



Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

Centro de Tecnologia e Ciências

Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI

Theodoro Moreira Boclin

Memória Gráfica Tricolor

Pesquisa, digitalização e reinterpretação de
material gráfico relacionado ao Fluminense Football Club

Rio de Janeiro

2023

Theodoro Moreira Boclin

Memória Gráfica Tricolor

Pesquisa, digitalização e reinterpretação de
material gráfico relacionado ao Fluminense Football Club

Trabalho de conclusão de curso de
Graduação em Design apresentado à
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Orientador: Almir Mirabeau

Rio de Janeiro

2023

“O Fluminense nasceu com a vocação da eternidade.

Tudo pode passar... só o Tricolor não passará jamais.”

Nelson Rodrigues

Resumo

Durante o século XX, a influência do design gráfico, aliado à publicidade, à atuação da imprensa e a fatores antropológicos, fizeram com que o futebol se tornasse o principal esporte do Brasil, com a construção das figuras de ídolos sendo um dos pontos-chave para que isso fosse atingido. Devido ao contexto histórico e à sua relevância no meio, tomou-se o Fluminense Football Club como recorte; em 2022, o clube completou 120 anos desde sua fundação. Dessa forma, como maneira de celebração e exaltação da história, se faz pertinente um trabalho de resgate da memória de personagens marcantes da história tricolor, que em alguns momentos se confunde com a história da prática do futebol no Brasil. Personagens estes que não se limitam às quatro linhas: jogadores, técnicos, torcedores-símbolos, gestores, artistas e demais figuras icônicas que foram determinantes para a construção da identidade clubística e para a difusão do esporte a nível nacional. O trabalho se divide em duas etapas: pesquisa de material histórico e produção de novas peças gráficas. Com o objetivo de impactar a maior quantidade possível de torcedores, a divulgação dos artefatos produzidos ocorrerá de maneira física e digital, atingindo pessoas nas ruas e redes sociais. Através das ilustrações, a torcida tricolor - em todas suas gerações - tem a oportunidade de lembrar e, no caso dos mais jovens, conhecer com mais detalhes a trajetória e importância de personagens como Arnaldo Guinle, Preguinho, Oswaldo Gomes e outros.

Palavras-chave: memória gráfica brasileira; cultura material; futebol brasileiro; arte digital.

Sumário

1 - Introdução.....	13
2 - O Fluminense em seus ícones.....	17
2.1 - Oscar Cox, o Pioneiro.....	19
2.2 - Arnaldo Guinle, o Patrono.....	22
2.3 - Marcos Carneiro de Mendonça, o Intelectual.....	26
2.4 - Oswaldo Gomes, o Leal.....	27
2.5 - Preguinho, o Atleta-Modelo.....	28
3 - Metodologia e Coleta de dados.....	30
3.1 - Estudo de caso.....	30
3.2 - Fontes primárias e secundárias.....	31
3.3 - Objetivo geral e específico.....	32
4 - Análise de Similares.....	33
4.1 - Memorabilia do Esporte (MDE).....	33
4.2 - Movimento Artístico Tricolor.....	34
4.3 - Rede de Memória Atleticana.....	35
5 - Análise Gráfica.....	36
5.1 - Imagens selecionadas para análise.....	37
6 - Conclusão da etapa de pesquisa.....	47
7 - Ideação.....	48
7.1 - Bairro de Laranjeiras.....	49
8 - Geração de alternativas.....	50
9 - Desenvolvimento e prototipagem.....	52
10 - Considerações finais.....	57
11 - Referências.....	60

Lista de Figuras

Figura 1: Flâmulas comemorativas de títulos do Fluminense FC, década de 1960.....	8
Figura 2: Rádio National AT 290 em capa de couro com escudo do Fluminense, década de 1950.....	8
Figura 3: Pacote de fósforos dos Supermercados Disco com capa do Fluminense, data desconhecida.....	8
Figura 4: Peça publicitária das lâminas de barbear Gillette com o jogador Carlos Castilho, década de 1950.....	9
Figura 5: Anúncio para chuteiras com o nome do jogador Marcos Carneiro de Mendonça, vendidas pela Casa Sportsman em 1916.....	9
Figura 6: Ilustração do goleiro Carlos Castilho para o periódico Globo Sportivo, 1948.....	10
Figura 7: Ilustração para o Globo Sportivo - Fla-Flu: “o maior espetáculo do <i>foot-ball</i> carioca”, com Leônidas da Silva e Santamaria, 1940.....	10
Figura 8: Ilustração do jogador Romeu Pellicciari para o periódico Globo Sportivo, 1940.....	10
Figura 9: Fragmento do periódico Sport Illustrado (1943), mencionando nomes de ídolos do Fluminense na época.....	12
Figura 10: Reportagem relatando o protagonismo do Fluminense no cenário nacional no ano de 1918.....	13
Figura 11: Fragmentos do periódico Brasil Sport sobre as iniciativas de Oscar Cox para promoção do futebol no país, 1907.....	15
Figura 12: Fragmentos do periódico Brasil Sport sobre as iniciativas de Oscar Cox para promoção do futebol no país, 1907.....	15
Figura 13: Recorte de foto do time campeão estadual, com Oscar Cox ao centro, 1908.....	15
Figura 14: Fotografia do jovem Oscar Cox, data desconhecida.....	15
Figura 15: Edição da publicação Tricolor, com o jovem Dr. Arnaldo Guinle em destaque na capa.....	16
Figura 16: Dr. Arnaldo Guinle fotografado na capa da Revista do Fluminense, 1963.....	16

Figura 17: Divulgação de baile em homenagem a Arnaldo Guinle, 1920.....	16
Figura 18: Estádio das Laranjeiras em fase final de construção, 1918.....	17
Figura 19: Matéria destacando a importância da gestão esportiva de Dr. Arnaldo Guinle, 1940.....	18
Figura 20: Matéria destacando a importância da gestão esportiva de Dr. Arnaldo Guinle, 1940.....	18
Figura 21: Lettering pintado à mão em vidro na entrada do Salão Nobre do FFC.....	18
Figura 22: Vitrais do Salão Nobre do FFC.....	19
Figura 23: Vitrais do Salão Nobre do FFC.....	19
Figura 24: Vitrais do Salão Nobre do FFC.....	19
Figura 25: Time do Fluminense Campeão Estadual, 1918.....	20
Figura 26: Fotografia de Marcos de Mendonça no anúncio da convocação da Seleção Brasileira para o Campeonato Sul-Americano, 1919.....	20
Figura 27: Peça de divulgação para a campanha de aquisição do avião Coelho Netto, 1942.....	21
Figura 28: Peça de divulgação para a campanha de aquisição do avião Coelho Netto, 1942.....	21
Figura 29: Homenagem a Oswaldo Gomes no periódico Vida Sportiva, 1918.....	22
Figura 30: Oswaldo Gomes na formação do elenco tricolor, 1912.....	23
Figura 31: Notícia sobre a presença de Preguinho como capitão do time infantil do Fluminense, jornal Vida Sportiva, 1919.....	23
Figura 32: Recorte de fotografia de Preguinho ilustrando entrevista para o periódico A Batalha, 1930.....	23
Figura 33: Recorte de fotografia de Preguinho ilustrando entrevista para o periódico A Batalha, 1930.....	23
Figura 34: Fragmentos de entrevista de Preguinho para o periódico “A Batalha”, relatando as conquistas, 1930.....	24
Figura 35: Fragmento de ilustração produzida da MDE, 2020.....	29
Figura 36: Fragmento de ilustração produzida da MDE, 2020.....	29

Figura 37: Intervenção do MArT, 2020.....	30
Figura 38: Peça digital do artista Daniel Bouzada, 2020.....	30
Figura 39: Classificação tipográfica proposta por Dixon em 1995.....	32
Figura 40: Mapa do bairro de Laranjeiras com marcações nos locais em que foram fixados os lambe-lambes.....	45
Figura 41: Cromos ilustrados que eram dados como brindes em embalagens de tabaco.....	46
Figura 42: Etapa de evolução das alternativas de composição.....	47
Figura 43: Etapa de evolução das alternativas de composição.....	47
Figura 44: Etapa de evolução das alternativas de composição.....	47
Figura 45: Etapa de evolução das alternativas de composição.....	47
Figura 46: Arte de anúncio da página no Instagram.....	49
Figura 47: Imagem de perfil da página no Instagram.....	49
Figura 48: Mosaico com todas as variações de lambe-lambes criadas para o projeto.....	50
Figura 49: Os quatro lambes do projeto-piloto fixados na Praça Poeta Duque Costa, em Laranjeiras.....	51
Figura 50: Os quatro lambes do projeto-piloto fixados na Praça Poeta Duque Costa, em Laranjeiras.....	51
Figura 51: Outra disposição dos lambes, posicionados na Escadaria dos Apeninos, a poucos metros do muro do clube.....	52
Figura 52: Outra disposição dos lambes, posicionados na Escadaria dos Apeninos, a poucos metros do muro do clube.....	52

1 - Introdução

O futebol é uma forma de expressão simbólica, uma espécie de representação organizada dos impulsos mais primitivos resultantes da tensão social do ser humano. Em um movimento catártico, faz com que as massas se envolvam de maneira que têm a possibilidade de aliviar tais tensões. Assim definiu Adron Rosenfeld (1956) em sua obra *Negro, Macumba e Futebol*, escrita em um momento que o chamado esporte bretão já estava consolidado como “paixão nacional”, visto o considerável sucesso de engajamento da população principalmente após a realização da Copa do Mundo apenas seis anos antes.

Anterior a isso, durante a primeira metade do século XX, uma grande diversidade de peças de design, tais como símbolos, charges, anúncios publicitários, álbuns de figurinhas, flâmulas, bandeiras e principalmente os escudos, se inseriram no cotidiano da população (Figuras 1, 2 e 3), constituindo assim a cultura material¹ brasileira no que diz respeito ao futebol. Com uma infinidade de aplicações e de tal maneira que, ainda mais estimuladas pela rivalidade e pelo clubismo, moldaram a identidade dos torcedores e impactaram a cultura nacional para sempre.



Figura 1 - Flâmulas comemorativas de títulos do Fluminense FC

Fonte: Acervo Harpya Leilões

Figura 2 - Rádio National AT 290 em capa de couro com escudo do Fluminense.

Fonte: Acervo Alberto Lopes

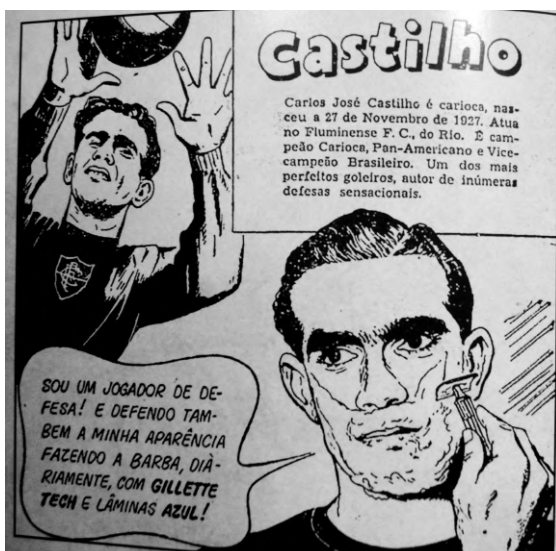
Figura 3 - Pacote de fósforos dos Supermercados Disco com capa do Fluminense

Fonte: Acervo Alberto Lopes

Ainda na primeira metade dos anos 1900, conforme o futebol ganhava mais popularidade, começou a ser gerada cada vez mais comoção popular. Esse sentimento que os torcedores nutriam em relação aos símbolos dos clubes que simpatizavam, começou a ser explorado comercialmente, tanto pelos próprios clubes, quanto pela imprensa e toda a economia de mercado como um todo. Essas representações também eram utilizadas com o intuito de criar uma fidelização, uma

¹artefatos que representam e moldam a identidade, cultura e história de um povo

aproximação com os fãs, tomando partido do movimento natural que o ser humano tem em buscar identificação e se agrupar com seus semelhantes. Nesse movimento de mercado, junto aos produtos associados aos clubes, como bandeiras, flâmulas e camisetas improvisadas, alguns dos principais jogadores já se tornavam garotos-propaganda dos mais diversos produtos, desde as *shooteiras*² da época, até cigarros e lâminas de barbear. Passaram também a estampar as capas e páginas dos periódicos esportivos - o maior destaque que se poderia alcançar antes da era da televisão. Somando essa exposição midiática às glórias em campo, os ídolos do futebol brasileiro - e nesse caso, do Fluminense - foram assim eternizados na memória dos fãs.



