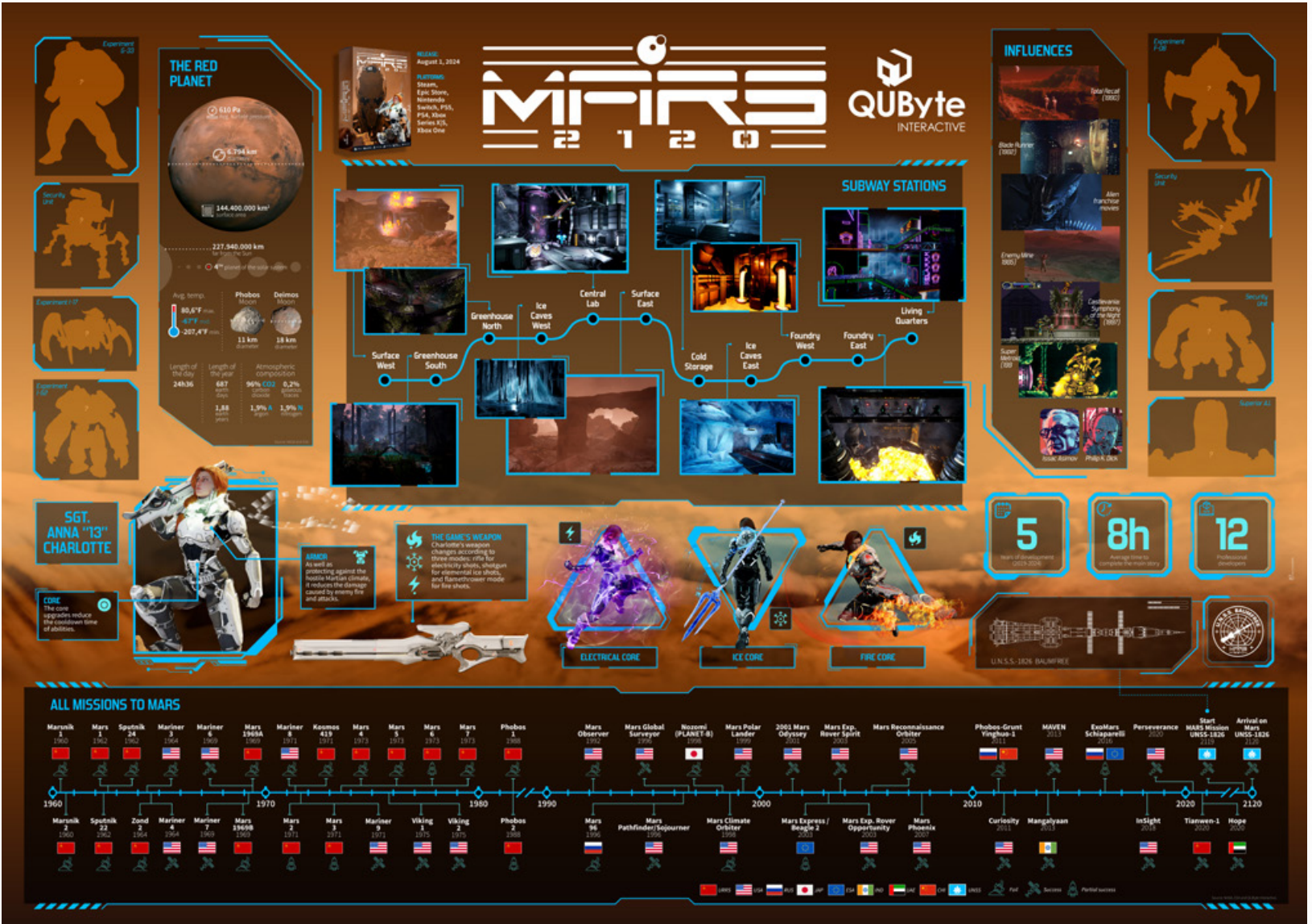


(Dir.) Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm). Pesquisa de dados e informações por Fabio Moron, Kalil Vinicius, Leandro Barbosa, Leandro Travezani e Ricardo Begalli. Infografia e diagramação por Marcus Vinicius Freitas. Revisão e edição de Evandro de Freitas. Artes de Diogo Senna.





Infográfico sobre o jogo The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, publicado no dia 9 de maio de 2023 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



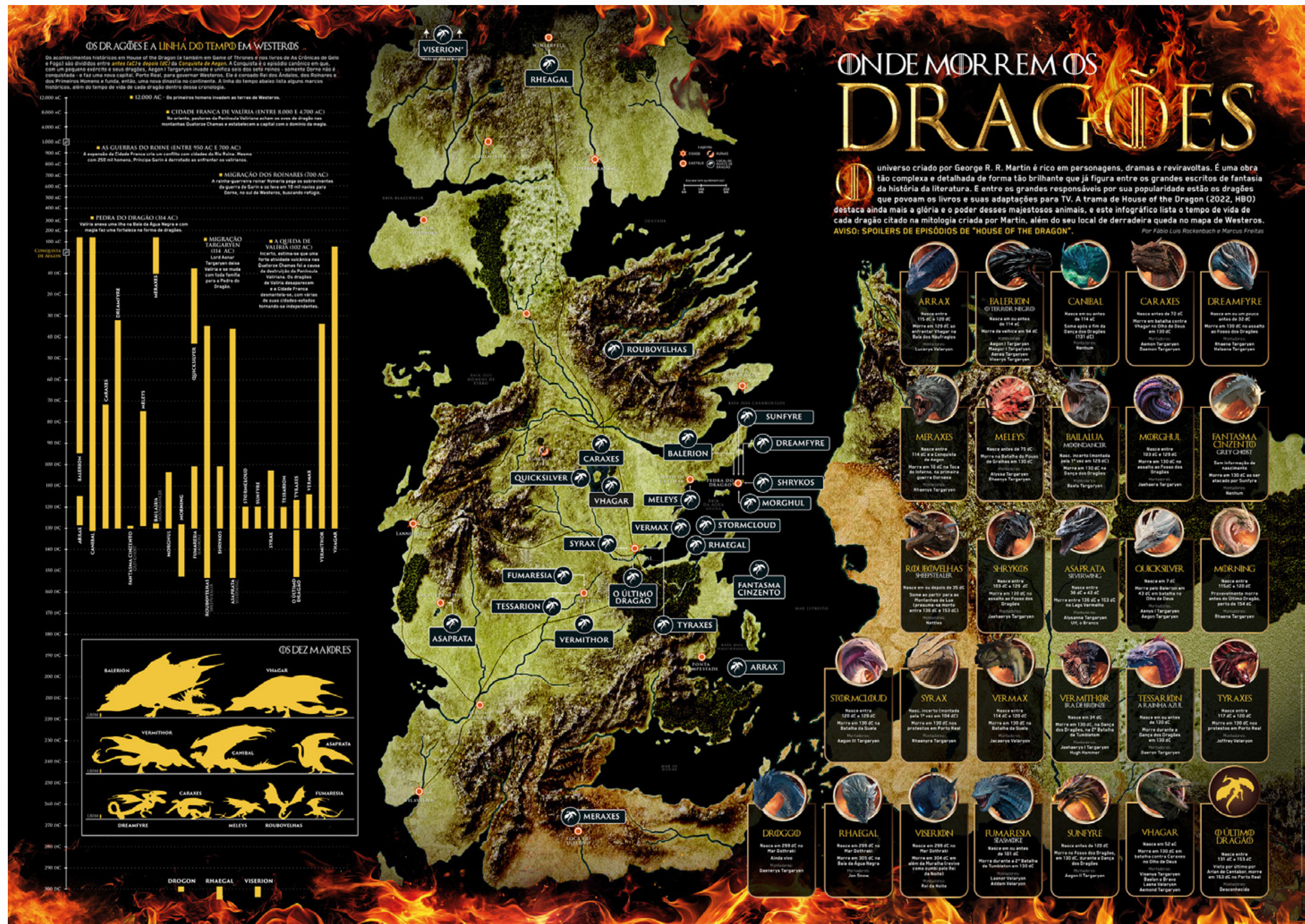
Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do metroidvania MARS 2120 (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Epic Store e Steam) no dia 1 de agosto de 2024. Editado e revisado por Guilhes Damian e Bruno Carvalho. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).





