



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO
SAMUEL VICTOR ELIAS DA SILVA

**Heróis negros, Histórias rubro negras: Uma coleção que celebra a vida de
figuras negras importantes para o Atlético Clube Goianiense**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Goiânia

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Samuel Victor Elias da Silva

Título do trabalho: Heróis negros, Histórias rubro negras: Uma coleção que celebra a vida de figuras negras importantes para o Atlético Clube Goianiense

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 02/12/2025, às 09:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Victor Elias Da Silva, Discente**, em 06/12/2025, às 10:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5784259** e o código CRC **E6D5EA3D**.

SAMUEL VICTOR ELIAS DA SILVA

**Heróis negros, Histórias rubro negras: Uma coleção que celebra a vida de
figuras negras importantes para o Atlético Clube Goianiense**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Design Gráfico pela Faculdade de
Artes Visuais da Universidade Federal de
Goiás.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva

Goiânia

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Elias, Samuel Victor Elias da Silva

Heróis negros, Histórias rubro negras [manuscrito] : Uma coleção que celebra a vida de figuras negras importantes para o Atlético Clube Goianiense / Samuel Victor Elias da Silva Elias. - 2025.

CVII, 107 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2025.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras.

1. Atlético Goianiense. 2. Futebol brasileiro. 3. Representatividade negra. 4. Estamparia. 5. Design gráfico. I. Silva, Wagner Bandeira da Silva, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao primeiro dia do mês de dezembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Heróis negros, Histórias rubro negras: Uma coleção que celebra a vida de figuras negras importantes para o Atlético Clube Goianiense”, de autoria de Samuel Victor Elias da Silva, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof.^a Dr.^a Rosana Horio Monteiro (FAV/UFG) e Ms. Leandro Luiz de Abreu Pimentel - TAE(CIAR/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 05/12/2025, às 13:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosana Horio Monteiro, Professor do Magistério Superior**, em 05/12/2025, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leandro Luiz De Abreu Pimentel, Técnico**, em 08/12/2025, às 15:12, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5838956** e o código CRC **3DEFFEA4**.

Resumo

Este trabalho tem por objetivo desenvolver estampas ilustradas que serão aplicadas a uma coleção de produtos que celebram a vida de pessoas negras consideradas heróis para a história do Atlético Clube Goianiense, separando um recorte de tempo entre as décadas de 1970 até 2000, utilizando assim o design gráfico como uma ferramenta para transmitir representatividade negra. Ao longo do projeto foram elaboradas pesquisas a respeito de temas como a relação entre o design e futebol, a representatividade negra no futebol brasileiro, a história do Atlético Goianiense, seus ídolos e pessoas negras importantes para o clube. Também foram analisados materiais gráficos com a temática de representatividade negra, além de produções do clube goianiense. Isso servindo de base para a elaboração dos itens presentes na coleção ao final que são camisetas, canecas, pôsteres e bottons que carregam o valor conceitual de celebrar as histórias de verdadeiros heróis negros para o Atlético Clube Goianiense

Palavras chave: Atlético Goianiense, futebol brasileiro, representatividade negra, estamparia, design gráfico.

Abstract

This work aims to develop illustrated prints to be applied to a collection of products that celebrate the lives of Black individuals considered heroes in the history of Atlético Clube Goianiense, focusing on a time frame between the 1970s and 2000s, thus using graphic design as a tool to convey Black representation. Throughout the project, research was conducted on topics such as the relationship between design and football, Black representation in Brazilian football, the history of Atlético Goianiense, its idols, and Black figures important to the club. Graphic materials addressing the theme of Black representation were also analyzed, along with visual productions created by the Goianiense club. These served as the foundation for the creation of the items featured in the final collection that are t-shirts, mugs, posters, and buttons which carry the conceptual value of celebrating the stories of true Black heroes of Atlético Clube Goianiense.

Keywords: Atlético Goianiense, Brazilian football, Black representation, print design, graphic design.