Shooteiras Modelo
MARCOS

NÃO DEIXAM ENTRAR
A BOLA NO "GOAL"

37 a 44	—	16\$
33 a 36	—	14\$
26 a 32	—	12\$

CASA SPORTMAN
R. Ourives 25 e Avenida 52

Figura 4 - Peça publicitária das lâminas de barbear Gillette com o jogador Carlos Castilho, década de 1950. Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 5 - Anúncio para venda de chuteiras com o nome do jogador Marcos Carneiro de Mendonça, pela Casa Sportsman. Fonte: Revista Fon-Fon, 1916

² Grafia da época para a atual palavra "chuteiras". Devido à origem britânica do esporte, diversos termos eram utilizados em inglês ou adaptados, como nesse caso.



Figura 6 - Ilustração do goleiro Carlos Castilho para o periódico Globo Sportivo, 1948.

Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 7 - Ilustração para o Globo Sportivo - Fla-Flu: "o maior espetáculo do foot-ball carioca", com Leônidas da Silva e Santamaria, 1940. Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 8 - Ilustração do jogador Romeu Pellicciari para o periódico Globo Sportivo, 1940.

Fonte: Acervo Flu-Memória

Entretanto, com o passar das décadas, personagens evidentemente relevantes da história tricolor não seguiram recebendo o devido reconhecimento que mereciam. Isso pode ter acontecido por distintas razões, desde o pouco destaque na mídia até a falta de exaltação e lembrança por parte do próprio clube, que tem a obrigação de manter viva a imagem de seus ídolos. É verdade que nos últimos anos houve campanhas, produtos e eventos realizados pelo Fluminense com essa intenção, mas os esforços podem e precisam ser mais recorrentes e diretos, buscando sair da mesmice. Camisas "retrô", com modelagem e materiais que buscam imitar os equipamentos de décadas passadas são um exemplo de item que cativa as gerações mais jovens, e geralmente são bem aceitas pelo público. Transportando a imaginação para a primeira metade do século XX, os torcedores do presente se reconhecem em itens antigos de seus clubes e se conectam com os torcedores do passado, sendo parte integrante de algo imenso, com mais de um século de existência e um valor simbólico imensurável. Entretanto, é inevitável que com a ininterrupta mudança de gerações, figuras importantes correm risco de cair permanentemente no esquecimento se não houver um esforço de conscientização e

resgate, que aqui ocorrerá com base na pesquisa e análise da memória gráfica de peças relacionadas ao tricolor.

Para o presente trabalho, o conceito de memória gráfica abordado segue a definição:

A expressão memória gráfica tem sido utilizada, cada vez com mais frequência, para denominar uma linha de estudos que busca compreender a importância e o valor de artefatos visuais [...] na criação de um sentido de identidade local através do design. (FARIAS, 2017)

É exatamente esse caráter identitário que será evidenciado nas peças gráficas analisadas. Será levada em conta, também, sua importância no cenário nacional, uma vez que estas constituem as representações tangíveis de identificação e paixão que os torcedores nutrem por seus times, como bem definiu Fernando Morgado (2022).

O *corpus* do presente trabalho, ou seja, o objeto de maior interesse para pesquisa e análise, serão capas e páginas de periódicos esportivos da primeira metade do século XX. O material para realização da análise foi acessado tanto de maneira física como digital, com peças disponíveis para consulta pública na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional, além de acervos pessoais de colecionadores e leiloeiros do Rio de Janeiro, mas principalmente com material disponibilizado pelo Departamento Flu-Memória, localizado na sede do clube das Laranjeiras.

Com as comemorações de 120 anos do Fluminense Football Club, o momento se faz ainda mais conveniente para a realização de um trabalho visual multiplataforma para lembrar jogadores, treinadores, artistas e outros torcedores-símbolo que são responsáveis pelo crescimento e consolidação do clube como potência do esporte no Brasil. Serão produzidas peças com foco especial em ilustração digital, possibilitando sua reprodução em diferentes suportes *online* e *offline*. A partir da imersão e pesquisa, foram definidos os personagens a serem trabalhados, e identificados componentes gráficos como tipografia e ornamentos, que serão utilizados como referência para as novas produções, em uma espécie de releitura digital das peças históricas.

Durante a etapa de Análise Gráfica, as peças coletadas em periódicos foram examinadas de acordo com critérios previamente definidos. Tais parâmetros foram escolhidos com o objetivo de identificar os elementos gráficos mais marcantes e inspiradores para a etapa de produção.

2 - O Fluminense em seus ícones

Foi durante as primeiras décadas de história que os clubes de futebol ergueram os pilares de suas identidades. No caso do Fluminense, alguns dos principais fatores que sempre estiveram presentes na história tricolor foram o pioneirismo e a notoriedade esportiva: desde sua fundação como a primeira associação do Rio de Janeiro voltada para a prática do futebol, passando pela construção do primeiro estádio da América Latina, sendo a base da seleção brasileira, até a liderança durante a transição do esporte amador ao profissionalismo. Na crônica O Grande Semeador (1954) foi registrado esse caráter de excelência do tricolor:

O Fluminense foi verdadeiro guia e modelo de todos os clubes cariocas. A ele se deve o desenvolvimento do futebol no Rio de Janeiro; a ele cabe também a primazia na prática de muitas modalidades de esportes em nossos clubes de futebol, como o atletismo, tênis, tiro ao alvo, esgrima, basquete e voleibol; a ele coube erguer o primeiro estádio do Brasil, bem como o estande de tiro, o primeiro ginásio e a primeira piscina, em clube de futebol. (NETTO, 1954, p. 3)

Jogadores, dirigentes e até mesmo torcedores que, devido à sua identificação com a instituição, importância e simbolismo, remetem o pensamento dos fãs imediatamente ao clube. Juntamente ao brasão, às cores da camisa, e a momentos marcantes, se tornam uma maneira de personificação dos times.

Os casos específicos a seguir servirão não somente para exemplificar esse ponto, mas também para indicar os parâmetros de mapeamento e identificação de outros tantos personagens que não tiveram sua trajetória e relevância devidamente retratadas para as novas gerações. Em termos de design, o foco da análise será principalmente a respeito da visualidade das peças, e menos sobre os processos produtivos das mesmas.



Figura 9: fragmento do periódico Sport Illustrado (1943), mencionando nomes de ídolos que em teoria “permaneceriam para sempre vivos na mente da torcida”. São citados Marcos de Mendonça, Prego, Romeu, além de outros que nos dias atuais são pouco lembrados pelo clube e pela torcida. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

2.1 - Oscar Cox, o Pioneiro

Como relata o historiador John Mills (2005) em seu livro bibliográfico *Charles Miller: O Pai do Futebol Brasileiro*, a prática chegou ao Brasil nos anos finais do século XIX, um momento em que as famílias de classe média alta já mantinham os costumes de enviar seus herdeiros à Europa, para estudar em suas centenárias universidades. O paulistano Charles Miller, filho de escoceses, é o nome mais associado ao pioneirismo da prática do futebol em terras tupiniquins, por ter fundado o São Paulo Athletic Club em 1888. Entretanto, apenas três anos depois, no Rio de Janeiro, Oscar Cox, um carioca descendente de ingleses retornou da Suíça apaixonado pelo esporte e determinado a criar um time, que viria a ser o responsável por popularizar o esporte no país.

O Fluminense F. C. em S. Paulo

Acaba de regressar da Paulicéia a poderosa «equipe» do Fluminense F. C. campeão do Rio de Janeiro, trazendo os louros colhidos em partidas difíceis das quaes logrou sair vencedor, provando a superioridade que se vae notando, do Rio sobre S. Paulo.

A poderosa «equipe» campeã carioca, saiu vencedora, no «match» contra o Santos F. C., domingo, pelo «score» da 6 a 1 e terça-feira pelo «score» de 3 a 1 á poderosa phalange do Paulistano, campeão da vizinha cidade de S. Paulo.

A quem cabe agora o titulo de campeão do Brasil?

Eis o que, a contragosto dos paulistas, o Fluminense gloriosamente acaba de conquistar, merecendo por isso a palma da gloria, que sempre cabe a quem, de direito, como o tricolor acaba de fazer, para unir ás muitas de suas brilhantes e merecidas, conquistadas no sport brasileiro.

Gloria pois a poderosa eleven tricolor pelos brilhantes feitos ultimamente em S. Paulo.

Fluminense super omnia



Justa homenagem cabivel n'uma pergunta aos paulista.
— Quem é agora o « expoente maximo do football no Brasil? ».

Apesar de francamente apoiarmos o 1º artigo, o mesmo se não dá quanto ao segundo.

Creemos que as praças da Armada não devem ser excluidas dos desportos aquaticos pelo simples facto da sua vida maritima.

Figura 10: reportagem relatando o protagonismo do Fluminense no cenário nacional após excursão em São Paulo. Vida Sportiva, 1918. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Em 1902, quando Oscar Cox fundou o Fluminense, a principal atividade praticada na cidade era o remo, e os pequenos barcos preenchiam as águas da Baía de Guanabara (NAPOLEÃO, 2003). Porém, como registrado em documentos da época, já se empenhava em nome da realização do futebol em solo brasileiro: foi o responsável pela organização da primeira partida oficial no Estado do Rio de Janeiro, um amistoso em 1901 em que o Rio Cricket, de Niterói, recebeu o Paysandú. Além disso, buscou contato com agremiações de São Paulo para coordenar as primeiras excursões para jogos interestaduais, que ocorreram no mesmo ano na capital paulista. Como o primeiro presidente do Fluminense, sua atuação à frente do clube foi determinante para afirmar seu pioneirismo no esporte, promovendo amistosos, inspirando a criação de outros clubes, atraindo cada vez mais simpatizantes e colocando o país no caminho do futebol, deixando os demais esportes em segundo plano.

Fluminense Foot-Ball Club

Ainda em 1901, não existia no Brasil, club algum fundado para a pratica deste *sport* inglez, quando de volta da Europa, chegou **Oscar Cox**.

Fervoroso cultor desse exercicio, talvez o mais praticado na Inglaterra e hoje na França e na Suissa, sentiu-lhe cedo a falta. Reuniu uma pleiade de rapazes brasileiros, que como elle haviam cursado collegios na Inglaterra e na Suissa e formou um *team* que pouco tempo depois disputava o 1º *match* no *ground* de Icarahy, pertencente ao Rio Cricket, com outro composto de socios desse club na sua totalidade inglezes. Renhido foi o encontro ás 8 horas de uma bella manhã de verão, empantando os contendores — 1 *goal* a 1. O empate foi o incentivo para outros encontros, até que Cox conseguiu fosse em S. Paulo tambem organizado um *team* e para lá partiu com os companheiros onde disputaram varios *matches*. Foi assim que teve Cox a ideia de fundar um club desse *sport*, pois que dois dos unicos existentes, Rio Cricket e Paysandú, praticavam exclusivamente o *cricket* e o *tennis*.

Em reunião havida em casa de Costa Santos nasceu em 21 de Julho de 1902 o *Fluminense Foot-Ball Club*. De lutas foi o começo e devido á perseverança de Cox e seus companheiros, auxiliados por Francis Walter. é que hoje o Fluminense possui um bello *ground* á rua Guanabara, ladeado de espaçosa e bem feita archibancada, cuja *photographia* publicamos, e póde proporcionar aos seus socios todas as commodidades, boas salas de vestuario, guarnecida de pequenos armarios, de que tem cada um a sua chave, banheiros, etc., etc., devendo dentro em pouco ter tambem promptos os *tennis courts*, divertimento que encontra innumerados adeptos. Foi assim implantado entre nós o *Foot ball*, hoje quiçá o *sport* preferido.

Figuras 11 e 12: Fragmentos do periódico *Brasil Sport* (1907), sobre as iniciativas de Oscar Cox para promoção do futebol no país. Fonte: Biblioteca Nacional Digital



Figura 13: Recorte de foto do time campeão estadual, com Oscar Cox ao centro, 1908. Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 14: Fotografia do jovem Oscar Cox, data desconhecida. Fonte: Flu-Memória

2.2 - Arnaldo Guinle, o Patrono



Homenagem ao Dr. Arnaldo Guinle

Um grupo numeroso de socios do Fluminense Football Club, desejando render uma homenagem solenne de reconhecimento ao Sr. Dr. Arnaldo Guinle, pelos seus servicos, solicitou da sua directoria que lhe fosse excepcionalmente cedida a sede social, depois de oficialmente inaugurada, para esse exclusivo fim. Satisfeito que foi este pedido, ficou, então, entre esses socios resolvida a collocação, no salão de honra da sede social, de uma placa em bronze artistico, consagrada á obra do Sr. Dr. Arnaldo Guinle, havendo sido encarregado de confeccionar um escultor de competencia reconhecida.