Layout e diagramação de infográfico sobre a série Silent Hill para o Posterzine GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator com medida de 50x70 cm. Pesquisa e textos por Rafaela Andreino. Edição por Humberto Martinez.





Infográfico “Onde Morrem os Dragões” sobre a série House of the Dragon e o universo de Game of Thrones para Posterzine da Editora Europa. Conceito, produção, pesquisa e diagramação em conjunto com Fábio Rockenbach (A Experiência do Cinema). Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm. Edição por Humberto Martinez.







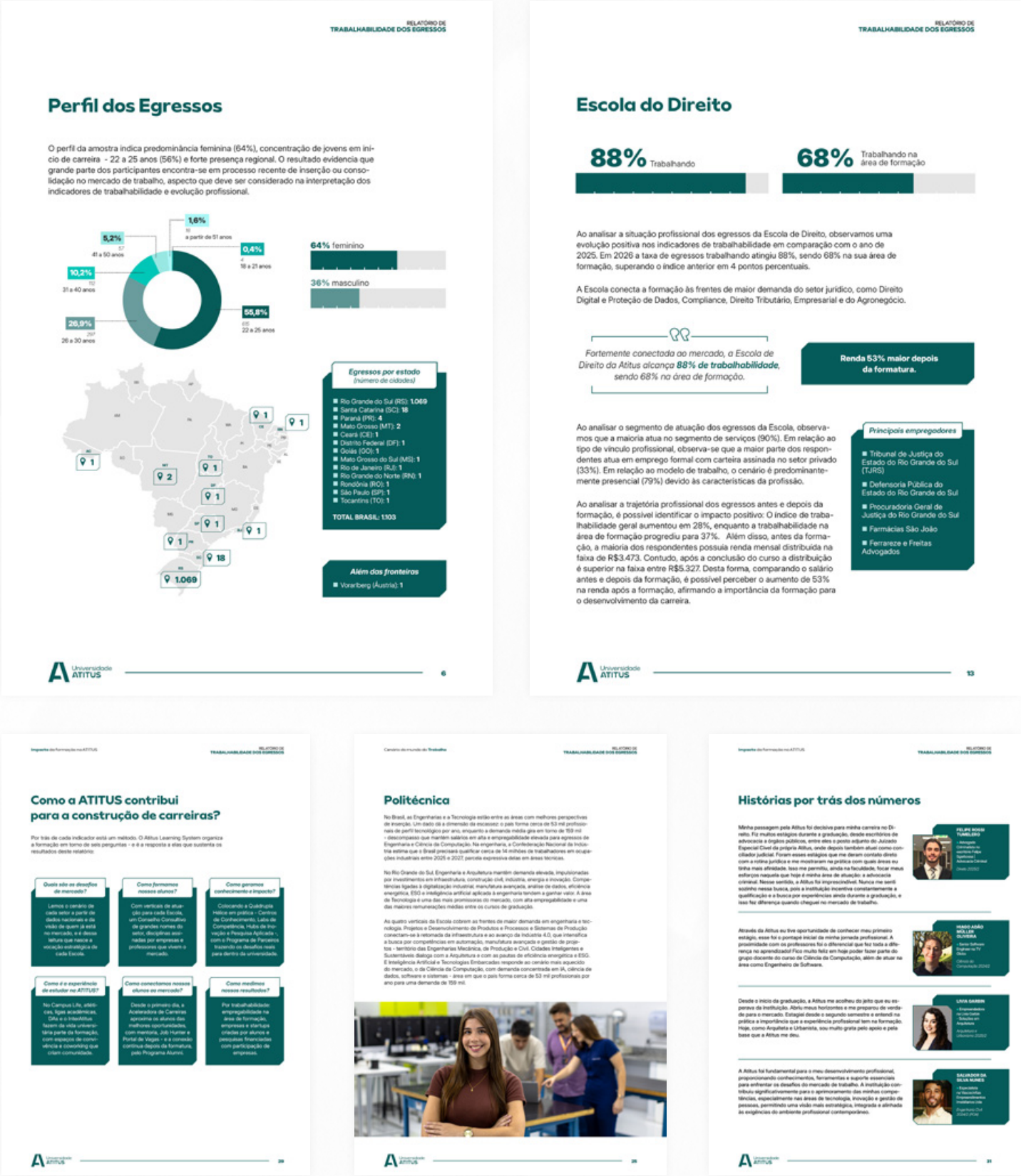


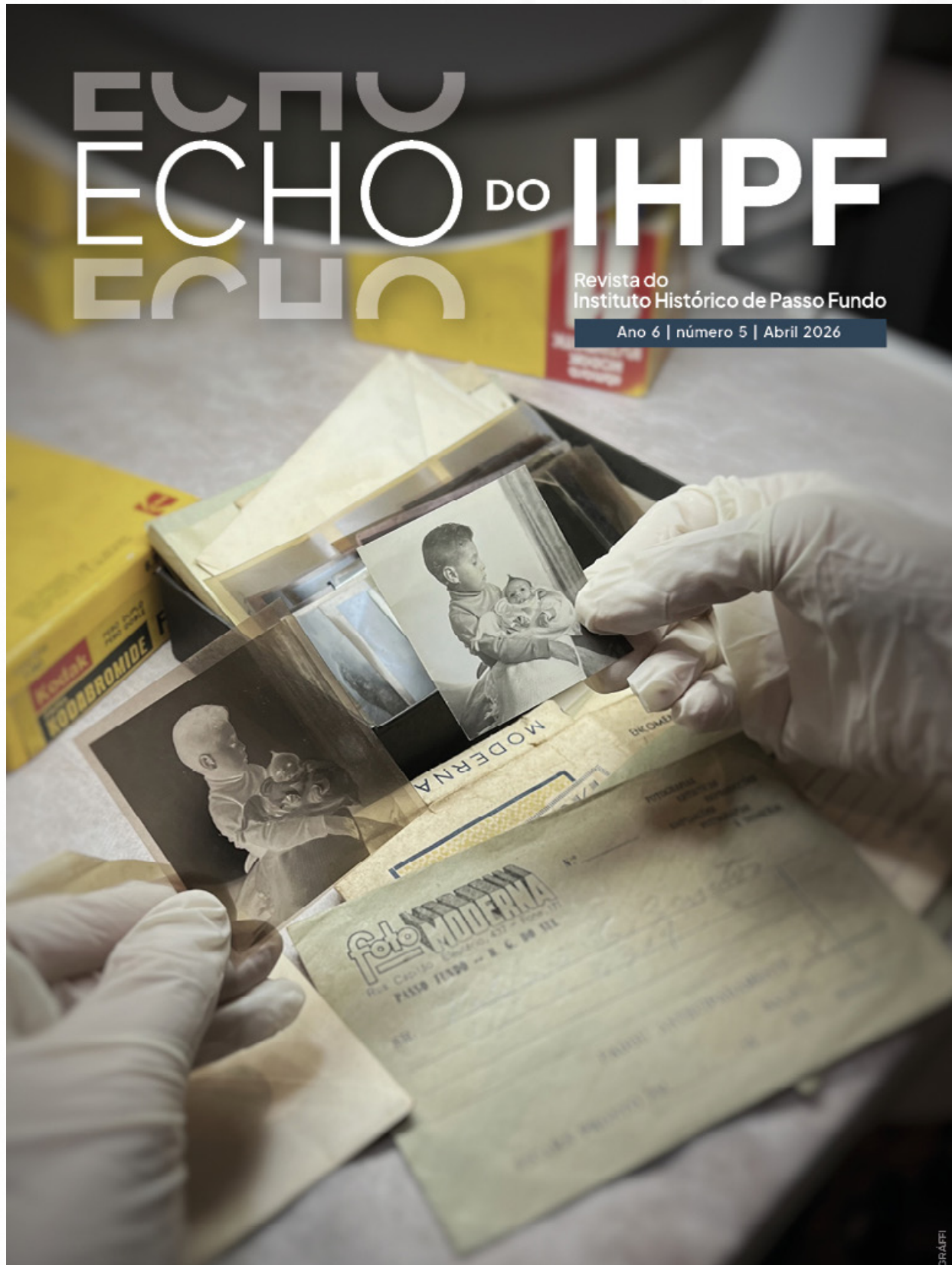
Projeto gráfico e diagramação da revista do Clube Recreativo Juvenil, de Passo Fundo-RS edições de 2025 e 2026. Edições impressas com com 28 págs, produzida no tamanho 21x28 cm no Adobe InDesign. Textos e informações por equipe de comunicação do Clube. Disponível para leitura no site do clube.





Projeto gráfico e diagramação do Relatório de Trabalhabilidade de Egressos 2026 da Universidade Atitus. Realizado no formato A4 para publicação digital Textos, dados e esquisas produzidos pelas equipes de comunicação e marketing da Universidade Atitus.