Lista de figuras

Figura 1 - Ronaldo após marcar contra a seleção da Alemanha na Copa do Mundo de 2002.....	17
Figura 2 - Fotografia de Sócrates atuando pelo Corinthians.....	18
Figura 3 - Jornal de 1958 anunciando a vitória do Atlético contra o São Paulo.....	21
Figura 4 - Baltazar atuando pelo Atlético de Madrid.....	22
Figura 5 - Marlon Freitas atuando pelo Atlético Goianiense.....	23
Figura 6 - Goleiro Márcio atuando pelo Atlético Goianiense.....	24
Figura 7 - Lino segurando o troféu da Série B do Campeonato Brasileiro de 2016...	25
Figura 8 - Gilson atuando com a camisa do Atlético Goianiense.....	25
Figura 9 - Marcão comemorando um gol pelo Atlético Goianiense.....	26
Figura 10 - Adson Batista em uma coletiva de imprensa.....	27
Figura 11 - Marcelão junto ao mascote do clube.....	27
Figura 12 - Pedro Bala recebendo uma homenagem do Atlético em 2024.....	29
Figura 13 - Ronaldão vestindo uma camiseta retrô lançada pelo clube em sua homenagem.....	31
Figura 14 - Elenco do Bordeaux em que Valdeir jogou na década de 1990.....	32
Figura 15 - Valdeir vestindo a camiseta de treino oficial do Atlético Goianiense de 2025.....	33
Figura 16 - Lindomar jogando pelo Atlético Goianiense.....	34
Figura 17 - Wesley vestindo a camisa do Atlético em seus tempos como jogador...	35
Figura 18 - Marcelão em 2014, carregando o jogador Lino, o responsável pelo gol que deu o título goiano para o clube naquele ano.....	37
Figura 19 - Evolução de escudos europeus ao longo da história.....	39
Figura 20 - Redesign do escudo da Juventus de 2017.....	40
Figura 21 - Trabalho do ilustrador brasileiro Juan Calvet em referência ao futebol brasileiro.....	41
Figura 22 - Material de divulgação dos uniformes de jogo do Corinthians de 2024.	42
Figura 23 - Ensaio fotográfico da terceira camiseta de jogo do Fluminense de 2023..	

.....	43
Figura 24 - Fotografia da camiseta em homenagem a “Pai Santana”, lançada pelo Clube de Regatas Vasco da Gama em 2021.....	44
Figura 25 - Terceiro uniforme em referência a resposta histórica lançada pelo Vasco em 2025.....	45
Figura 26 - Coleção de estampas lançadas em homenagem aos 100 anos da “Resposta Histórica” pelo Vasco em 2024.....	46
Figura 27 - Copo lançado pelo Vasco em homenagem aos 100 anos da Resposta Histórica.....	47
Figura 28 - Coleção de calçados em comemoração ao Mês da Consciência Negra nos Estados Unidos lançada pela Nike em 2018.....	48
Figura 29 - Fotografia do mascote do Atlético Clube Goianiense.....	50
Figura 30 - Foto do campo onde foi fundado o Estádio Antônio Accioly, década de 1940.....	51
Figura 31 - Fotografia do Estádio Antônio Accioly nos dias de hoje.....	52
Figura 32 - Evolução dos escudos do Atlético Goianiense ao longo de sua história.....	53
Figura 33 - Uniformes oficiais do Atlético Goianiense de 2025.....	53
Figura 34 - Uniformes em homenagem ao “Dia de São Bento”, lançado em 2024...	54
Figura 35 - Camiseta comemorativa lançada pelo clube em 2025, fazendo referência a um uniforme usado em 1996 pelo Atlético.....	55
Figura 36 - Caneca referenciando momentos importantes da história do Atlético.....	55
Figura 37 - Pelúcia do Dragolino, mascote do clube goianiense.....	56
Figura 38 - Camiseta casual estampada em referência ao jogador Philippe Coutinho e um pin com escritas “Respeito e igualdade” lançados pelo Vasco da Gama.....	58
Figura 39 - Itens da coleção de camisetas casuais lançada pelo Internacional em parceria com a Reserva.....	59
Figura 40 - Caneca lançada pelo Flamengo em homenagem ao pentacampeonato da Copa do Brasil.....	60
Figura 41 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto.....	61
Figura 42 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto...	