Para relevo digno desse acto, resolveram, outrossim, esses socios offerecer, á sua custa, um grande baile ao illustre patrono do Fluminense F. Club, festividade esta que, allada á outra, salvo circumstancia imprevista, deverá ser realizada a 16 do proximo mez de Outubro. E, sendo sobremaneira agradavel a esse grupo de so-

cios que todos os seus confrades se associem á manifestação projectada, haverá, com tal objectivo, á disposição dos que quizerem, listas de subscrição necessaria para cobrir as respectivas despesas, nas seguintes localidades: casa Osear Machado, rua do Ouvidor, com o Sr. Bernardo Gonçalves; rua General Camara n. 92, com o Sr. Raul V. Gomes Brandão; rua do Rosário n. 62, com o Sr. Dr. Alvaro de Souza Macedo; Banco Nacional, rua da Alfândega n. 28, com o Sr. Renato Rocha Miranda; Banco do Commercio, rua Primeiro de Março, com o Sr. Octavio Reis; rua de S. Pedro n. 79, com o Sr. Eugenio Haddock Lobo; rua do Ouvidor n. 78, com o Sr. Dr. Eugenio Mergulhão; Palace Hotel, Avenida Rio Branco, com o Sr. Castro Silva; rua da Quitanda n. 186, com o Sr. Ricardo Kopel; thesouraria do Fluminense Football Club, com os Srs. Octavio Silva e Henrique Danenberg. Estas listas serão definitivamente encerradas até o dia 6 do proximo mez de Outubro, afim de que a comissão organizadora conheça com a antecipação sufficiente e disponha

dos elementos materiaes precisos á execução do programma da solemnidade. Os socios que tomarem parte na festa deverão declarar até a data acima mencionada ou 6 de Outubro, os nomes das pessoas de suas familias que os acompanharão, observando-se para este caso, sem discrepância, o regimen do regulamento interno do club; pois, sendo a entrada rigorosamente circumscripta ás pessoas de familia, esta providencia é indispensavel, de um lado como elemento de ordem, e de outro, para attender aos reclamos do servico de recepção.

Receberá, portanto, o socio o seu ingresso especial, fornecido na thesouraria do club.

A solemnidade será em traje de rigor para senhoras e senhoritas, vestuario de grande baile, cavalheiros — casaca para os civis e 1º uniforme para os militares.

E' presidente da comissão o Sr. Octavio Reis, thesourceiro o Sr. Renato da Rocha Miranda e secretario o Sr. Dr. Alvaro de Souza Macedo.

Será orador official o Sr. Dr. Nester Ascoli.

Figura 15: 1ª Edição da publicação *Tricolor*, produzida pelo clube, com o jovem Dr. Arnaldo Guinle em destaque na capa. Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 16: Dr. Arnaldo Guinle fotografado em 1963, na capa da *Revista do Fluminense*. Fonte: Acervo Flu-Memória

Figura 17: Divulgação de baile em homenagem a Arnaldo Guinle, organizado por sócios do Fluminense após reformas da sede, 1920. Fonte: Biblioteca Nacional Digital.

Filho de Eduardo e Guilhermina Guinle, tradicional família da elite econômica e social carioca do começo do século XX, Arnaldo se associou ao Fluminense ainda em 1902, ano de fundação. Se tornou presidente de 1916 a 1931, retornando de 1943 a 1945, sendo a primeira gestão uma das mais emblemáticas para um dirigente de futebol no país, o que levou à sua nomeação, em 1920, como Patrono

do Clube. Presidiu também a Confederação Brasileira de Desportos (CBD) e o Comitê Olímpico Brasileiro (COI).

No começo do século XX, foi visionário ao identificar o potencial social da prática esportiva - e do futebol em especial - para a população carioca e brasileira da época. Idealizou e investiu na construção do Estádio das Laranjeiras, o primeiro do país, para que o Brasil pudesse sediar e vencer o Campeonato Sul-Americano de 1919. Título este que foi de grande importância no contexto da época, devido ao fracasso no torneio de dois anos antes e a falta de esperança quanto ao esporte nacional como um todo (BULCÃO, 2019).

Nos periódicos, sua gestão à frente do clube e seus feitos pelo esporte nacional eram constantemente exaltados e reconhecidos pelos sócios. Nas notícias sobre jogos e outros eventos, o Fluminense, além das alcunhas “tricolor” e “agremiação das Laranjeiras”, era muitas vezes referenciado como o “clube do dr. Arnaldo Guinle”, ressaltando a simbiose entre o clube e seu patrono. Sob a administração de Dr. Arnaldo, o Fluminense obteve conquistas esportivas, econômicas e políticas (SANTOS, 2014, p. 2), se fortalecendo e amplificando nacionalmente a imagem de clube pioneiro, sendo referência dentro e fora de campo para outras agremiações, como destacado em jornais e revistas esportivos ao longo da primeira metade do século XX.

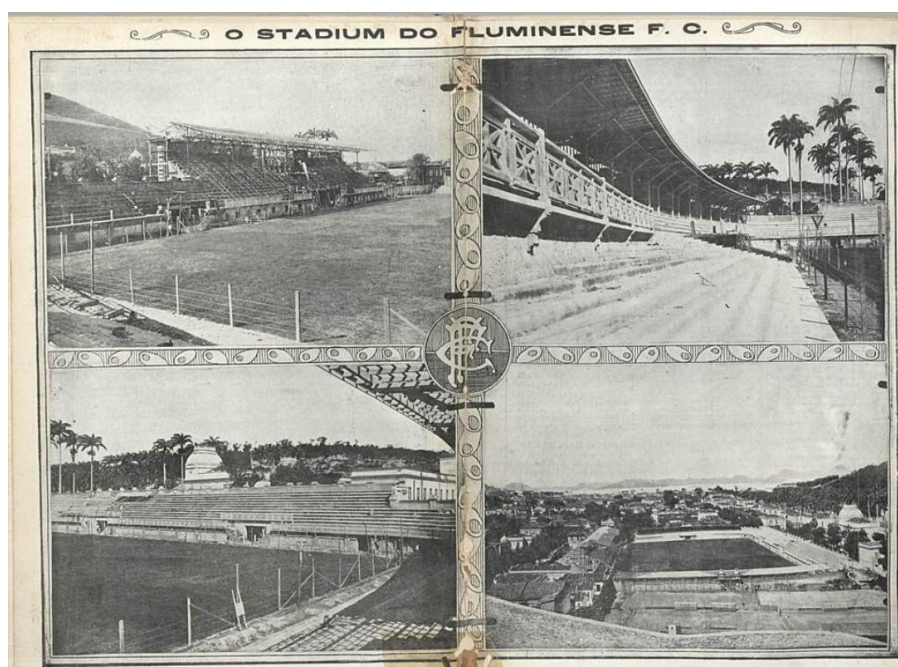


Figura 18: Estádio das Laranjeiras em fase final de construção, revista *Vida Sportiva*, 1918. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Além do futebol, o patrono tricolor incentivou e investiu em outros esportes para o clube - natação, pólo aquático, tênis, tiro, iatismo - e até mesmo atividades culturais, sendo um grande entusiasta da arte nacional. Deu suporte financeiro para o maestro Heitor Villa-Lobos e para o grupo Os Oito Batutas em suas excursões à Paris, durante a década de 1920 (D'ALINCOURT, 2017). Diante dos fatos apresentados, é possível ter dimensão da importância da figura de Doutor Arnaldo Guinle, que tanto contribuiu para o desenvolvimento do Fluminense Football Club e do esporte nacional, tendo seu legado a necessidade de maior exaltação.

A parada sportiva de domingo, repetimos, valeu por um acontecimento de grande valia para a nossa mocidade cultora da belleza physica do Brazil e de attestado honorifico á mesma, dos que a julgaram bem, com applausos e sympathicas manifestações.

Só nos resta agora, saudando a esse pedaço do Brazil de hoje e de amanhã, que nella tomou parte, salientarmos o trabalho da sua comissão promotora, a cuja frente se encontra o illustre sportman Dr. Arnaldo Guinle, presidente do glorioso Fluminense F. C.

A elle cabe parte dessa conquista e dos louros que essa pleiade de moços recebeu, na apothose de palmas e applausos

decisivo na senda do progresso. E ahí justamente é que reside a nossa affirmativa de ser o club tricolor predestinado aos surtos incommensuraveis das mais gloriosas trajetorias no ambiente do sport brasileiro.

Fundado por um nucleo de sportmen de elite, ha 38 annos, com os Guinle á frente, e desses, com mais enthusiasmo, Arnaldo Guinle, teve o Fluminense a ventura de ainda em embryão sentir a acção,

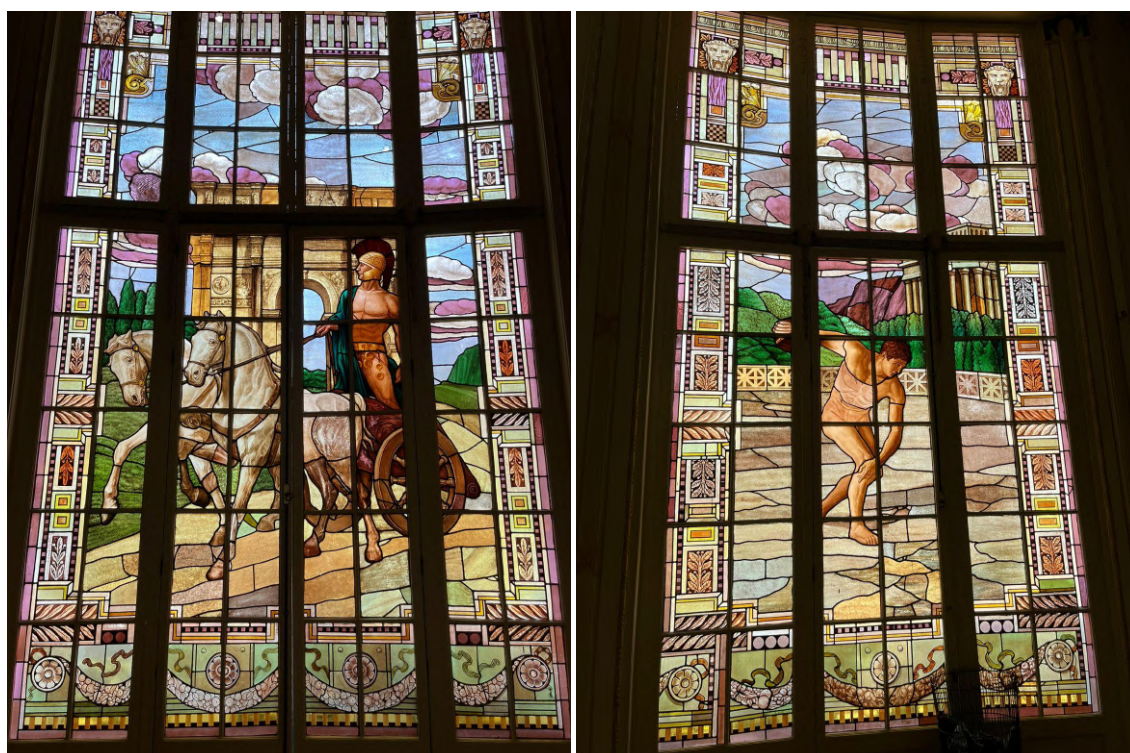
não só desses, como de um Mario Pollo, de um Iberê Bernardes, de um Castrinho e tantos outros da mesma estirpe.

Com taes homens o seu constante progresso foi facil e diversa não poderia ser a resultante de tão valiosos elementos de cooperação e de senso administrativo.

Figuras 19 e 20: Matérias destacando a importância da gestão esportiva de Dr. Arnaldo Guinle no periódico Sport Illustrado, 1940. Fonte: Biblioteca Nacional Digital



Figura 21: Nome de Arnaldo Guinle pintado à mão em vidro na entrada do Salão Nobre do FFC, batizado em homenagem ao patrono tricolor. Fonte: Site do Fluminense FC



*Figuras 22, 23 e 24: Vitrais do Salão Nobre do FFC, feitos pelo artista catalão Hipòlit Pujol e finalizados em 1920, a mando de Dr. Arnaldo Guinle. O local sediou dezenas de eventos, shows, bailes, festas, desfiles, óperas, balés e hoje em dia é tombado pelo Patrimônio Histórico.
Fonte: Acervo pessoal Theodoro Boclin*

2.3 - Marcos Carneiro de Mendonça, o Intelectual

O mineiro de Cataguases chegou às Laranjeiras quando ainda tinha 19 anos, no ano 1914, vindo do América FC. Devido à sua excepcional qualidade em campo, no mesmo ano foi convocado a ser o primeiro *keeper*³ da Seleção Brasileira em sua primeira partida oficial. O jogo ocorreu contra os ingleses do Exeter City, no campo da rua Guanabara, onde o Fluminense mandava seus jogos. Continuou atuando com protagonismo até 1922, participando de conquistas marcantes pelas duas instituições: pelo tricolor, o tricampeonato carioca de 1917-1918-1919; e pela seleção, o bicampeonato sul-americano em 1919 e 1922. Dessa forma, considerando um momento histórico que o Brasil ainda começava sua trajetória nos gramados, Marcos de Mendonça foi um dos primeiros ídolos do esporte carioca e nacional. Em 1916, a Casa Sportsman lançou um modelo de chuteiras com o goleiro como garoto-propaganda, fato inédito para a época.