SEGUNDAS FOTOGRAFICAS

MEMÓRIA EM MÃOS

Encontros com atividades práticas junto ao acervo aproximam a comunidade

Isabella Franziska
Bianca
Diana

Isabella Franziska, Bianca e Diana, integrantes da equipe de preservação do acervo, estão realizando uma atividade prática com a comunidade. Elas estão mostrando e explicando para as crianças e adolescentes os documentos e fotografias do acervo, que estão sendo organizados e preservados no Instituto Histórico de Passo Fundo.

VIDAS NEGRAS EM FOCO

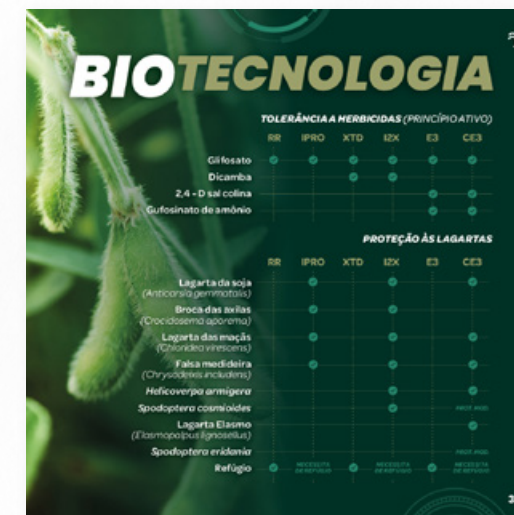
Memória, reconhecimento e valorização da população negra em Passo Fundo

Isabella Franziska
Bianca
Diana

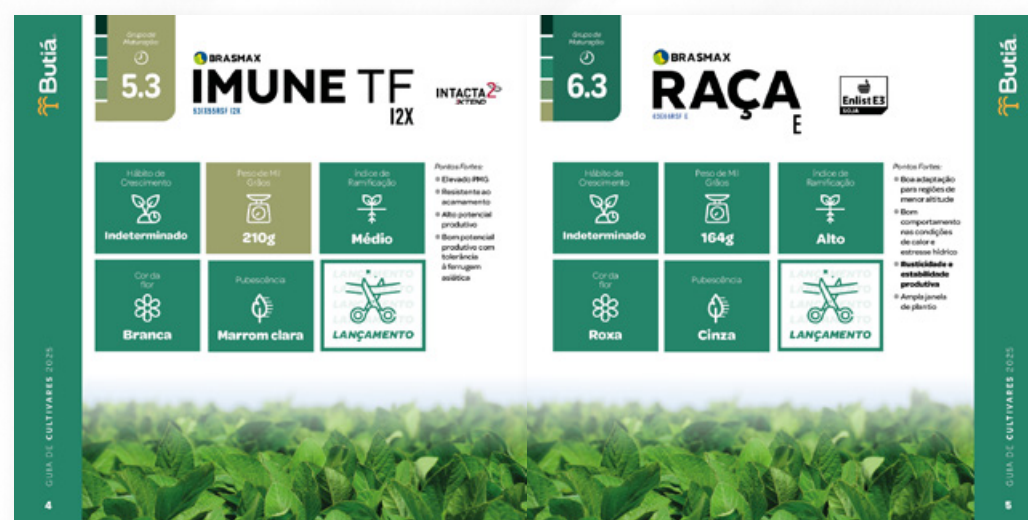
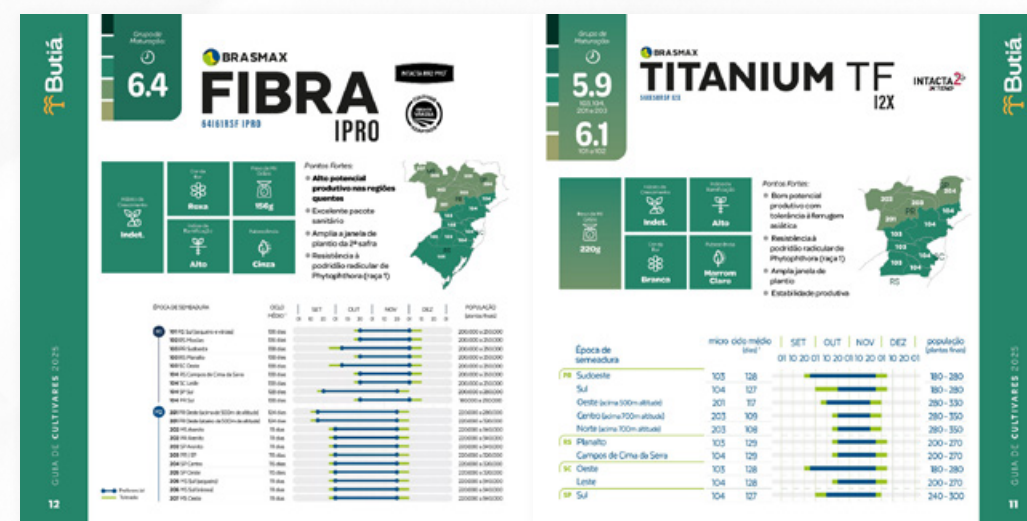
Isabella Franziska, Bianca e Diana, integrantes da equipe de preservação do acervo, estão realizando uma atividade prática com a comunidade. Elas estão mostrando e explicando para as crianças e adolescentes os documentos e fotografias do acervo, que estão sendo organizados e preservados no Instituto Histórico de Passo Fundo.