.....	62
Figura 43 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto...	63
.....	63
Figura 44 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto..	64
.....	64
Figura 45 - Processo de serigrafia.....	65
Figura 46 - Processo de sublimação em uma caneca de cerâmica.....	66
Figura 47 - Retirada do papel sobre a estampa após o uso da prensa térmica em um processo de impressão em DTF.....	67
Figura 48 - Elenco do Atlético campeão do Torneio da Integração Nacional de 1971...	69
.....	69
Figura 49 - Primeiros rascunhos feitos no papel.....	70
Figura 50 - Ilustrações digitais de cada uma das figuras retratadas.....	72
Figura 51 - Ilustração de Valdeir the Flash.....	74
Figura 52 - Ilustração de Wesley “motorzinho”.....	75
Figura 53 - Ilustração de Lindomar.....	76
Figura 54 - Ilustração de Pedro Bala.....	78
Figura 55 - Ilustração de Ronaldão.....	79
Figura 56 - Ilustração de Marcelão.....	80
Figura 57 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto...	82
.....	82
Figura 58 - Logotipo em referência a um portal de notícias “Dragão Goiano”, focado no Atlético Goianiense.....	83
Figura 59 - Planos de fundo para as ilustrações.....	84
Figura 60 - Famílias tipográficas escolhidas.....	84
Figura 61 - Estampa de Valdeir the Flash.....	86
Figura 62 - Estampa de Wesley “motorzinho”.....	87
Figura 63 - Estampa de Lindomar.....	88
Figura 64 - Estampa de Pedro Bala.....	89
Figura 65 - Estampa de Ronaldão.....	90

Figura 66 - Estampa de Marcelão.....	91
Figura 67 - Marcelão em 2014, carregando o jogador Lino, o responsável pelo gol que deu o título goiano para o clube naquele ano.....	92
Figura 68 - Croquis das camisetas.....	93
Figura 69 - Carimbo de tamanho interno.....	95
Figura 70 - Adaptação das estampas para impressão em canecas.....	96
Figura 71 - Arquivo para impressão dos bottons.....	97
Figura 72 - Processo de estamparia das camisetas.....	98
Figura 73 - Fotos dos produtos da coleção Heróis negros, Histórias rubro negras...	99

Sumário

1. Introdução.....	14
1.1. Apresentação do tema.....	14
1.2. Contextualização da pesquisa e do projeto.....	14
1.3. Justificativa do projeto.....	15
1.4. Objetivos.....	16
1.4.1. Objetivo geral.....	16
1.4.2. Objetivos específicos.....	16
2. Heróis e o Futebol.....	17
2.1. O futebol e seus heróis.....	17
2.2. A representatividades dos personagens negros no futebol brasileiro.....	19
2.3. Atlético Clube Goianiense.....	20
2.4. Ídolos do dentro e fora de campo.....	25
2.5. Pessoas negras importantes para a história do Clube Atlético Goianiense.....	29
2.5.1. Pedro Bala.....	29
2.5.2. Ronaldão.....	31
2.5.3. Valdeir “The Flash”.....	32
2.5.4. Lindomar.....	34
2.5.5. Wesley “motorzinho”.....	35
2.5.6. Marcelo Ricardo.....	37
3. Futebol e Design Gráfico.....	39
3.1. Percursos históricos.....	39
3.2. Análise de produtos com temática de representatividade negra.....	42
3.3. Símbolos do Clube ACG.....	50
4. Desenvolvimento do projeto.....	58
4.1. Metodologia de projeto.....	58
4.2. Delimitação dos produtos.....	58
4.3. Referencial estético e tecnológico.....	61
4.4. Pesquisa e escolha do modo de confecção e impressão.....	65

4.5. Definição das figuras representadas no projeto.....	69
4.6. Desenvolvimento da coleção.....	70
5. Considerações finais.....	102
5.1. Objetivos e resultados alcançados.....	102
5.2. Apontamentos e perspectivas.....	103
Referências.....	104

1. Introdução

Este tópico visa apresentar o tema desse projeto de conclusão de curso, contextualizar a pesquisa desenvolvida, justificá-lo e por fim delimitar os objetivos gerais e específicos do projeto.

1.1. Apresentação do tema

A origem do futebol no Brasil como acontece até os dias atuais se deu de modo diferente ao que ocorreu em seu país de fundação, a Inglaterra, em que o esporte não teve sua popularidade iniciada na alta classe brasileira, mas sim com as camadas mais populares e sobretudo com a população negra brasileira (Pereira, 1998).

Isso refletiu na fundação e desenvolvimento de diversos clubes de futebol brasileiros e faz parte da história desse esporte que tanto representa o país, de modo que inúmeras figuras surgiram como verdadeiros ídolos e heróis negros para o esporte nacionalmente, desde Pelé, Garrincha, Romário, Leônidas da Silva, Ronaldo fenômeno, Ronaldinho Gaúcho e Vinícius Júnior atualmente.

E isso não se difere do futebol goiano e do Atlético Goianiense (Também reconhecido pela sigla ACG), de modo que jogadores negros como Valdeir, Lindomar, Wesley e outras pessoas fora de campo como Marcelo Ricardo estão para sempre na história do clube e foram fundamentais ao longo de sua trajetória desde os momentos de reestruturação até os tempos vitoriosos do clube, como pessoas que impactaram no funcionamento, continuidade e evolução do Atlético.