Figura 25: Time do Fluminense campeão estadual, com Marcos de Mendonça em destaque, ao centro. *Vida Sportiva*, 1918. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Figura 26: Fotografia de Marcos no anúncio da convocação da Seleção Brasileira para o Campeonato Sul-Americano. *Jornal O Paiz*, 1919. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Entretanto, sua presença não se fez notar apenas atuando debaixo das traves. Na década de 1940, em seus anos como dirigente e presidente do tricolor, conquistou dois campeonatos estaduais em sequência, dentre estes o icônico “Fla-Flu da Lagoa”. Principal gestor do clube durante o ápice da Segunda Guerra Mundial, comandou uma campanha de arrecadação de fundos para a aquisição de um avião que pudesse auxiliar no combate. Com a mobilização dos sócios, o avião “Coelho Netto” - em homenagem a outra ilustre família de tricolores - foi cedido à

³ maneira como eram chamados os goleiros, com o vocabulário herdado dos ingleses

Força Aérea Brasileira em 1942, fazendo Marcos de Mendonça marcar seu nome mais uma vez na história do Fluminense e do Brasil.

Sua formação como historiador e seu engajamento político-social o fizeram ser reconhecido fora do nicho futebolístico. Sua esposa, Anna Amélia Carneiro de Mendonça, foi uma importante escritora, poetisa e militante feminista, fundadora e primeira presidente da União Nacional dos Estudantes (UNE). Durante a década de 1940, o casal se mudou para o Solar dos Abacaxis, histórica edificação no bairro do Cosme Velho, onde promoviam saraus e encontros de artistas e intelectuais da época. Grande símbolo tricolor durante a primeira metade do século XX, Marcos de Mendonça merece que sua memória e legado sejam passados aos mais jovens, para que sintam orgulho de suas ações em prol do Fluminense Football Club.



Figuras 27 e 28: Peças de divulgação para a campanha de aquisição do avião Coelho Netto, 1942. Fonte: Acervo Flu-Memória

2.4 - Oswaldo Gomes, o Leal

Oswaldo Gomes é mais um ícone dos tempos de amorismo do Fluminense e do futebol nacional. Esteve presente nos oito primeiros títulos estaduais do tricolor - de 1906 a 1919, um recorde nunca superado - e assim como Marcos de Mendonça, fez parte do *scratch* brasileiro na partida contra o Exeter City, em 1914. Foi nesse dia, justamente um 21 de julho - aniversário do clube que defendeu durante toda a carreira - e no campo da Rua Guanabara, coube a Oswaldo a honra de converter o primeiro gol oficial da história da Seleção Brasileira.

Porém, foi no ano de 1911 que sua atitude mais marcante ocorreu. Quando nove integrantes do plantel titular do Fluminense debandaram à Gávea para fundar o departamento de futebol do Clube de Regatas do Flamengo, Oswaldo manteve sua fidelidade ao tricolor. Permanecendo nas Laranjeiras e se tornando um símbolo para

o clube, liderou os remanescentes no primeiro *Fla-Flu* da história, triunfando por 3 gols a 2 naquele que foi o capítulo inicial do maior clássico futebolístico do Brasil.

Oswaldo Gomes ainda foi treinador da Seleção em 1920 e presidente da Confederação Brasileira de Desportos entre 1922 e 1924, se tornando Campeão Sul-Americano como jogador e técnico. Seus feitos dentro de campo e sua atitude simbólica de permanecer no tricolor das Laranjeiras são louváveis, e dignos de reconhecimento pelos fãs de futebol dos dias atuais tanto quanto eram nas primeiras décadas do século XX.



Figura 29: Homenagem a Oswaldo Gomes em razão do seu aniversário no periódico *Vida Sportiva*, 1918. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Figura 30: Oswaldo Gomes sentado, ao centro, na formação do time tricolor em 1912, após reformulação do elenco.

2.5 - Preguinho, o Atleta-Modelo

Preguinho, como João Coelho Netto era afetuosamente chamado desde a infância, foi outro importante símbolo do Fluminense durante a primeira metade do século passado. Nascido em 1905 em uma família de tricolores, filho do escritor Paulo Coelho Netto, “Prego” frequentou o clube desde os primeiros anos de sua vida, fazendo parte do plantel infantil a partir dos 11 anos de idade.



Figura 31: notícia sobre a presença de Prego como capitão do time infantil do Fluminense, jornal Vida Sportiva, 1919. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Figura 32: Recorte de fotografia de Prego ilustrando entrevista para o periódico A Batalha, 1930. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Figura 33: Recorte de fotografia de Prego ilustrando matéria no periódico A Batalha, 1930. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Seu irmão mais velho, Emmanuel - "Mano" - também jogou pelo Flu, porém faleceu precocemente: em decorrência de uma hemorragia interna após choque no abdômen durante partida contra o São Cristóvão, em 1922. Prego, que a esse ponto já atraía atenções pela aptidão física, seguiu a atuar e se tornou um "atleta-modelo" da época, participando de maneira relevante das equipes de basquete, natação, pólo aquático, saltos ornamentais, atletismo, vôlei, hóquei sobre patins e tênis de mesa, além do futebol. Em entrevista ao jornal A Batalha (1930), Prego relata um fato histórico: em 19 de Abril de 1925, foi campeão de natação representando as três cores, pela manhã; e atuou na meia-esquerda do tricolor na partida final do Torneio Início, contribuindo para a vitória e se sagrando campeão de terra e mar em um mesmo dia.

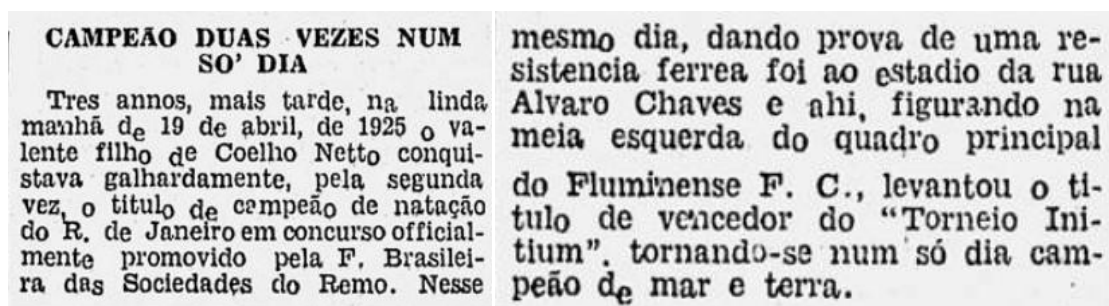


Figura 34: Fragmentos de entrevista de Prego para o periódico "A Batalha", relatando as conquistas, 1930. Fonte: Biblioteca Nacional Digital

Nos periódicos da época já era reconhecido pelos jornalistas e cronistas como um símbolo de dedicação ao Fluminense e à prática esportiva no Brasil. Recebendo atenção especial em entrevistas e matérias específicas sobre sua pessoa, e constantemente sendo retratado visualmente por meio de fotos ou recortes, exalando simpatia. Atuou como atacante e se destacou pela quantidade de gols marcados pelo tricolor: 153 no total, um número muito expressivo para a época. Seu “faro” de artilheiro o fez ser convocado para ser capitão da Seleção Brasileira na disputa da primeira Copa do Mundo, em 1930. No mesmo ano, Preguinho cogitou abandonar o futebol para se dedicar apenas aos esportes aquáticos, como o próprio relatou em entrevista ao jornal “A Batalha” meses antes do torneio. Felizmente, não seguiu com a ideia, o que fez com que escrevesse mais uma bela página na história do esporte nacional, marcando de cabeça o primeiro gol da Seleção em Mundiais, além de mais outros três, sendo o artilheiro da equipe no torneio. Após a profissionalização do futebol, se recusou a jogar de maneira remunerada e seguiu a representar o time das Laranjeiras até 1939.

Para os mais jovens que possam já ter tido contato com o nome de Preguinho, o mesmo soa quase como uma “lenda”, no sentido de ser algo muito distante dos dias atuais. Pelo seu grande desempenho e simbolismo para o Fluminense e para o futebol nacional como um todo, urge a necessidade de que sua figura seja aproximada das novas gerações de torcedores, retratado como um dos maiores esportistas da história do Brasil.

3 - Metodologia e Coleta de dados

3.1 - Estudo de caso

Considerando que a análise cuja qual o presente trabalho propõe requer “*lidar com uma completa variedade de evidências: documentos, artefatos, entrevistas e observações*” (YIN, 1989), o estudo de caso se mostrou como o mais adequado método de pesquisa qualitativa para a situação. Para que a investigação tenha os melhores resultados possíveis, se faz necessário um cuidado especial com algumas questões, que serão tratadas a seguir.

A partir da adoção do Fluminense Football Club como recorte, é essencial uma atenção, por exemplo, a quais pessoas e situações são mais relevantes de

serem retratadas; quais os principais acontecimentos envolvendo o clube ao longo dos anos, e de que maneira repercutiram; sendo para isso analisadas, principalmente, fotos, gravuras, ilustrações e matérias de periódicos populares. Considerando esses fatores, é facilitada a compreensão de como ocorre o processo de construção de um ídolo no futebol, como essas situações específicas se relacionam e a possibilidade de serem aplicadas a universos mais amplos, como outros clubes esportivos no Brasil e no mundo.

3.2 - Fontes primárias e secundárias

Durante o processo de pesquisa, uma quantidade considerável do material analisado foi coletado através de fontes primárias: documentos acessados e fotografados com autorização do Fluminense, por meio de consultas presenciais. O Departamento Flu-Memória, localizado na sede do clube, disponibilizou todo seu precioso acervo. Foram consultadas peças como edições da “Tricolor” - revista produzida pelo clube em suas primeiras décadas de existência, compilados de páginas originais de revistas e jornais que retratam momentos marcantes da história do Fluminense. Além de publicações mais recentes, como livros lançados pelo próprio clube sobre diferentes temas, que apresentavam fotos ou peças de design interessantes para a presente ocasião.

Durante as visitas ao Flu-Memória, o material foi fotografado pelo autor do projeto utilizando uma câmera DSLR Nikon D5100. Posteriormente, com a finalidade de corrigir perspectivas, luzes e cores, as imagens foram tratadas no software Adobe Photoshop, obtendo um resultado satisfatório e consideravelmente similar a técnicas mais elaboradas de escaneamento de impressos. Considerando a importância da digitalização de material fotográfico, foram adotados como parâmetros três objetivos principais propostos pela UNESCO (2002) para digitalização de acervo de arquivos e bibliotecas:

1. Possibilitar acesso ao conteúdo informacional que se encontra em suporte de difícil acesso;
2. Disponibilizar novas formas de uso e acesso aos acervos que tem alta demanda de uso, aumentando os grupos de usuários e;
3. Contribuir para a preservação do acervo, reduzindo o manuseio e o acesso físico ao material original, criando uma cópia de segurança do material original.

Levando em conta o objetivo de democratizar o acesso à informação sobre a história do Fluminense e seus ídolos por parte da torcida, e com fins de enriquecimento do acervo, foram consultadas também, em quantidade considerável, fontes secundárias de pesquisa. A Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional se mostrou uma fonte importante para a obtenção de mais peças apropriadas para a presente situação. Sua plataforma de consulta e pesquisa por filtros possibilitou a obtenção de versões digitalizadas de periódicos como Sport Illustrado, Vida Sportiva, A Batalha, O Paiz, Fon-Fon, Última Hora e Correio da Manhã, que, em suas páginas, retratavam os acontecimentos mais cotidianos dos clubes e seus personagens, contribuindo de maneira essencial para entender o contexto das produções.

Foram consultadas também de forma online, ainda que em menor número, fotografias de acervos particulares de colecionadores e leiloeiros. Agregando ainda mais material valioso à pesquisa, peças que vão além de impressos de periódicos, como flâmulas, selos e postais, também são artefatos de design que tiveram seu papel em contribuir para a fabricação da imagem de qualquer clube de futebol.

3.3 - Objetivo geral e específico

O objetivo geral do trabalho consiste em servir como meio de difusão da história tricolor para seus torcedores, em especial os mais jovens. Mesmo com o surgimento de novos e mais recentes ídolos, o que é vital para um clube, é necessário manter a sua memória viva, para que o público conheça de maneira mais aprofundada o que fez o Fluminense se tornar o que é nos dias atuais.

Para que tal situação seja alcançada, se faz necessário o esforço de pesquisar, consultar, fotografar, digitalizar, identificar e catalogar peças de design, em um processo que funciona quase como uma curadoria. Levando em conta a coleta do material e escolha dos personagens a serem retratados, a abordagem estética das composições está definida como releituras das produções gráficas do começo do século XX, seguindo referências de tipografia, ornamentos e outros componentes.