Projeto gráfico e diagramação da revista “Echo do IHPF”, do Instituto Histórico de Passo Fundo, edição nº 5 publicada em junho de 2026. Pesquisas e textos produzidos pela equipe do IHPF: Djiovan Vinícius Carvalho, Fabiana Beltrami da Silva e Zulmara Isabel Colussi. Fotografias por: Acervo IHPF, Diogo Zanatta e Fabiana Beltrami.





Projeto gráfico e diagramação do Guia de Cultivares Soja e Trigo 2025 da Sementes Butiá. Edição impressa com com 48 págs. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 págs. Textos e informações por Amanda Veseloski e equipes técnicas da Sementes Butiá.



♥♥♥♥♥

NOSSOS NÚMEROS NAS REDES

O tema do podcast é definido com base no produto, com divulgação no início e no final do programa, além de banner na postagem e divulgação nas redes sociais.

☆ Spots

Divulgação do produto no começo e no final do programa.

☆ Abertura Temática

"Um dos blocos mais populares do nosso podcast é a abertura. Este formato tematiza o bloco de acordo com o produto."

▶

Canal no YouTube com

21 mil

seguidores

✕

Twitter (X) com

34 mil

seguidores

99

VIDAS

MÍDIA KIT

📍

Instagram com

15,5 mil

seguidores

🎧

Spotify com

+50 mil

seguidores

🌐

Site com

+40 mil

visitas mensais

♥♥♥♥♥

NOSSA COMUNIDADE

Lançamos também semanalmente um podcast bônus exclusivo para assinantes pagantes. Já são mais de 400 edições e no momento contamos com mais de 100 pessoas pagando por esse conteúdo.

Assinando o 99Vidas Bônus, nosso podcast semanal e exclusivo para assinantes você mantém o projeto vivo e ainda ganha benefícios exclusivos. Com sua assinatura, você entrará na nossa comunidade no Telegram onde terá uma interatividade com outros assinantes e o time do 99Vidas. Além disso terá diversas novas funcionalidades liberadas no site do 99Vidas.

Entrando hoje você poderá ouvir todos as edições, são mais de 400! É muito conteúdo extra para você querido e querida amiga ouvinte que é amante do universo 99Vidas.

+400 programas bônus

Primeiras Impressões de Jogos Novos

Primeiros comentários de Filmes e Séries baseados em jogos

Perguntas dos assinantes respondidas

Curiosidades sobre o universo do 99Vidas

Atualizações sobre o projeto 99Vidas e próximos passos!

Lançado toda sexta-feira junto com o podcast principal

Bastidores das gravações do 99Vidas

Acesso ao nosso grupo fechado do Telegram

99VIDAS

COMUNIDADE

Projeto gráfico e diagramação do mídia kit do site e podcast 99Vidas. Em formato 1920x1080px para publicação digital. Disponível no site 99vidas.com.br.



♥♥♥♥♥

MARCAS QUE JÁ ANUNCIARAM

AOC

Cambly

Chico Rei

Doritos

PILÃO

FANTA

FIAP

Microsoft

Paramount+

ORIGIN AIS

nuvemshop

NordVPN

amazon music

fastgames

♥♥♥♥♥

POR QUE ANUNCIAR NO 99VIDAS?

🕒

15 anos no ar

📈

Alta retenção

🏠

Credibilidade construída ao longo de uma década

👤

Público com poder aquisitivo

❤️

Comunidade altamente fiel

👑

Forte poder de influência

💰

Comunidade paga

99VIDAS

COMUNIDADE

♥♥♥♥♥

NOSSA AUDIÊNCIA

Escolaridade

4% Norte

8% Centro-oeste

18% Sul

16% Nordeste

54% Sudeste

Região

36% Superior completo

44% Superior incompleto

20% Ensino Médio

Idade

53% 19 a 26 anos

27% 27 a 35 anos

17% Até 18 anos

3% + 36 anos

Resumo

• 90% homens

• 27-45 anos

• Alto poder de compra

• Consumidores de tecnologia

• Compram jogos

• Compram hardware

• Compram colecionáveis

• Consomem Streaming

• Cultura pop

• Cinema

• Assinaturas digitais



A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL E PASSO FUNDO

REPERCUSSÕES, VESTÍGIOS E MEMÓRIAS



A CRIAÇÃO DA CÂMARA MUNICIPAL DE PASSO FUNDO



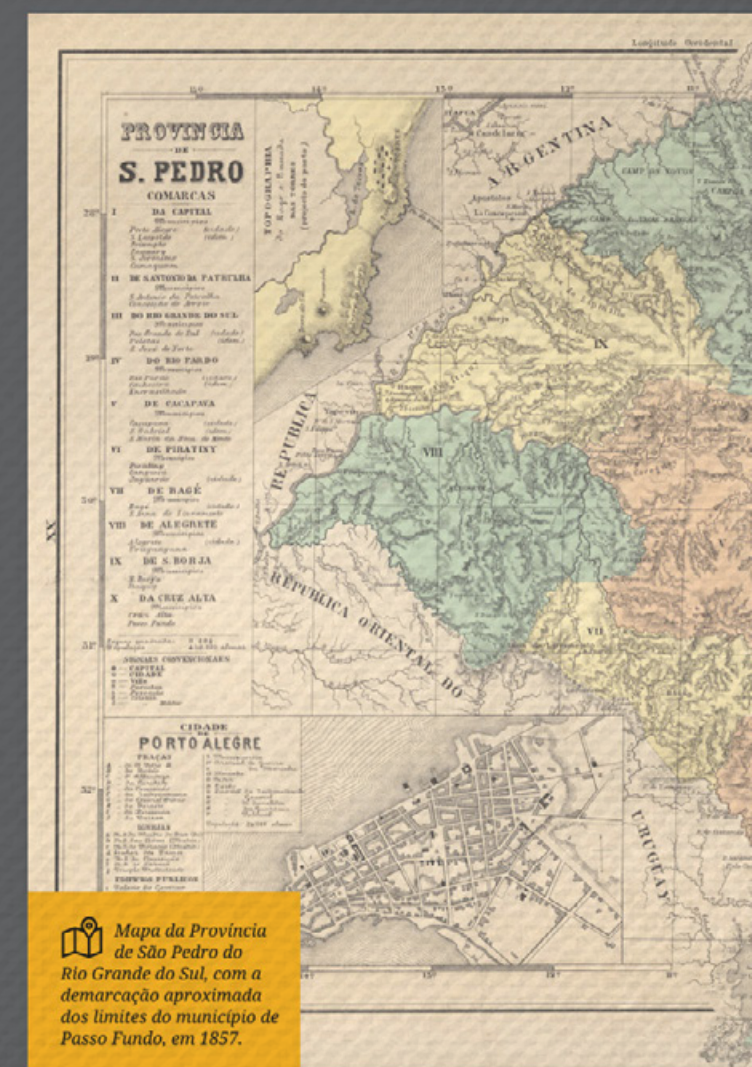
Vereança no
Período Imperial

As Câmaras Municipais foram as principais instituições de representação política durante o Império. Sua estrutura seguia os preceitos do sistema camarário, criado em Portugal e implementado no Brasil a partir de 1532, com a criação da Câmara Municipal de São Vicente, em São Paulo, ainda no Período Colonial. Entre as atribuições da instituição, destacava-se a responsabilidade de arrecadar impostos, além de regular o comércio e o exercício de diversos ofícios.