Entendo isso, a valorização de pessoas negras proposta no recorte deste projeto possui um papel importante, de modo que mesmo em um ambiente que ainda são praticadas ações de violência e preconceito como muito ocorre no futebol brasileiro a pessoas pretas e pardas, estas na verdade merecem o devido reconhecimento por quem são e pela importância que carregam em suas ações no futebol, sendo verdadeiros heróis.

1.2. Contextualização da pesquisa e do projeto

Como anteriormente apresentado, a pesquisa baseia-se na representação de

pessoas negras que são consideradas heróis para a história do Atlético Goianiense em diferentes períodos ao longo de toda a história desportiva goiana.

A partir disso, com um olhar a respeito da representatividade negra nesse esporte pelo qual o Brasil é tão conhecido, serão levantados nomes que estejam na história do Atlético e que são considerados os heróis negros para o clube goiano. Jogadores, torcedores e funcionários, todos esses possuem sua devida importância para a história do Atlético Goianiense e podem ser considerados heróis para a instituição e torcida.

O foco no clube goianiense visa trazer visibilidade a vários nomes em diferentes datas ao longo da história da instituição desportiva e que para além do caráter de reconhecimento nacional no futebol, sejam pessoas negras de grande importância para o clube e torcida prioritariamente. Firmando-se nas raízes do time e trazendo valorização não só a nomes de grande conhecimento popular, mas também de figuras que não são frequentemente lembradas e não recebem devido reconhecimento mesmo tendo tamanha importância para o Atlético e sua torcida.

1.3. Justificativa do projeto

Considerando o tema apresentado, o projeto a ser desenvolvido trata-se de uma coleção de produtos que celebre figuras negras importantes para o Atlético Goianiense, dessa forma buscando representá-las como heróis, remetendo ao legado de cada pessoa representada.

A escolha dos produtos e tema tem como principal objetivo utilizar o design como ferramenta para trazer à tona a valorização dessas pessoas como heróis para o Atlético, de modo a exaltar figuras que carregaram representatividade negra ao longo da história do clube, em que como apresentado no artigo “As relações existentes entre o fazer design com base nas questões de gênero”, o profissional em design tem a capacidade por meio da cultura material de afetar positivamente em diferentes problemas sociais, como o aqui retratado sendo o racismo (Machado, Merkle, 2000).

A partir disso se busca utilizar o design como ferramenta para a representatividade negra por meio dos produtos desenvolvidos ao longo do projeto, carregando assim um valor e mensagem conceitualmente importantes.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo geral

Consiste em desenvolver uma coleção de produtos que celebrem a vida de pessoas negras que sejam consideradas heróis na história do Atlético Clube Goianiense.

1.4.2. Objetivos específicos

Os objetivos específicos compreendem estabelecer a conceituação de herói para o futebol, entender como se dá a representatividade negra neste esporte no Brasil, estudar a história do Atlético Clube Goianiense e a partir disso selecionar ídolos negros com atuação heróica para o time, desenvolver uma coleção de estampas ilustradas sobre esses heróis negros as aplicando em uma série de produtos que incluem camisetas, bottons, cartazes e canecas.

2. Heróis e o Futebol

2.1. O futebol e seus heróis

Como descrito por Toledo (2002), o futebol do Brasil possui a capacidade de tornar-se um “Fato social” extrapolando para além dos limites de tempo e espaço, tendo desse modo um impacto enorme na vida de diversos torcedores e por meio disso faz com que o esporte tenha a capacidade de desenvolver elos profundos com esses. Ao compreender isso é possível identificar o que pode fazer com que alguém seja considerado um herói dentro do esporte.

A nomeação de uma figura com esse título no futebol em muito é dada pelo reconhecimento direto do torcedor, em que sejam jogadores que foram fundamentais para alcançar títulos, visibilidade e renome a um clube através de um desempenho extraordinário em momentos decisivos até funcionários e torcedores que dispenderam de seus esforços e vida em prol de uma instituição, é possível classificar todos esses como heróis dentro do futebol.

A figura do herói no futebol é uma construção conjunta de um imaginário social decorrente das ações da pessoa a receber esse título para o clube e o impacto gerado sobre o povo. É alguém que se distingue dos demais por feitos especiais, coragem e bravura (Biderman, 2004), como um jogador de habilidade única que chama atenção da mídia e torcida, um protagonista de eventos ou acontecimentos (Mattos, 1996), tendo como exemplo o responsável por um gol que resulta em um título importante e aquele que suporta algum sofrimento ou se arrisca por algo ou alguém (Houaiss, 2004), como um segurança de um clube que no exercer de sua profissão de maneira árdua e com dedicação ganha o carinho e admiração do torcedor.