Ademais, é preciso que o material chegue às pessoas. Buscando que o maior número possível de tricolores sejam impactados pela produção, a disseminação das peças ocorrerá de forma híbrida - digital e física: através da divulgação em canais online que reúnem torcedores em diferentes redes sociais, inclusive com a criação

de uma página específica para publicar as peças; e com intervenções em locais de grande fluxo de torcedores.

4 - Análise de Similares

A busca por iniciativas e projetos similares foi realizada tendo como objetivo principal a busca por referências e inspirações, além da identificação de oportunidades de diferenciação em relação a outras produções gráficas no cenário esportivo atual. Através de um esforço para o mapeamento de iniciativas que adotam abordagens semelhantes à aqui proposta, alguns projetos merecem destaque no Brasil. Para efeitos de exemplificação, serão analisados os projetos Memorabilia do Esporte (MDE), Movimento Artístico Tricolor (MArT) e Rede de Memória Atlética, considerando os seguintes fatores:

- 1- esforços para manutenção da memória do clube e de seus ídolos;
- 2- serem iniciativas de torcedores ou dos clubes;
- 3- se forem de torcedores, se há apoio da instituição em questão;
- 4- tipo da produção gráfica;

4.1 - Memorabilia do Esporte (MDE)

O projeto, lançado no ano de 2021 pelos jornalistas Bruno Neves e Samy Vaisman, busca eternizar ídolos e momentos do esporte nacional como um todo. As produções são focadas em itens colecionáveis e limitados, atestados pela SportsBília Brasil, primeira plataforma certificadora de autenticidade de itens esportivos da América Latina, que também é gerida por Neves e Vaisman.

Em termos de design, as peças variam consideravelmente no que tange sua natureza gráfica: ilustrações, gravuras, livros, medalhas, fotografias e miniaturas de atletas históricos estão entre os exemplos de itens comercializados pela plataforma, de maneira *online* através do site oficial da MDE. O projeto já promoveu, inclusive, ações sociais em parceria com instituições sócio-esportivas através da venda de produtos exclusivos autografados por ícones do esporte nacional, como Oscar Schmidt, Fernanda Garay, Nilton Santos e Zico. Além das peças citadas, são divulgados pequenos artigos jornalísticos na plataforma, que contribuem ainda mais para o registro digital da memória dos personagens homenageados.

Mesmo com essa variedade, há uma constante nos trabalhos lançados pelo grupo: a excelência em qualidade. Os detalhes das ilustrações, os acabamentos das medalhas, a reprodução fiel de camisas históricas, a escolha pelos personagens a serem homenageados e as ações sociais realizadas são alguns exemplos que traduzem a seriedade do projeto e sua importância para a manutenção da memória do esporte brasileiro.



Figuras 35 e 36: Fragmentos de ilustrações produzidas da MDE sobre momentos marcantes do esporte nacional - basquete e vôlei, 2020 e 2022. Fonte: site da MDE

4.2 - Movimento Artístico Tricolor

O MArT é, de certa forma, uma relevante fonte de inspiração para este trabalho e potencial plataforma de difusão das peças produzidas. Criado em 2020 com o intuito de exaltar a história e grandeza do Fluminense FC através de manifestações artísticas, o projeto agrega profissionais de diferentes áreas, suportes e formas de expressão. Os designers, ilustradores, letristas, grafiteiros, fotógrafos e cineastas que compõem o grupo realizam intervenções de maneira independente, com ações de pintura, produção e colagem de cartazes, por exemplo. A temática das peças é sempre em tom de celebração da memória do clube, títulos conquistados e personagens marcantes, fazendo uso de uma linguagem estética popular. O uso das imagens e da tipografia nas produções do MArT constantemente faz referência a manifestações artísticas espontâneas observadas no meio urbano. Modos de expressão influenciados pelo graffiti, pela pichação, além de cartuns e pinturas sem grande rigor projetual atribuem ao movimento um caráter simples e orgânico, que facilita a comunicação e a conexão com os demais torcedores do Fluminense.

Todos os custos de produção partem dos próprios artistas ou de campanhas de arrecadação que, devido à crescente popularidade do grupo, tiveram sucesso em mobilizar os fãs, que confiam e acreditam no projeto. O MARt já contou, inclusive, com suporte financeiro e de divulgação do próprio clube, que de maneira pontual, contribuiu para a aquisição de materiais e realizou reportagens sobre as ações promovidas pelo movimento.



Figura 37: Intervenção do MARt em tinta spray e lambe-lambe retratando o sambista Cartola com a camisa do Fluminense, 2020. Fonte: Acervo pessoal Theodoro Boclin

Figura 38: Peça digital do artista Daniel Bouzada, do MARt, representando a icônica celebração do Casal 20 - Washington e Assis, 2021. Fonte: Divulgação - Daniel Bouzada

4.3 - Rede de Memória Atlética

Referente ao Clube Atlético Mineiro, a Rede é uma iniciativa do Centro Atlético de Memória, departamento do próprio clube voltado para a preservação de sua história, em parceria com páginas e portais em redes sociais geridos por torcedores. Através de plataformas como Youtube, Instagram, Twitter, Facebook e Medium, o objetivo é centralizar e agregar fãs que se interessam pela história do Atlético Mineiro.

O projeto surgiu para unir os portais digitais - que já realizavam um trabalho de resgate da memória da instituição principalmente através de fotos, textos e digitalizações de periódicos - ao clube, que possui um vasto acervo, ampliando a pesquisa e o registro dos fatos históricos, fazendo com que cheguem aos torcedores através da internet. Entre as plataformas estão a *Galo Digital*, enciclopédia online do clube, e as páginas *Acervo do Galo*, *Galo Memória*, *Memória Atlética*, *Já Joguei*

no Galo, Embaixadores do Galo e o Blog dos Atleticanos, que obtiveram destaque e reconhecimento em suas publicações com a adoção do selo oficial do Centro Atlético de Memória.

5 - Análise Gráfica

Considerando todo o conjunto de documentos originais registrados durante as visitas ao Flu-Memória e nas consultas ao acervo digital da Biblioteca Nacional, alguns merecem especial destaque. Tanto pelo seu ineditismo e representatividade - pois são registros raros e importantes da história do clube -, mas também por serem bons parâmetros do que era produzido em termos de design gráfico.

Dentre todas as obras coletadas e digitalizadas, foram escolhidas dez para serem analisadas com maior atenção, para compreender com detalhes o uso de seus componentes gráficos. Identificando os elementos mais marcantes e característicos da comunicação visual da primeira metade do século XX, estes serão reinterpretados, servindo como referência para a segunda etapa do projeto, em que serão produzidas novas peças inspiradas no estilo gráfico da época.

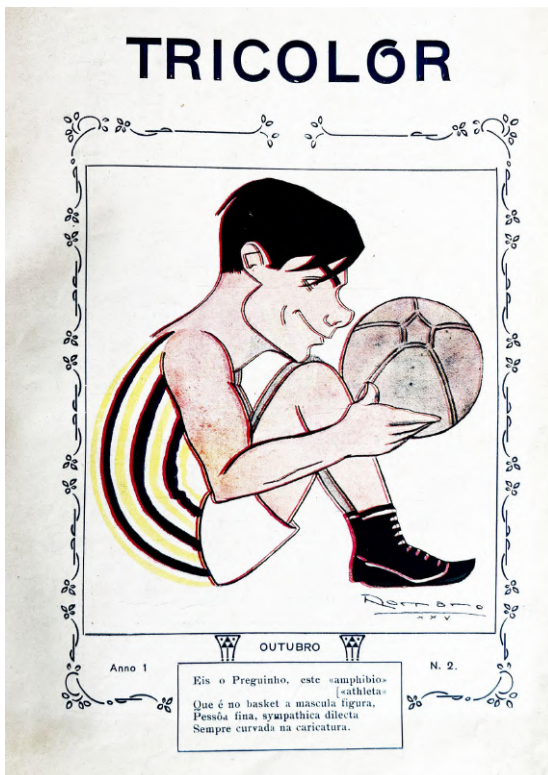
Dessa maneira, a análise gráfica foi composta dos seguintes itens: a)Descrição; b)Tipologia/Assunto; c)Data, d)Autor; e)Meio de circulação; f)Técnicas/Processos produtivos; g)Tipografia e h)Ornamentos. A classificação do item g)Tipografia foi feita tomando como referência o artigo *Um panorama das classificações tipográficas*, de Priscila Farias e Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva. No documento, os autores apresentam diferentes propostas que surgiram ao longo da história e que tinham o objetivo de criar algum tipo de categorização para fontes tipográficas.

Dentre todas as classificações sugeridas por autores (Thibaudeau, 1921; Vox, 1954; Novarese, 1956, entre outros) e instituições (ATypl, 1956; British Standards Institution, 1967, entre outras), a escolhida para ser aplicada nesta análise será a feita por Catherine Dixon (1995) para o Central Lettering Record, um projeto de pesquisadores do Central Saint Martins College of Art & Design de Londres. Nela, Dixon busca *“catalogar todo tipo de manifestação de design de letras, não se limitando à tipografia, mas incluindo também letras pintadas, desenhadas, esculpidas, gravadas, etc.”* (SILVA, FARIAS, 2005). Tendo como ponto de referência o sistema BS 2961, a autora manteve algumas classes, atualizou nomenclaturas e criou mais subdivisões, tornando a categorização mais clara e abrangente.

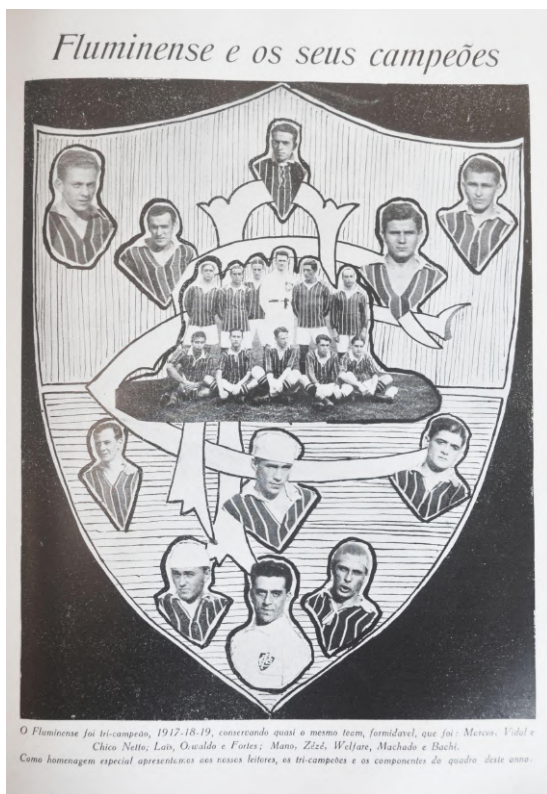
<p>Hope</p> <p>Old English</p> <p>Góticas</p>	<p>Hoe</p> <p>Schneider</p> <p>Humanistas</p>	<p>Hoe</p> <p>Garamond</p> <p>Garaldinas</p>	<p>Hop</p> <p>Bookman</p> <p>Transicionais</p>
<p>Hop</p> <p>Bodoni</p> <p>Didônicas</p>	<p>Hop</p> <p>Clarendon</p> <p>Serifa quadrada</p>	<p>Hagel</p> <p>Gothic 13</p> <p>Sem serifa: grotescas</p>	<p>Hage</p> <p>Folio</p> <p>Sem serifa: neo-grotescas</p>
<p>Hag</p> <p>Century Gothic</p> <p>Sem serifa: geométricas</p>	<p>Hage</p> <p>Gill Sans</p> <p>Sem serifa: humanistas</p>	<p>HOPE</p> <p>LITHOS</p> <p>Sem serifa: problemas</p>	<p>hop</p> <p>Vlaanderen Chisel</p> <p>Serifa triangular</p>
<p><i>Hopel</i></p> <p>Anni Font</p> <p>Caligráficas</p>	<p>HOPEL</p> <p>MESQUITO</p> <p>Ornamentais</p>	<p>HOPEL</p> <p>CAZOPIC CIPCIIP</p> <p>Processadas/ Manipuladas</p>	<p>HOPEL</p> <p>LUSHUS</p> <p>Sampleadas</p>
<p>HOPE</p> <p>PLASTIQUE</p> <p>Emulativas</p>	<p>Hop</p> <p>Benguiat Book</p> <p>Curvilíneas</p>	<p>Hop</p> <p>Garden</p> <p>Dingbats/Símbolos/ Ornamentos</p>	