Após a Independência do Brasil, em 1822, as Câmaras passaram a ser regidas pela Lei Municipal de 1822, que estabeleceu a estrutura e as atribuições das Câmaras Municipais no Brasil.

 A Câmara Municipal de Vereadores de Passo Fundo foi estabelecida em 7 de agosto de 1857, quando tomaram posse os primeiros sete vereadores do município, que havia sido criado em 28 de janeiro de 1857, a partir do desmembramento do município de Cruz Alta, pelo então presidente da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, Jerônimo Francisco Coelho.

 **CÓDIGO DE POSTURAS**



 Mapa da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, com a demarcação aproximada dos limites do município de Passo Fundo, em 1857.



Uma vila comercial: comércio e sinergias produtivas na Vila Victorio Veneto

Uma das marcas definidoras da Vila Victorio Veneto foi, sem dúvida a sua dimensão comercial, que esteve nas bases da sua formação, por se localizar em uma rota de intenso fluxo de pessoas e de produtos. Neste espaço divisorio entre o urbano e o rural, mesclavam-se atividades agrícolas e artesanais, que davam o tom do pequeno comércio, realizado pelo núcleo familiar, com dinamismo. Em certa enviada aos pais na Itália, a italiana Maria Magninelli, residente na Vila Victorio Veneto, registrou como funcionavam as atividades do cotidiano daquela família que vivia do comércio:

Agosto, sua lida com centro algar sobre o Brasil. Aquel onde moramos é como na Itália, porque a terra aqui dá trigo e trigo pouco e arroz, feijão, batata, frutas de todas as qualidades, uns bois, mas o vinho é diferente. Ganhamos nosso dinheiro com o leite. De manhã bem cedo os camponeses vão ao curral e os Vitorio levam o leite para a cidade. Eles moram em seis casais e vão com sua trinta cavalos de leite e, quando são nove horas da manhã, já estão de volta com o dinheiro no bolso. O leite se vende a 400 e 300 réis a garrafa, o que equivale a 40 palancas ou 30 moedas, depois tudo de ouro, e os seus são os melhores. O leite, tudo é correspondente aos preços no Pálio.

Este relato é interessante pois revela a dimensão da adaptação tanto do papel das atividades desenvolvidas pela família ao contexto urbano, quanto o da agricultura para o sustento da família. Ofícios e saberes em sinergia com a agricultura migraram com esses sujeitos, que viram na espacialidade urbana de Passo Fundo uma forma de otimização econômica. Havia uma dinâmica comercial, industrial e de serviços, que marcou a Vila Victorio Veneto.

No Guia do Município Comercial, Industrial e Profissional do Município de Passo Fundo, publicado em 1929, o Guia Geral do Passo Fundo, publicado em 1941, listam anúncios presentes nestes catálogos do censo de revelar parte das famílias ali residentes e da diversificação produtiva e de serviços que existia. No censo realizado pela Prefeitura Municipal em março de 1940, a Vila Vitorino Veneto contava com 34 edificações, a maioria, muito provavelmente, casas de comércio, em que o estabelecimento era, ao mesmo tempo, casa de moradia da família e comércio diversificado, abrangendo hotelaria, casas de pasto, oficinas, armazéns, destilarias e engarrafadores de vinhos e caçaças, acouques, fábrica de sabão e outros.

A família Scortegagna foi uma das de maior expressão comercial na Vila Victório Veneto. O núcleo familiar de Innocenzo Scortegagna e sua esposa, Amabile Tessaro, ambos naturais da Colônia Antônio Prado e filhos de imigrantes italianos, se estabeleceu nesse espaço em 1926, após um período de permanência no meio rural de Maua. De acordo com Alberto Scortegagna, filho do casal, a terra adquirida pela família margeava a propriedade de Luigi Ricci e ali que foi instalado um matadouro de suínos, investindo-se na indústria da carne de porco do refinamento da banha.

A empresa começou por volta de 1978: era uma das primeiras, ou talvez, a primeira do ramo em Passo Fundo. Fallou em banca na época, era o Scortegagno. A banca era devorada em toneladas de 200kg, e era enviada para São Paulo por via aérea. Os outros produtos, salame, carne cozida, vendiam na praça regional. [...] Era filia imensas de carcaças congeladas de porcos que chegavam no início teve até porcos em tropa [vivas] que chegavam no matadouro. Meu pai fez muito dinheiro com esse ramo. [...] Por volta de 1946, ele vendeu para o Vitorino Rigo e a Dante Bortolussi, na realidade, vendeu porque cansou do negócio, vendeu a terra também e montou outros negócios e os filhos foram cada um fazer a sua vida.

Em 1939, o matadouro e a cachaça dos regina abateu a cifra de 622 porcos, não no distrito-sede apenas pelo açougueiro de Carlos Maraschin, um brasileiro com o abate e a distribuição, segundo o terceiro lugar no ranking de suínos no município de Passa Fria ficando atrás apenas do Frigorífico Beza, o maior abatedouro de suínos do município localizado no distrito de Marau. A F. Scortegagna soube otimizar o produto grande clamorismo nas primeiras décadas do século XX, pois matadouros e frigoríficos nesse período estavam em sinergia com o meio rural da região, bem como a estratégia que ocupava o município que possibilitava o acesso à matéria-prima, a banha e a carne do suíno, e a comercialização local à disponibilidade maior de obra necessária para o trabalho doméstico e também ao corretoimento e adquirido anteriormente pelas propriedades.

A

O dinamismo e a diversificação dos empreendimentos estabelecidos na Vila Victorio Veneto foram marcantes. Vários estabelecimentos ofereciam produtos e serviços de diferentes tipos, otimizando o espaço e a disponibilidade facilitada de artigos de toda a ordem nos balcões das casas de comércio. Em geral, esses estabelecimentos eram os popularmente chamados "bodegões" ou "bodegas", armazéns que vendiam "de tudo um pouco", onde se podia encontrar produtos de primeira necessidade.