Dentre exemplos que possam ser levantados a partir dessa definição, um dos nomes mais marcantes a nível de expressão nacional e internacional é o de Ronaldo Luís Nazário de Lima, apelidado de “Fenômeno” nos tempos que jogava no futebol italiano.

Ronaldo diz respeito a várias vertentes que possam classificá-lo como um herói para o esporte seja pela sua extrema habilidade, sendo nomeado três vezes como melhor do mundo entre 1996 e 2002 (Lance, 2023), ou até mesmo por vencer uma lesão em seu joelho que quase deu fim a sua carreira, sendo um dos

responsáveis pela Seleção brasileira ser pentacampeã da Copa do mundo em 2002, trazendo esperança ao povo brasileiro desolado pela perda do título na final da mesa competição em 1998, sendo um verdadeiro herói para o futebol brasileiro(Ge, 2018).

Figura 1 - Ronaldo após marcar contra a seleção da Alemanha na Copa do Mundo de 2002.



Fonte: Globo Esporte (2012)

Ainda dentro do futebol brasileiro, outro nome que demonstra o modelo de herói aqui discutido é o de “Doutor Sócrates”, jogador que possui uma carreira de extrema relevância pelo esporte em São Paulo atuando no Corinthians entre 1978 a 1984, no auge de sua carreira e sendo capitão da Seleção Brasileira na época. Sócrates como um dos momentos principais do qual foi protagonista sendo um dos líderes da “Democracia Corinthiana” em resposta ao regime ditatorial que regia o Brasil em 1980, em que Sócrates era de um jogador com habilidades extraordinárias, mas que em muito construiu sua figura como herói e prestígio do povo através de suas virtudes, ideias e enfrentamento de pressões políticas e desportivas em meio a sua posição em prol da democracia.

Figura 2 - Fotografia de Sócrates atuando pelo Corinthians.



Fonte: Lance (2021)

2.2. A representatividades dos personagens negros no futebol brasileiro

No dia 29 de junho de 1958 aconteceu a final da sexta edição da Copa do Mundo de futebol masculino, sediada na Suécia, em que a seleção do país onde ocorria a competição encarava o Brasil que viria a ser o campeão do torneio. Em meio a inúmeros jogadores habilidosos do elenco titular, um jovem garoto de 17 anos se destaca como protagonista, ele mais tarde viria a ganhar mais três edições da competição, consagrando-se com o título de “Rei do futebol” e assim elevando a seleção brasileira como a maior de todas na história desse esporte (Ge, 2014). Edson Arantes do Nascimento, conhecido pelo apelido de “Pelé” é um dos primeiros de muitos jogadores negros importantes na história do futebol brasileiro assim como Garrincha, Romário, Leônidas da Silva, Ronaldo fenômeno, Ronaldinho Gaúcho e Vinícius Júnior, atualmente.

O futebol teve seu início no século XIX na Inglaterra e foi difundido para outros países e continentes no século seguinte a partir da relação da elite desses países com a elite inglesa (Giulianotti, 2002). Porém, no Brasil, o esporte se

popularizou de maneira diferente, em que ao mesmo tempo que era trazido pela elite do país, esse já começava a despertar interesse da população negra e operária. Porém, o entusiasmo pelo esporte vindo das mais diversas classes sociais e etnias ocasionou uma série de tensões e conflitos (Pereira, 1998).

O episódio mais marcante desses conflitos ocorreu em 1907, em que a Liga Metropolitana de Sports Atléticos do Rio de Janeiro, composta em sua maioria na época pelas camadas sociais mais elitizadas, determinou por maioria de votos que não seriam registrados como jogadores amadores do campeonato pessoas de “cor” (Pereira, 1998). A resolução desse acontecimento somente veio ocorrer em 1933 com a profissionalização do esporte trazendo uma maior democratização, facilitando assim a entrada de jogadores negros e pobres. A partir de todo esse histórico, o futebol brasileiro possui em toda sua existência até os dias de hoje certa função social em quebrar barreiras raciais por meio da identificação e participação da população (Rodrigues, 1999).