Figura 39: Classificação tipográfica proposta por Dixon em 1995. Fonte: usp.br

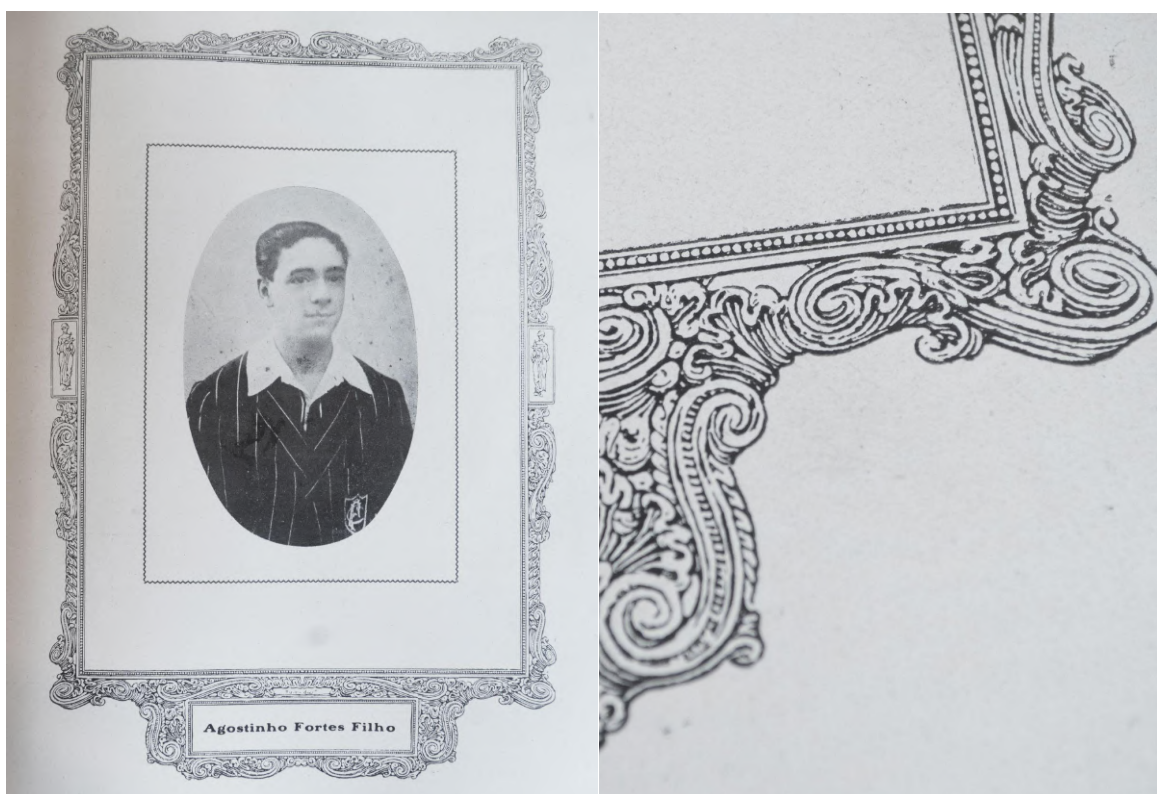
5.1 - Imagens selecionadas para análise



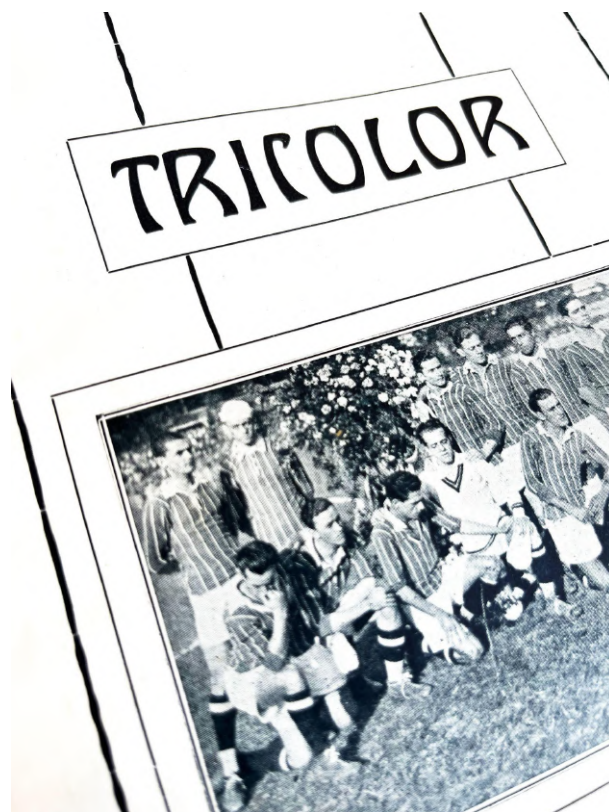
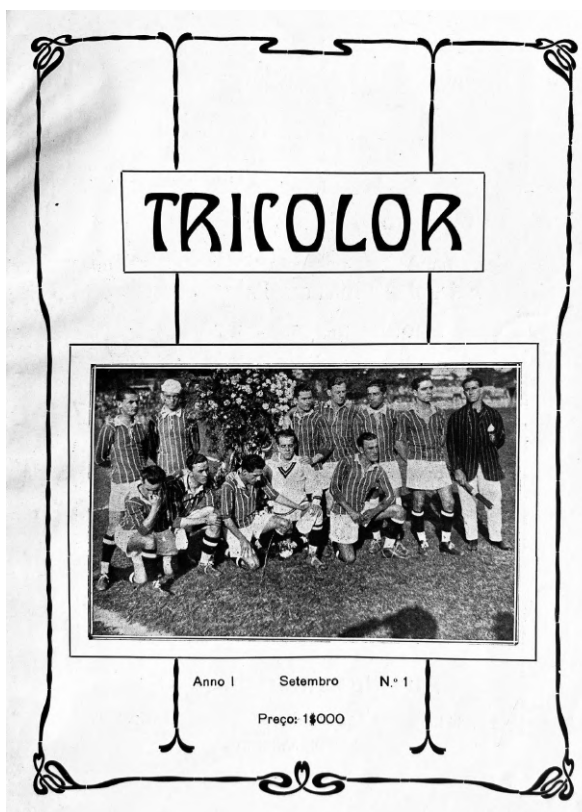
Descrição: ilustração de Preguinho na capa da segunda edição da Revista “Tricolor”, produzida pelo Fluminense no começo do século XX; *Tipologia/Assunto:* Capa de Revista; *Data:* 1926; *Autor:* Romano (ilustrador); *Meio de circulação:* Comunicação interna entre os associados; *Técnicas/Processos produtivos:* Ilustração, gravura em metal, clichê de metal, clichê tipográfico; *Tipografia:* título e demais detalhes - sem serifa neo-grotesca; legenda - serifada garaldina; *Ornamentos:* Cercadura floral, clichês de metal funcionam como “pilares” que conectam a ilustração à legenda.



Descrição: Colagem de fotos individuais dos atletas e da formação do time tricampeão carioca em 1917-18-19 sob o escudo do Fluminense, em página interna da Revista "Tricolor"; **Tipologia/Assunto:** Composição de colagem ilustrativa para livro; **Data:** 1919-20; **Autor:** Desconhecido; **Meio de circulação:** Comunicação interna entre os associados; **Técnicas/Processos produtivos:** Colagem sob gravura em metal, clichê tipográfico; **Tipografia:** Serifada humanista; **Ornamentos:** Texturas de listras em sentido vertical e horizontal indicam as cores diferentes do escudo do Fluminense, cada imagem possui um contorno, para dar mais destaque às fotos posicionadas sob o escudo.



Descrição: Imagem ilustrativa para texto descritivo sobre o atleta Agostinho Fortes Filho, veiculado na Revista “Tricolor”, de comunicação entre os associados;
Tipologia/Assunto: Imagem ilustrativa para texto descritivo; *Data:* Final da década de 1920; *Autor:* Desconhecido; *Meio de circulação:* Comunicação interna entre os associados; *Técnicas/Processos produtivos:* Gravura em metal; *Tipografia:* Serifada transicional; *Ornamentos:* A fotografia está inscrita em uma forma ovalada, dentro de uma primeira retangular com as linhas em ziguezague. A segunda moldura, externa, segue o estilo barroco e possui uma caixa de texto com o nome do atleta na parte inferior.



Descrição: Capa interna da primeira edição da Revista “Tricolor”, produzida pelo Fluminense FC no começo do século XX; *Tipologia/Assunto:* Montagem de fotografia com tipografia e ornamentos; *Data:* 1926; *Autor:* Desconhecido; *Meio de circulação:* Comunicação interna entre os associados; *Técnicas/Processos produtivos:* Gravura em metal, clichê tipográfico; *Tipografia:* título - display com características da *Art Nouveau*; detalhes - sem serifa neo-grotesca; *Ornamentos:* fio de combinação de cercadura fechada e fio de coluna com ornatos tipográficos filiformes ao estilo *Art Nouveau*.



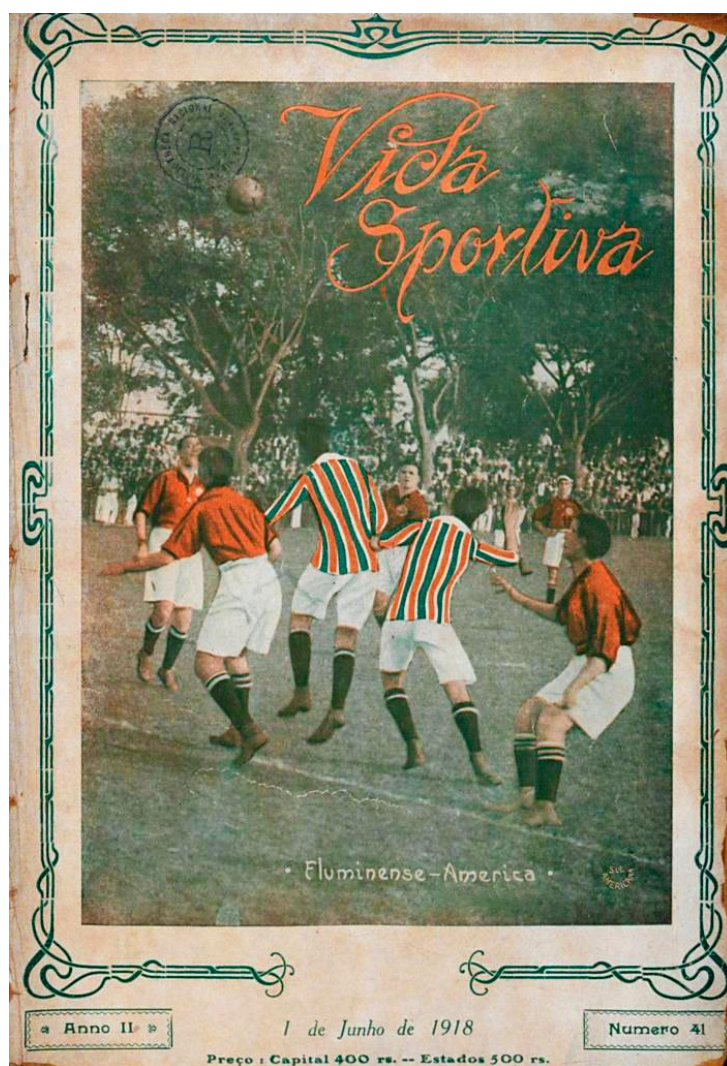
Descrição: colagem com fotos individuais dos jogadores do elenco do Fluminense após a conquista do Campeonato Carioca de 1937, no periódico Sport Illustrated; **Tipologia/Assunto:** Colagem fotográfica com inclusão de tipografia; **Data:** 1937; **Autor:** Desconhecido; **Meio de circulação:** Revista ilustrada; **Técnicas/Processos produtivos:** Colagem, lettering; **Tipografia:** manuscrita cursiva aplicadas em linha de base sinuosa (côncava e convexa); **Ornamentos:** as fotos dos jogadores estão inscritas em máscaras de recorte fotográfico em formato oval.



Descrição: Fotografia com inserção de tipografia ilustrando partida entre Fluminense e Flamengo disputada no Estádio das Laranjeiras em 1940. Revista Sport Ilustrado;
Tipologia/Assunto: Fotografia com inserção de tipografia; *Data:* 1940; *Autor:* Desconhecido; *Meio de circulação:* Revista ilustrada; *Técnicas/Processos produtivos:* Fotografia, lettering; *Tipografia:* manuscrita em diferentes estilos: caixa alta com serifa quadrada e manuscrita sem serifa; *Ornamentos:* não identificado.



Descrição: Capa da primeira edição da Revista “Tricolor”, produzida internamente pelo Fluminense FC no começo do século XX; *Tipologia/Assunto:* Capa de revista; *Data:* 1926; *Autor:* Desconhecido; *Meio de circulação:* Comunicação interna entre os associados; *Técnicas/Processos produtivos:* Fotografia, colagem, clichê tipográfico; *Tipografia:* título - inline com contorno sem serifa; subtítulo - ornamental; legenda da imagem - serifa quadrada; *Ornamentos:* escudo do Fluminense gravado com matriz em metal, moldura retangular em volta da fotografia de Arnaldo Guinle, traçado em linha na tipografia do título.