Nesse ramo dos armazéns, podemos destacar a família de Attilio Pavan. Italiano natural da Comune de Moriago della Battaglia, província de Treviso, no Veneto, Attilio Pavan, estabeleceu-se em Passo Fundo por volta de 1927, acompanhado de seu irmão, Giacomo Pavan. Após um período de trabalho dos irmãos Attilio e Giacomo Pavan na construtora do italiano João De Cesaro, Giacomo retornou à Itália, por não se adaptar ao Brasil; Attilio, por outro lado, permaneceu em Passo Fundo e montou um armazém de secos e molhados na Vila Victório Veneto. Attilio Pavan, ao imigrar, havia deixado a esposa

Scolastica Marchesin, natural da Comune de Soligo, província de Treviso, e as filhas Amália e Constantina, para tentar a vida no Brasil. Após cinco anos de separação, em 1932, a esposa e as filhas imigraram para Passo Fundo, estabelecendo-se também na Vila Victório Veneto.

A casa comercial da família era a Atílio Pavão & Cia., e funcionava como um bar e armazém de produtos de toda a ordem: fazendas, miudezas, secos e molhados e produtos coloniais podiam ser adquiridos ali. A família Pavão também investiu nos transportes, adquirindo um caminhão para a entrega de produtos e para a compra de mercadorias. Em 1940, a empresa entregou o contrato ao Standard Oil Company para a instalação de uma bomba de gasolina junto ao armazém, sendo a primeira da Vila Victorio Veneto. Em razão disso, esse ponto tornou-se um posto de parada de ônibus e automóveis, nesse acesso que conectava a cidade e as "colônias" do interior. A família encorajou as atividades do armazém em 1944, quando do falecimento de Atílio Pavão, quando o filho Zefirino Pavão, anos mais tarde, sendo comprada por Paveirão Demétrio Costa, e incorporada à estrutura do Frigorífico Z. D. Costa, onde hoje está o Passo Fundo Shopping.

O zombari
1938, de M
Gi. Da o
a dire
de cam
Evato,
e suo filio
Andria P
particol

Antônio Pádua, em um dos momentos de seu trabalho, na Vila Victória, bairro de São Paulo. Foto: Roberto de Mello. Arquivo pessoal do jornalista.



Criação de identidade visual, projeto gráfico e diagramação dos painéis da exposição Vila Victorio Veneto: uma “vila de italianos” em Passo Fundo do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF). Painéis impressos com medidas de 1,90m x 1m e 1m x 2m. Produzido com Adobe InDesign e Adobe Photoshop. Pesquisa, produção, fotografias e textos pela equipe do IHPF.

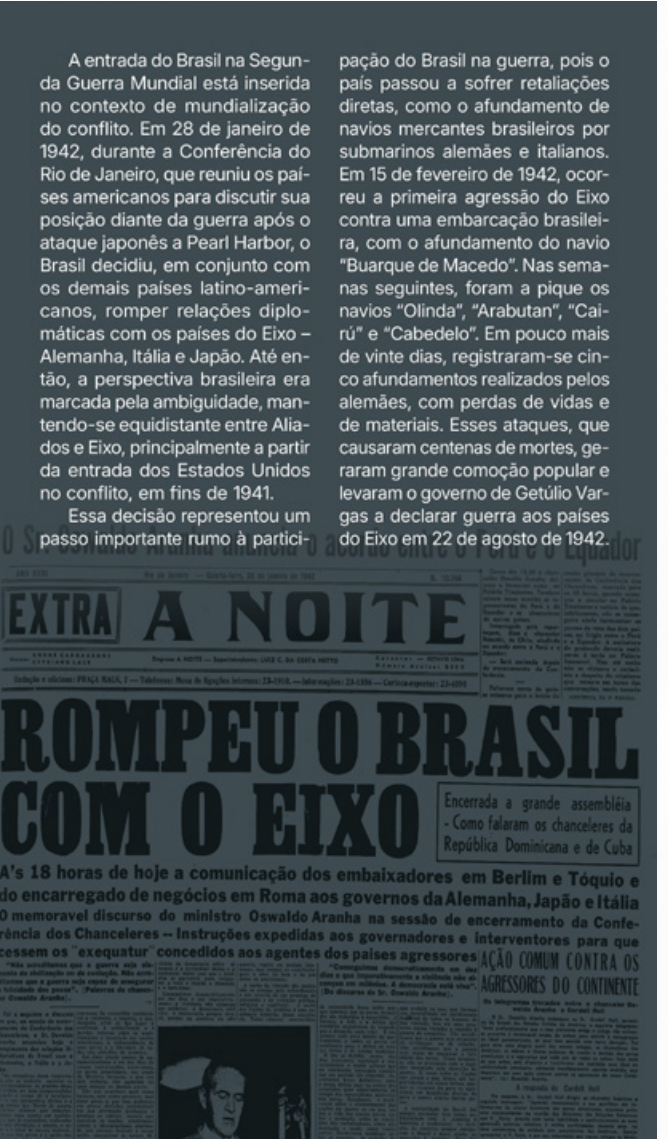
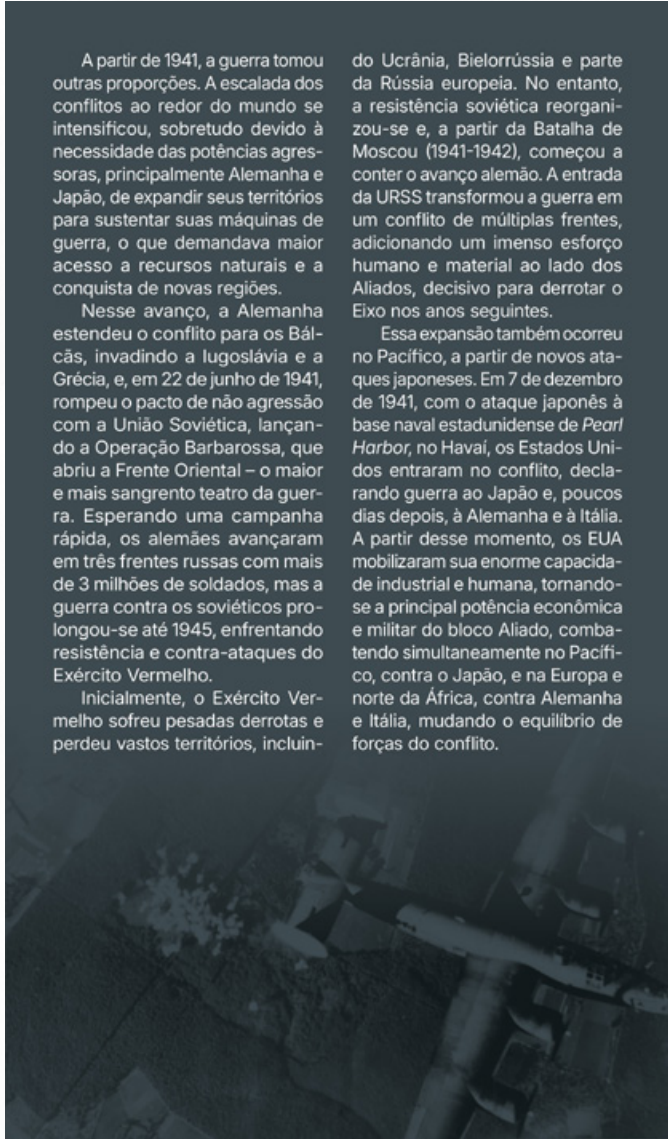
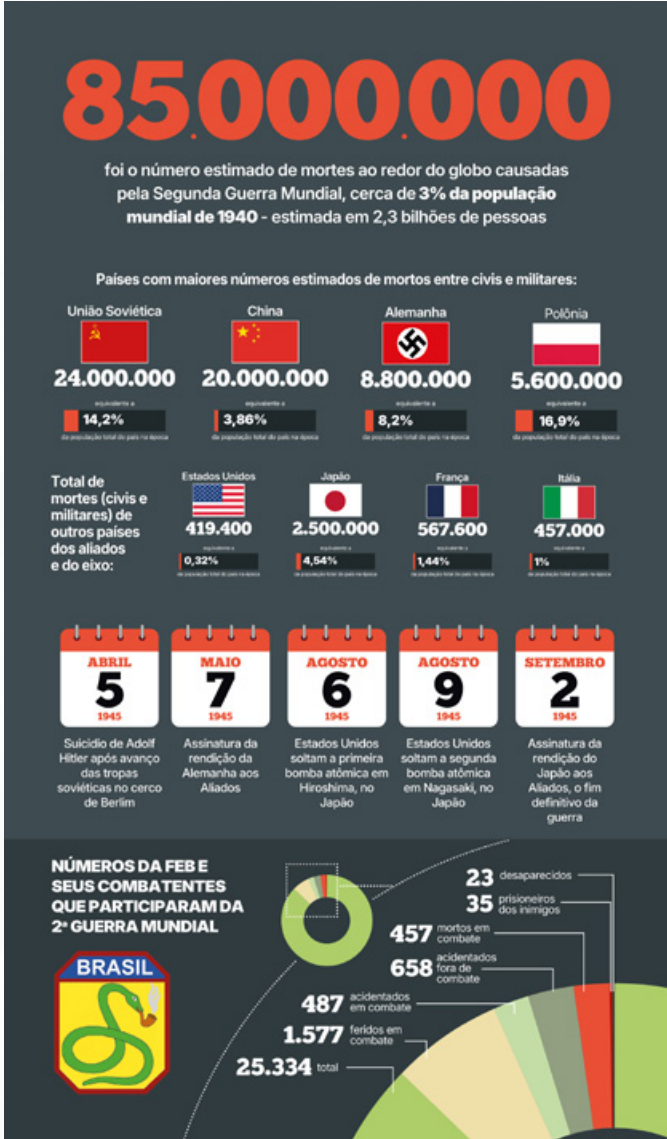
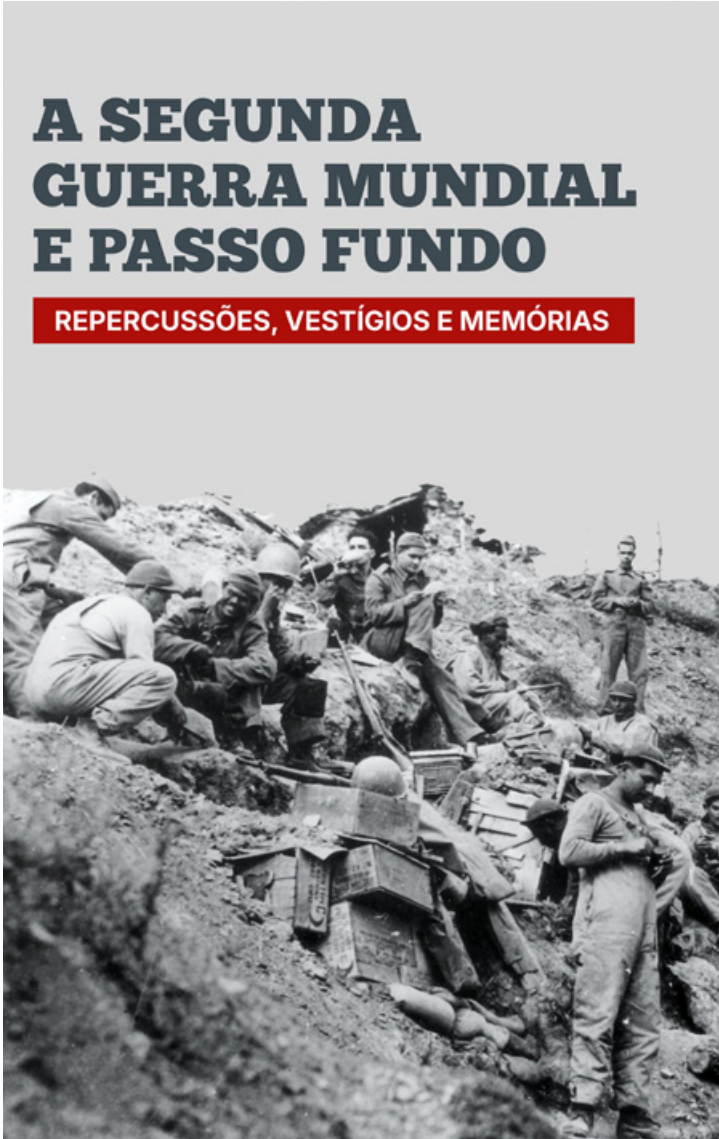
A exposição foi realizada com o apoio do Centro Cultural Italiano Anita Garibaldi e da Prefeitura de Passo Fundo, financiamento do Pró Cultura e da Secretaria Estadual de Cultura, e realização do programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura.