O impacto disso é visto ainda nos dias de hoje com jogadores como Vinícius Júnior, atual atleta do clube espanhol Real Madrid e da Seleção brasileira, que fortemente posiciona-se pela luta contra o racismo em sofrido por ele e por outros jogadores em território espanhol, de modo que constantemente sofre perseguição por todo o país, como ocorreu em 2023 quando torcedores do clube Atlético de Madrid, rival do clube em que Vinicius joga, penduraram um boneco representando o jogador enforcado pelo pescoço em uma ponte de Madrid, além de diversos insultos racistas proferidos por parte considerável da torcida do clube (G1, 2023).

Contudo é inegável que a representatividade advinda do protagonismo de jogadores negros é uma forte característica no futebol do Brasil e não só foi no passado, como ainda é um dos principais meios pelos quais esse é popularizado, sendo esses atletas figuras de grande reconhecimento e importância para a nação.

2.3. Atlético Clube Goianiense

A história do Atlético Clube Goianiense possui como aspecto base o coletivo, desde sua origem no dia 2 de abril de 1937 com a união de um grupo de jovens compostos por nomes como Edison Hermano, Nicanor Gordo, Afonso Gordo e Alberto Gordo no salão do sobrado do “Hotel Pouso Alto” em Campinas, Goiânia.

Por meio de uma união de trabalhadores e moradores do bairro de Campinas,

nascia ali o clube mais antigo da cidade de Goiânia, carregando as de “Flamengo” e “São Paulo” em decorrência da torcida de parte dos fundadores, o Atlético surgia como uma união entre os moradores de um dos bairros mais tradicionais da capital de Goiás.

Em 1947 surgiu outro símbolo de grande importância para o clube, que foi o Estádio Antônio Accioly, nome dado em homenagem a um dos primeiros diretores do clube goianiense. A partir disso o Atlético também tornou-se o primeiro clube a ter um campo próprio para disputa dos jogos, local esse que abrigaria diversas conquistas e reviravoltas ao longo dos anos.

As rivalidades no futebol goiano na época eram diferentes em relação aos dias atuais, isso representado na rixa direta que o Atlético possuía com o Goiânia Esporte Clube, essa rivalidade perdurando até o final da década de 1950 com o surgimento do Vila Nova e Goiás respectivamente nas décadas de 1960 e 1970.

Tendo em vista isso, o clube possui um número expressivo de conquistas pelo andar das décadas, os anos 1940 foram marcados pelas conquistas dos campeonatos goianos de 1944 que foi ganho de forma invicta, 1947 e 1949. Esse período dava início a uma longa projeção de atletas para o Brasil que ocorre até os tempos atuais com o clube, como foi o caso de Washington da Silva, o “Goiano” que participou da conquista de 1947 o levando a ser comprado pelo Corinthians onde foi considerado um dos maiores zagueiros da história do time paulista.

Com o avançar do tempo, os anos de 1950 foram gloriosos com a conquista de dois Campeonatos Goianos invictos nos anos de 1955 e 1957, elevando o clube como o maior campeão invicto do título. Além da vitória contra o São Paulo em 1958 que sagrou o Atlético como primeiro goiano a vencer um grande time do Brasil, com o pioneirismo no estado se estendendo ao disputar uma partida internacional no mesmo ano contra o “Vila Rica” do Paraguai.

Figura 3 - Jornal de 1958 anunciando a vitória do Atlético contra o São Paulo.