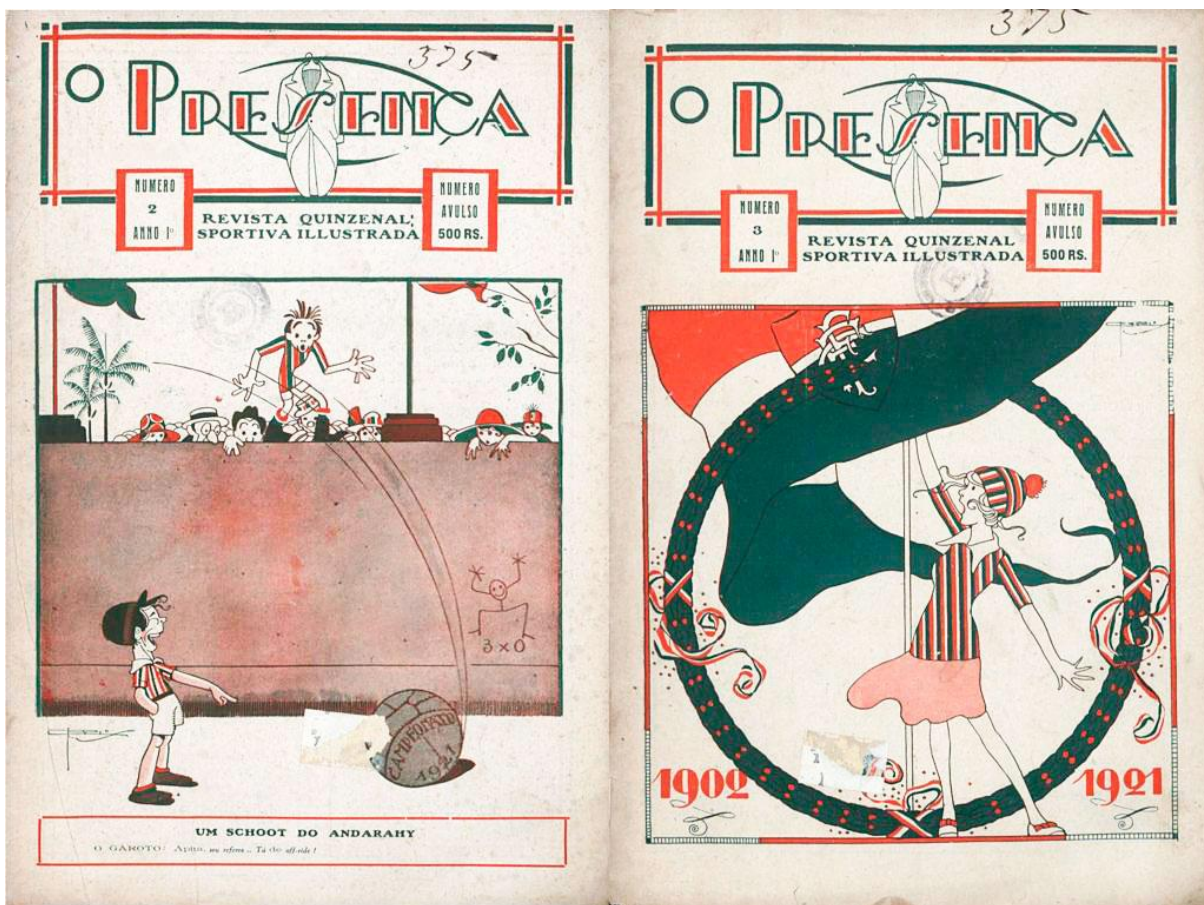
Descrição: Composição para capa da revista ilustrada Vida Sportiva, destacando uma fotografia da partida entre Fluminense e América, com inserção de tipografia e ornamentos sinuosos e detalhados; *Tipologia/Assunto:* Capa de periódico; *Data:* 1918; *Autor:* Desconhecido; *Meio de circulação:* Organizado e publicado pela Associação dos Cronistas Desportivos; *Técnicas/Processos produtivos:* Fotografia colorizada (duotone com aplicação localizada de verde e vermelho), manuscrita decorativa, clichê tipográfico, clichê de metal; *Tipografia:* Título: manuscrita decorativa; legenda da imagem: caligráfica; outras: serifa humanista ; *Ornamentos:* cercadura filiforme aberta ao estilo *Art Nouveau*, cercaduras geométricas fechadas nas informações da publicação (ano/número), ambas aplicadas através de clichês em metal.



Descrição: Capa da revista O Tico-Tico, publicação ilustrada destinada ao público jovem, sobre vitória tricolor no Campeonato Metropolitano da categoria Infantil;

Tipologia/Assunto: Capa de revista; **Data:** 1916; **Autor:** Loureiro (ilustrador); **Meio de circulação:** Semanário infantil; **Técnicas/Processos produtivos:** Não identificado;

Tipografia: Título: serifa triangular; Na ilustração: manuscrita sinuosa sem serifa; Legenda da imagem: serifa triangular; Detalhes: serifa triangular, garaldina, sem serifa grotesca; **Ornamentos:** Cabeçalho: ilustração envolta do logotipo d'O Tico-Tico; Imagem: a cena central, das crianças, está inscrita em uma primeira moldura, composta também pelos brasões do Fluminense e da Liga Metropolitana de Desportos Terrestres, vinheta botânica e uma bola de futebol. O conjunto total está, ainda, inscrito em uma outra moldura, retangular e sem ornamentos.



Descrição: Capas das edições número 2 e 3 d'O Presença, revista ilustrada publicada pelo Fluminense FC nas primeiras décadas do século XX; *Tipologia/Assunto:* Capa de revista; *Data:* 1921; *Autor:* J. Carlos (ilustrador); *Meio de circulação:* Produzida e publicada pelo clube; *Técnicas/Processos produtivos:* ilustrações, clichê tipográfico, clichê de metal (molduras e ornamentos); *Tipografia:* Logotipo: sem serifa inline ao estilo Art Déco, colorizada em duas cores.; Subtítulo e legenda da imagem: serifa garaldina; Detalhes: sem serifa grotesca; Ornamentos: Cabeçalho: molduras retangulares geométricas em verde e vermelho em volta do logotipo do periódico, das ilustrações em destaque e das legendas. Os ângulos retos dos ornamentos e estilo das ilustrações apontam uma influência crescente do estilo Art Déco ao adentrar a década de 1920.

6 - Conclusão da etapa de pesquisa

Observada a exposição das peças apresentadas, em paralelo com as pesquisas sobre o contexto que se encontrava o esporte nacional no começo do

século XX, é possível compreender melhor como se dá o processo de criação da identidade do clube, com destaque para seus ídolos. Por questões específicas de cada caso, mas que mantém uma relação entre si, a identificação entre instituição e ser humano alcança um estágio de simbiose, e estes se tornam verdadeiras personificações das cores e brasão que representam.

Dessa forma, é razoável prever que após fases seguintes - ideação, cocriação, prototipação, definição de alternativas - e a correspondente estratégia de divulgação, há grande potencial de envolvimento da torcida.

7 - Ideação

Durante a etapa de pesquisa e construção do acervo, foi percebido o valor histórico das peças ali fotografadas, muitas dessas provavelmente inéditas nos meios digitais. Dessa maneira surgiu a motivação para divulgá-las em uma página online, criada na rede social Instagram. A plataforma focada no compartilhamento de imagens e vídeos tem mais de 99 milhões de usuários no Brasil (OPINION BOX, 2023), e possibilita que o desempenho da página seja medido através de Indicadores de Performance. Assim, em uma determinada janela de tempo, é possível saber quantas pessoas foram impactadas e engajadas no projeto.

Sendo assim, o projeto caminha em duas frentes: uma de abordagem mais histórica, com o objetivo de divulgar o material coletado e digitalizado, ampliando o acesso à informação e incentivando a pesquisa; e a outra, que trata de novas produções, criadas digitalmente mas com uma linguagem claramente inspirada pelas estratégias gráficas da comunicação visual do começo do século XX. Para esta frente, a proposta foi criar uma releitura do estilo da época, comunicando ao público com clareza que os personagens retratados fazem parte dos primeiros anos de história do Fluminense FC.

Com a definição da linguagem, começaram a surgir alternativas para o tipo de peças a serem produzidas. Foram considerados diversos produtos de natureza gráfica, como: adesivos, *cards*, cartazes, lambe-lambes, zine, livro, álbum de figurinhas e jogo trunfo, entre outros. Levando em conta os pontos positivos e negativos de cada uma das alternativas, como: quantidade de conteúdo, tempo de produção e estratégia de divulgação, o suporte escolhido foi o lambe-lambe. O custo de impressão também foi um fator determinante para definir o formato dos cartazes,

ainda mais se tratando de um trabalho independente e autoral: foram gastos R\$ 120,00 para imprimir 12 folhas coloridas em formato A3 (297x420mm).

Essa expressão gráfica traz a característica do trabalho autônomo, do artista que imagina a peça, cria e fixa suas intervenções na paisagem urbana, como uma galeria a céu aberto nas ruas. Junto a isso está a relação da linguagem dos lambes com a arte de rua: se, por um lado, têm o potencial de atingir um grande número de pessoas a cada dia, por outro há de se considerar o caráter efêmero das peças, que estão sujeitas às mais diferentes intempéries, pela ação da natureza ou de outros cidadãos, que têm o mesmo direito de intervir na paisagem urbana.

Os locais escolhidos para fixação dos lambes também fazem parte da estratégia de divulgação. Para cumprir o objetivo de impactar uma grande quantidade de torcedores, os cartazes foram colados nos arredores da sede do clube, em Laranjeiras. O antigo estádio e o bairro como um todo possuem um forte simbolismo para os fãs, e por isso atraem torcedores de todas as partes do Brasil e do mundo.

7.1 - Bairro de Laranjeiras



Figura 40: Mapa do bairro de Laranjeiras com marcações nos locais em que foram fixados os lambe-lambes.

A praça localizada a poucos metros da sede do clube foi adotada em 2020 pelo Movimento Artístico Tricolor (MArT). O grupo promoveu a revitalização da área promovendo ações de limpeza, pintura e outras intervenções artísticas como grafites e os próprios lambe-lambes, ocupando de maneira produtiva o espaço anteriormente esquecido pela administração da região. Com a constante realização de encontros na praça, o local se tornou mais um ponto de referência tricolor no bairro, onde torcedores e visitantes podem presenciar de maneira mais palpável a presença do tricolor.

8 - Geração de alternativas

A partir da definição das abordagens, suportes e métodos de divulgação, foi iniciada a fase de experimentações gráficas para as peças. A inspiração para as composições dos lambe-lambes surgiu a partir da observação e da análise, ao perceber quais componentes eram mais característicos e representativos para o design gráfico da primeira metade do século XX. Nas peças em questão, foi identificado o uso recorrente de molduras sinuosas e elementos que remetem à natureza, como flores e plantas, e tipografias rebuscadas e detalhadas, ainda uma herança da Art Nouveau. Conforme os anos passam, observa-se um uso mais recorrente de tipos móveis, formas com ângulos retos, molduras geométricas e fontes curvilíneas com hastes altas, um reflexo do período Art Déco. Outro aspecto que se destacou e se tornou inspiração foi a manipulação das fotografias, colorizadas em um processo de pós-produção como nos exemplos abaixo:



Figura 41: Cromos ilustrados que eram dados como brindes em embalagens de tabaco.
Fonte: Acervo Ernani Leilbeiro Público

Para dar aos personagens o destaque merecido, a estrutura das composições segue um padrão: (1) fotografia em máscara de recorte oval; (2) cercadura em estilo Art Nouveau; (3) escudo do Fluminense na parte inferior central da moldura; (4) nome ou apelido abaixo do escudo em fonte curvilínea, característica do começo do século XX; (5) ao centro, a imagem do personagem homenageado. Durante a etapa de experimentação, foram consideradas e testadas diferentes formatos de moldura, fontes e organização dos demais elementos, como pode ser observado nas imagens a seguir:



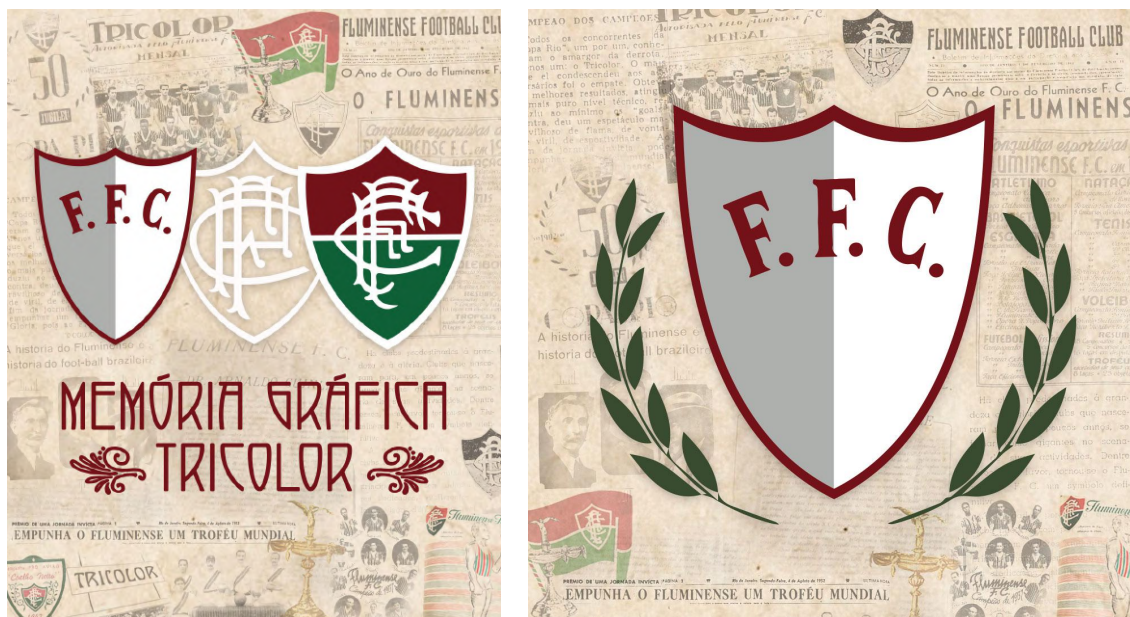
Figuras 42, 43, 44 e 45: Etapa de evolução das alternativas, testando posicionamentos, tipografias, texturas, molduras e outros ornamentos.