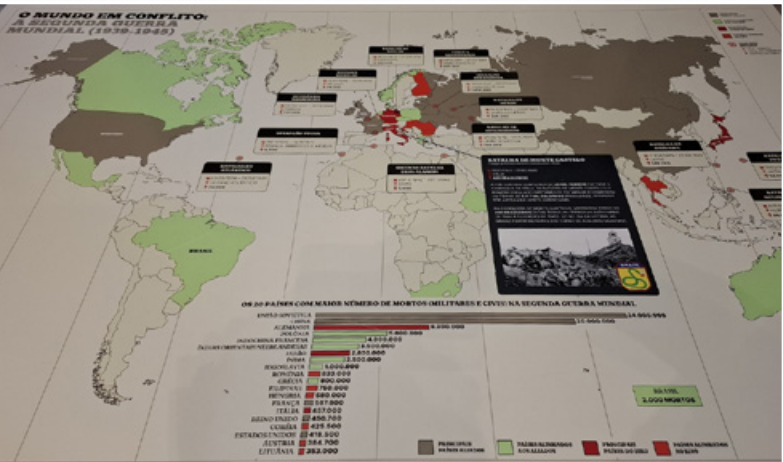


Design gráfico e programação visual da exposição “Vidas Negras”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF), o Arquivo Histórico Regional (AHR/UPF), o Curso de História e o Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo (PPGH/UPF).





Projeto gráfico e programação visual da exposição “A Segunda Guerra Mundial e Passo Fundo”, realizada pelo Instituto Histórico de Passo Fundo. Painéis impressos com medidas principais de 70x120 cm, 130x120cm e 210x120cm, além de outras dimensões. Edição de aprox. 200 fotografias para impressão. Curadoria, pesquisa, produção, fotografias, objetos e textos pela equipe do IHFP.