Vitória sobre o São Paulo

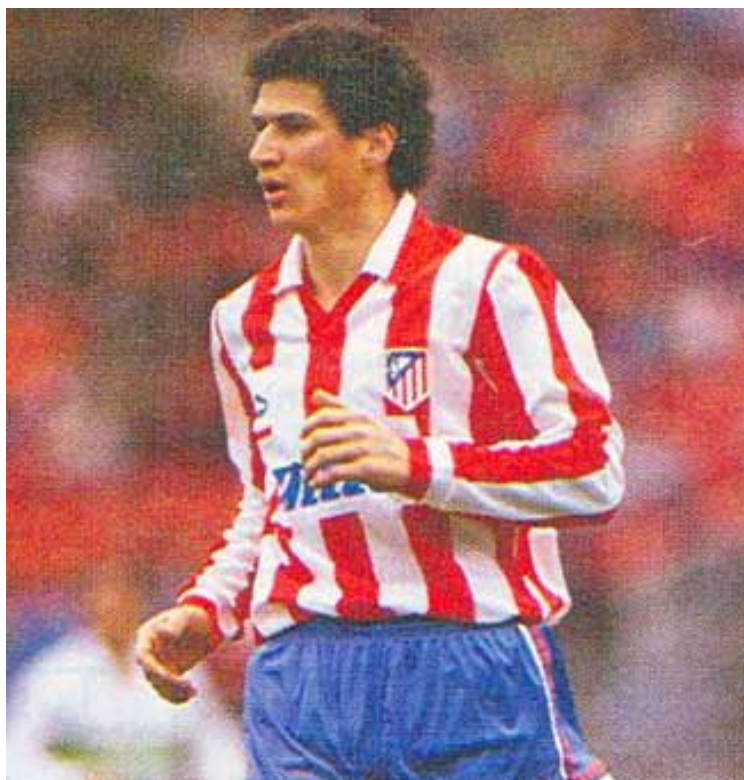


Fonte: Atlético Goianiense (2021)

Uma década à frente o time alcançou posições altas na “Taça Brasil”, o torneio equivalente à Série A do campeonato nacional nos dias de hoje, alcançando a 6ª colocação em 1968. Contudo um dos momentos mais importantes na história do time veio a acontecer na década de 1970 com a conquista do “Torneio da Integração Nacional” de 1971, sendo o primeiro título nacional do Atlético.

No mesmo período também surgiu nas categorias de base do clube o atacante Baltazar, nomeado como “Artilheiro de Deus” e batendo um recorde de 31 gols no Goiano de 1978. Baltazar simbolizava em sua figura como jogador a essência do Atlético, levando isso para o Brasil em times como Flamengo e Grêmio e na conquista da Copa América de 1989 pela Seleção brasileira, além de despontar na Europa ao ser artilheiro do campeonato espanhol atuando pelo Atlético de Madrid.

Figura 4 - Baltazar atuando pelo Atlético de Madrid.



Fonte: Mundo Bola (2025)

Nos anos 1980 destaca-se a participação e boa atuação do clube na primeira divisão do Brasileiro e o surgimento de Valdeir “The Flash” pelas categorias de base, um atacante vindo de origem simples do bairro Crimeia Leste em Goiânia que veio a elevar a imagem do futebol goiano para todo o Brasil, atuando por clubes como Botafogo, Flamengo e São Paulo e também para o mundo ao atuar pelo *Bordeaux* da França ao lado de grandes nomes como o meio campista Zidane.

Uma década de poucas conquistas para o time goianiense foi a de 1990, que apesar do título da Série C do Campeonato brasileiro de 1990, o time amargou muitos anos na terceira divisão do campeonato nacional. O que viria a mudar em 2007 com a conquista do Campeonato estadual após 19 anos, seguido de um título da Série C do Brasileiro em 2008 e do acesso para a primeira divisão em 2009 com o auxílio de nomes como o de Lindomar que voltava ao clube após ter surgido das categorias de base e saído na década passada e Wesley “O motorzinho” em que

juntos a outros nomes formaram um meio campo potente e muito lembrado pela torcida rubro negra.

Todo esse período de queda e ascensão vinha de episódios ocorridos fora dos gramados no que se tratava de uma crise financeira em decorrência de más administrações que desencadeou na demolição e abandono do estádio Antônio Accioly em 2005. Porém com o levante vindo de torcedores e o surgimento do dirigente Adson Batista em novembro do mesmo ano, o clube obteve novos investimentos que fizeram com que o estádio fosse reconstruído e elevando o time a maiores patamares esportivos com contratações e melhora de sua infraestrutura.

A Partir disso, dos anos 2010 até os dias atuais o Atlético alçou voos mais altos, como a disputa da Copa Sul-Americana, chegando às oitavas de final e mais tarde em 2022 chegando a uma semifinal com atuações nomes como o meio campista Marlon Freitas. Além de muitos episódios marcantes como a conquista do Título da Série B de 2016 e o Campeonato Goiano de 2014, no qual aos 48 minutos do segundo tempo, o zagueiro ídolo do clube marcou o gol da vitória.

Figura 5 - Marlon Freitas atuando pelo Atlético Goianiense.



Fonte: Lance (2022)

Desse modo segue crescendo a história de um clube que teve suas origens no coletivo e na simplicidade dos moradores do Bairro de Campinas, o clube mais

antigo e tradicional do estado de Goiás sob o apelido de “Dragão do Brasil”.

2.4. Ídolos do dentro e fora de campo

O Atlético Goianiense possui ao longo de sua história diversas figuras marcantes para a história do time e que são lembrados e reverenciados pela torcida do clube. Iniciando pelos goleiros, os primeiros exemplos a serem citados são os de “Pedro Bala” e “Ronaldão” que integraram o elenco responsável pela primeira conquista de um campeonato nacional em 1971.