Os testes de composição foram feitos tomando como exemplo o atleta Preguinho, um dos homenageados no trabalho. A cada nova tentativa, o formato e estilo da moldura foi sendo alterado, tendendo a ficar cada vez mais filiforme e rebuscado, como referência direta à *Art Nouveau*. A tipografia foi aperfeiçoada para se adequar à moldura e ao conjunto geral, se tornando mais característica e representativa; o escudo do clube foi aplicado em sua versão colorida e posicionado na parte inferior da composição. O rosto em preto e branco contrasta com as cores na camisa, aplicadas com efeito que simula a impressão em retícula. Foram realizados, ainda, ajustes de cores e texturas de acabamento que fazem com que a peça aparente ter sido desgastada pelo tempo.

9 - Desenvolvimento e prototipagem

Em relação à divulgação online, a página no Instagram foi nomeada Memória Gráfica Tricolor (@memoria.grafica.tricolor). A primeira publicação ocorreu no dia 11 de Janeiro de 2023, um compilado de ilustrações, fotografias e recortes de reportagens sobre o jogador Preguinho. Junto às imagens, a legenda desse e de todos os *posts* da página seguem o seguinte padrão: um pequeno texto sobre o ilustre personagem, seguido da lista descritiva das imagens, ano, meio de veiculação e fonte de pesquisa.

Considerando a maneira organizada com que as publicações são feitas, os interlocutores percebem, ainda que inconscientemente, que a abordagem do trabalho é diferenciada em relação à maioria das páginas da rede social. O comprometimento com a redação das legendas, com a documentação correta de data, periódico e fonte traduzem de imediato o caráter acadêmico e profissional do projeto. Um detalhe que merece destaque neste ponto é o caráter colaborativo da iniciativa: os visitantes e seguidores da página que quiserem enviar registros de seus próprios acervos são bem recebidos e incentivados a realizar tal prática. Com isso, alguns interessados chegaram a enviar suas contribuições, que foram coletadas e adicionadas ao arquivo de Memória Gráfica Tricolor. Até a data de publicação deste trabalho, o perfil atingiu a marca de mais de 1.500 impressões e cerca de 300 interações de visitantes, principalmente do Brasil, mas também de países como Argentina e Estados Unidos.



Imagens 46 e 47: Arte de anúncio e imagem de perfil da página no Instagram.

As publicações na página seguem a seguinte organização: no *feed*, são postadas as versões digitalizadas das manchetes de jornal, capas de revistas, fotografias históricas e material gráfico de outros suportes, como flâmulas, postais, cromos ilustrados e moedas. Na aba *Destaques*, são agrupados os registros referentes à criação das obras, principalmente o processo de produção e colagem das peças no espaço urbano.

No que diz respeito aos lambes, a estrutura gráfica delineada durante a etapa anterior foi aplicada aos demais homenageados. Além de Preguinho, Marcos de Mendonça e Oswaldo Gomes seguiram sendo usados como referência para o trabalho, formando uma espécie de coleção-piloto de impressos lançados pelo projeto, abrindo caminho para que, no futuro, outras coleções sejam produzidas homenageando outros ícones da história tricolor. As imagens a seguir mostram as versões finalizadas dos lambes que foram colados em espaços públicos, seguidas de algumas indicações de possibilidades de desmembramentos que o projeto pode seguir no futuro: outros jogadores notáveis, escritores, cantores, artistas, técnicos. Além das figuras dos jogadores, foi colada também uma versão de lambe-lambe descrevendo a intenção do projeto e divulgando o endereço do perfil no Instagram, criando assim uma conexão entre o trabalho exposto nas ruas e sua extensão no meio digital.



Figura 48: Todas as variações de lambe-lambes criadas para o projeto, incluindo a capa descritiva, jogadores do começo do século XX e torcedores ilustres.



Figuras 49 e 50: Os quatro lambes do projeto-piloto fixados na Praça Poeta Duque Costa, no bairro de Laranjeiras. A ambientação tricolor atrai ainda mais a atenção dos transeuntes para as peças.



Figuras 51 e 52: Outra disposição dos lambes, posicionados na Escadaria dos Apeninos, a poucos metros do muro do clube, na rua Álvaro Chaves, no bairro de Laranjeiras.

Os resultados da ação de colagem dos lambe-lambes foram satisfatórios, levando em conta a consideravelmente pequena quantidade de impressos e as expectativas de locais a serem colados. Na Praça Duque Costa, o conjunto horizontal de 4 peças foi fixado ao longo de um muro pintado com as cores do Fluminense, que circunda a praça seguindo uma faixa de calçada com alto fluxo de pessoas diariamente, incluindo torcedores, visitantes e moradores da região.

No segundo local de colagem, a Escadaria dos Apeninos, os lambes foram colados na configuração 2-2, de modo a explorar uma organização diferente do conjunto. A Escadaria está situada a poucos metros do clube e liga a Rua Álvaro Chaves à Rua Cardoso Júnior, e devido à sua localização, poderia se transformar em outro pólo de manifestações artísticas relacionadas ao tricolor, assim como a Praça Duque Costa.

10 - Considerações finais

Desde o princípio, este trabalho pretendeu compreender o contexto das produções gráficas do início do século XX, especialmente suas influências para a grande popularização do futebol no Brasil. Após o primeiro contato com o universo de possibilidades de temas a se tratar, sentiu-se a necessidade de delimitar os objetos de estudo: peças gráficas, principalmente de jornais e revistas, relacionadas ao Fluminense Football Club, instituição que teve um papel importante no desenvolvimento do esporte no país.

Analisando as produções do período em questão, o modo como alguns personagens eram retratados chamou a atenção. Jogadores e dirigentes que eram tão exaltados durante os anos que o clube formou sua essência, hoje em dia são pouco lembrados. Dessa maneira, surgiu a motivação para criar a homenagem e fazer com que seus nomes e rostos chegassem aos torcedores do presente.

Os momentos de pesquisa e coleta se mostraram bastante desafiadores. Na plataforma online da Biblioteca Nacional, diversas palavras-chave foram usadas como filtro de busca, e cada peça analisada foi garimpada dentre centenas de páginas consultadas em versões digitalizadas dos principais periódicos das primeiras décadas dos anos 1900. Nas visitas presenciais ao acervo do clube, foi necessário paciência para folhear as páginas de mais de uma dúzia de publicações, entre livros, revistas, recortes, e durante esse processo, julgar e selecionar os

exemplares com maior potencial para agregar ao trabalho. Fica registrado aqui o agradecimento aos funcionários do Departamento Flu-Memória, que se mostraram totalmente acessíveis para colaborar com o projeto e prontamente concederam acesso ao acervo, indispensável e principal fonte de material para este trabalho.

Outro momento determinante foi o de definição dos conceitos a serem analisados nas peças e, com isso, eleger qual parâmetro de classificação tipográfica seria aplicado. Com as digitalizações examinadas e a inspiração de usar a linguagem retrô nos objetos a serem criados, a definição pelos lambe-lambes mistura essa abordagem com a contemporaneidade da street art, ressaltando a essência independente e popular do projeto. Na etapa de colar os cartazes, a intenção era poder colar em mais localidades, mas devido à falta de condições e superfícies adequadas em alguns locais específicos, não foi possível fixar os lambes em todos os locais desejados. Mesmo assim, o resultado obtido foi satisfatório e válido. Essa autonomia somada à vontade de divulgar tanto as criações quanto as digitalizações provocaram a iniciativa de criar a página na rede social Instagram, alcançando e agregando ainda mais pessoas com interesse em material gráfico histórico sobre o clube.

Considerando a efeméride de 120 anos do clube carioca, somado à observada falta de conhecimento mais aprofundado de sua história por parte da torcida, em especial os mais jovens, o trabalho tem sua pertinência expressa por diferentes fatores:

- 1- importância do registro digital das peças fotografadas;
- 2- facilitação do acesso à informação;
- 3- ineditismo da proposta, considerando a relação entre divulgação de peças antigas e produção de releituras;
- 4- conscientização e manutenção da memória do clube para as próximas gerações de torcedores;
- 5- grande visibilidade, pela forma de divulgação - digital e física.

Portanto, o trabalho se mostrou bem estruturado e com sucesso contemplou diversas frentes da prática do design: pesquisa, catalogação, criação de novas peças gráficas, fixação no espaço urbano e estratégias de divulgação online e offline. A iniciativa Memória Gráfica Tricolor, dentro da proposta do projeto, atingiu

um resultado satisfatório em relação às expectativas iniciais e serviu como um pontapé inicial para um empreendimento com potencial para ser duradouro, com outras coleções, desmembramentos e variações, impactando mais e mais pessoas.

11 - Referências

COHEN, D.; D'ALINCOURT, H.; SANTORO, C. *Fluminense Campeão Mundial - O Bravo Ano de 1952*. Rio de Janeiro, RJ: 2017

D'ALINCOURT, H. Um tricolor e oito Batutas. medium Fluminense Football Club, 2017.

D'ANGELO, PEDRO. Pesquisa Instagram no Brasil 2022: dados dos usuários brasileiros.

Disponível em: <https://blog.opinionbox.com/pesquisa-instagram>

FON-FON. *Shooteiras modelo Marcos*. Rio de Janeiro, RJ: 1916, vol. 001, p. 22.

FARIAS, Priscila. *Sobre o conceito de memória gráfica. Bitácora Urbano Territorial [online]*. 2017, vol.27, n.spe4, pp.61-65.

MILLS, J. R. *Charles Miller, o pai do futebol brasileiro*. São Paulo, SP: Panda Books, 2005.

NAPOLEÃO, A. *Fluminense Football Club: história, conquistas e glórias no futebol*. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). *Design & cultura material: outros olhares*. Curitiba: EDUTFPR, 2020.

RODRIGUES, N. et al. *Fla-Flu : e as multidões despertaram!* Rio de Janeiro, RJ: Edição Europa, 1987.

ROSENFELD, A. *Negro, macumba e futebol*. Campinas, SP, Brasil: Editora Da Unicamp ; São Paulo, SP, Brasil, 1993.

SANTOS, J. M. *COMO SER UM “CLUBE GRANDE”? ARNALDO GUINLE E A GESTÃO DO FLUMINENSE FOOTBALL CLUB (1916-1931)*. Revista PUC-SP Pensamento & Realidade. São Paulo, SP: 2014, vol. 29, p. 26.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & FARIAS, Priscila. 2005 '*Um panorama das classificações tipográficas*'. Estudos em Design, v. 11, n. 2, p. 67-81.

UNESCO. *GUIDELINES FOR DIGITIZATION PROJECTS for collections and holdings in the public domain, particularly those held by libraries and archives*. 2002

VISUAL+MENTE: Escudo Glorioso | V+M#180. [Locução de]: Almir Mirabeau. Entrevistados: Fernando Morgado, Bruno Porto e Roby Porto. [S.l.]: Visual+Mente, 9 mai. 2022.

YIN, Robert K.: *Case Study Research - Design and methods*. USA: Sage Publications, 1989.