MEMORIAL DO PODER LEGISLATIVO DE PASSO FUNDO

A CRIAÇÃO DA CÂMARA MUNICIPAL DE PASSO FUNDO

Vereança no
Período Imperial

As Câmaras Municipais foram as principais instituições de representação política durante o Império. Sua estrutura seguia os preceitos do sistema camarário, criado em Portugal e implementado no Brasil a partir de 1532, com a criação da Câmara Municipal de São Vicente, em São Paulo, ainda no Período Colonial. Entre as atribuições da instituição, destacava-se a responsabilidade de arrecadar impostos, além de regular o comércio e o exercício de diversos ofícios. Após a Independência do Brasil, em 1822, as Câmaras passaram a ser regidas pela Lei Imperial de 1º de outubro de 1828. As Câmaras eram instituições administrativas que atuavam de forma colegiada com o governo da Província, obedecendo às seguintes diretrizes: anualmente, eram realizadas quatro sessões ordinárias, com a possibilidade de realização de uma sessão extraordinária. O voto era censitário, isto é, condicionado à renda dos cidadãos: estavam aptos a votar todos os homens maiores de 25 anos que possuísem renda anual de cem mil réis.

Esta exposição conta com instalação em
Linha de História de São
(2024). Para saber mais, visite a
Câmara de São Carlos.

A Câmara Municipal de Vereadores do Passo Fundo foi estabelecida em 7 de agosto de 1857, quando tomaram posse os primeiros sete vereadores do município, que havia sido criado em 28 de janeiro de 1857, a partir do desmembramento do município de Cruz Alta, pelo então presidente da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, Jerônimo Francisco Coelho.

CÓDIGO DE POSTURAS

Em Passo Fundo, após a instalação do município, a Câmara Municipal adotou, provisoriamente, o Código de Posturas de Cruz Alta, promulgando o seu primeiro Código somente em janeiro de 1862. Naquele período, o ciclo econômico do município era baseado, sobretudo, no extrativismo da erva-mate. A importância do produto era tamanha que o documento dedicou 14 artigos à questão dos ervais públicos, dos 55 do Código. A exploração predatória dos extrativistas ameaçava a produção e a arrecadação dos cofres públicos, razão na qual a Câmara Municipal elaborou seu Código de Posturas, incluindo um regulamento que tratava da exploração dos ervais públicos, visando à sua preservação. Os Códigos de Posturas foram criados no Brasil no século XIX, como mecanismos que buscavam manter a ordem, mantendo sob vigilância a população. Elaborados pelas Câmaras Municipais, os Códigos versavam sobre diferentes problemas dos municípios, detendo a população ciente das penalidades.



Mapa da Província de São Pedro do Rio Grande do Sul, com a demarcação aproximada dos limites do município de Passo Fundo, em 1857.

Com a emancipação, o novo município passou a contar com um território de mais de 24.000 km², que foi dividido, inicialmente, em sete distritos, convertendo-se na Villa de Nossa Senhora da Conceição Aparecida do Passo Fundo. O município passou a ter uma estrutura administrativa, composta pela Câmara Municipal e seus vereadores, juiz e delegado municipal, além da presença de cabos e praças da Guarda Nacional. Em função do modelo administrativo imperial, de

caráter centralizador, as decisões da Câmara Municipal eram reportadas à Província, e eram enviadas à Assembleia Legislativa, como forma de prestação

Aponte um cabal e vote na eleição
delegados da Câmara de São

O RETORNO DAS CÂMARAS

A legislatura mais
breve da história

Em outubro de 1930, com o Golpe de 1930, o governo do presidente Washington Luiz foi destituído e a Constituição de 1891, anulada. Consequentemente, a instituição do novo governo no país suspendeu a ordem anterior, dissolvendo os Conselhos Municipais e destituindo os governos estaduais. Sob o governo provisório do presidente Getúlio Vargas, que se estendeu até 1934, os municípios foram governados por prefeitos nomeados. Em 1934, quando o país passou a ter uma nova Constituição, iniciou-se um novo período para o legislativo municipal, com o retorno das Câmaras de Vereadores.



Esta exposição conta com instalação em
Linha de História de São
(2024). Para saber mais, visite a
Câmara de São Carlos.



Novas eleições foram realizadas em 1935, elegendo-se prefeitos e vereadores. Essa brevíssima legislatura deveria perdurar de 1935 a 1939, mas foi interrompida em novembro de 1937, com o Golpe do Estado Novo, que marcou o início da ditadura comandada por Getúlio Vargas. O Estado Novo estendeu-se até 1945, período de extinção dos partidos políticos e, mais uma vez, caracterizado pela nomeação de prefeitos nos municípios. As Câmaras Municipais foram dissolvidas novamente e retornaram somente após o fim do estado de exceção.

Na eleição de 1935, elegeram-se o prefeito Nelson Pereira Eilers, por voto direto, e os vereadores, pelo voto indireto. A votação para vereadores ocorria da seguinte forma: os eleitores votavam nos partidos e, pelo coeficiente de votos das legendas, o partido indicava os vereadores para assumir as cadeiras no Legislativo, conforme nominata divulgada anteriormente, no período de campanha. Naquele período, os candidatos se aglutinaram em três partidos: Partido Popular de Passo Fundo (PPF), Partido Republicano Liberal (PRL) e na Aliança Integralista Brasileira (AIB). Houve, ainda, a candidatura independente de Francisco Antonino Xavier e Oliveira, que concorreu sem partido e não foi eleito.

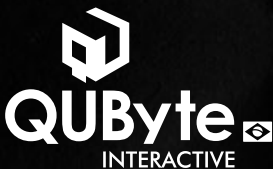


Design gráfico e programação visual do Memorial do Poder Legislativo de Passo Fundo, criado pela Câmara de Vereadores de Passo Fundo com curadoria e organização do Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF).

Painéis impressos com medidas de 300x280cm, 420x280cm e 500x280cm. Pesquisa, produção, fotografias, curadoria, textos e objetos desenvolvidos pelo IHPF.



Clientes e parceiros



Marcus Vinícius Freitas é jornalista visual e infografista, à frente da **Infograffi** desde 2025, com mais de 15 anos de experiência em infografia, produção editorial e comunicação visual. Atende empresas, instituições de ensino e organizações como **Universidade Atitus**, **Instituto Histórico de Passo Fundo (IHPF)**, **99Vidas Podcast**, **QUByte Interactive** e **Editora Europa**.

Jornalista profissional registrado (Mtb 0021159/RS), é formado e pós-graduado pela Universidade de Passo Fundo (UPF), onde atuou por 15 anos (2010–2025) em infografia, editoração e supervisão discente no Nexjor - laboratório experimental do curso de Jornalismo da instituição. Passou pelas redações dos jornais O Nacional e Diário da Manhã, e fundou a revista digital Gamefagia entre 2011 e 2016. Ministra aulas, oficinas teóricas e práticas, palestras e consultorias sobre infografia desde 2014.

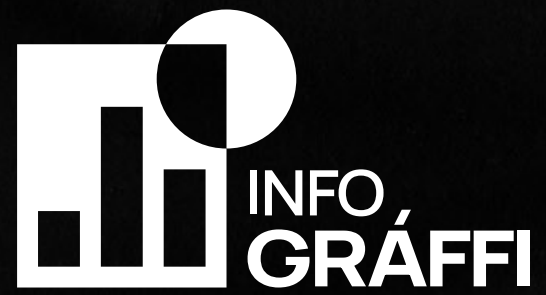


 infograffi.com.br

 contato@infograffi.com.br

 be.net/marcus-freitas

    infograffi



INFOGRAFFI.COM.BR