Além deles é destacado o nome de Márcio Luiz Silva que chegou ao clube em 2007 e se despediu apenas em 2016, quase 10 anos depois, com um número de mais de 500 jogos pelo Atlético é muito lembrado pela torcida tanto por defesas antológicas quanto por gols, de tal modo que em 2011, superou um recorde de outro goleiro goleador, o ídolo do São Paulo “Rogério Ceni”.

Figura 6 - Goleiro Márcio atuando pelo Atlético Goianiense.



Fonte: Globo Esporte (2016)

Outra posição da qual o Atlético possui nomes importantes é a de zagueiro, na qual foi muito bem representada na história do clube goianiense por Lino que hoje falecido é lembrado com muito carinho pela torcida devido a conquista do campeonato goiano de 2014, na qual faltando apenas dois minutos para o encerramento da partida, o zagueiro fez um gol com um cabeceio que entregava a

vitória ao time goiano sobre o rival Goiás que até então era invicto na competição.

Figura 7 - Lino segurando o troféu da Série B do Campeonato Brasileiro de 2016.



Fonte: Tribuna de Minas (2024)

Gilson foi outro zagueiro de referência para o clube e sua torcida, tendo chegado em 2007 e saindo apenas em 2012, o jogador vindo de Brasília, participou de todo período de reestruturação do clube, com a conquista da Série C do Campeonato brasileiro em 2008 e o acesso à primeira divisão no ano seguinte.

Figura 8 - Gilson atuando com a camisa do Atlético Goianiense.



Fonte: UOL (2010)

Do mesmo período e integrando as mesmas conquistas, é possível citar meio campistas de grande importância, como é o caso de Wesley “Motorzinho”, Lindomar e Anáilson que fazem parte do elenco vitorioso do começo dos anos 2000 do Atlético. Ainda no mesmo período são notáveis os nomes do lateral Rafael Cruz e do atacante “Marcão” que foi artilheiro da Série B do Campeonato brasileiro com 25 gols.

Figura 9 - Marcão comemorando um gol pelo Atlético Goianiense.



Fonte: Dragão Goiano (2024)

Outros atacantes de importância notável são “Jair Porrete”, campeão goiano de 1964 e artilheiro da “Taça Brasil” em 1965, Baltazar o “Artilheiro de Deus” que teve um recorde de gols no Campeonato goiano de 1978 e Valdeir “The Flash” que surgiu das categorias de base do clube em 1985, sendo um jogador de grande expressão em todo o Brasil e na Europa enquanto jogou na França.

Para além dos gramados, o primeiro nome que vem na cabeça do torcedor é o de Adson Batista que chegando ao clube em 2005, foi o responsável por reconstituir Estádio Antônio Accioly e toda a infraestrutura do clube, além de investir no time de modo que 4 anos o Atlético voltou a disputar a primeira divisão do Campeonato Brasileiro.

Figura 10 - Adson Batista em uma coletiva de imprensa.



Fonte: Itatiaia Esporte (2025)

Por último uma figura pela qual o torcedor atleticano carrega grande carinho é “Marcelão” que iniciou sua trajetória no clube como segurança no mesmo ano da chegada de Adson Batista e é hoje também o chefe do Centro de Treinamento do Dragão.

Figura 11 - Marcelão junto ao mascote do clube.



Fonte: Globo Esporte (2025)

2.5. Pessoas negras importantes para a história do Clube Atlético Goianiense

No que diz respeito à representatividade de pessoas negras importantes para a história do Atlético Clube Goianiense, basta um pequeno olhar sobre os jogadores considerados ídolos do clube. Separando um recorte da década de 1970 até 2000 é possível citar nomes como de “Pedro Bala” e “Ronaldão” que atuando como goleiros foram fundamentais respectivamente para a conquista do campeonato goiano de 1970 e logo em seguida da “Integração Nacional” em 1971, sendo peças fundamentais para uma era de ouro do clube.

Anos mais tarde em 1986 surge das categorias de base do clube rubro negro um dos maiores atacantes que já atuaram pelo clube, Valdeir, que jogou pelo Atlético até 1989. Tendo como apelido “The Flash” devido a sua velocidade, Valdeir fez história também pela seleção brasileira, jogou e teve proximidade a gigantes do futebol como o ídolo do futebol mundial “Zidane” atuando pelo “Bordeaux”, clube francês.

Nos anos de 2000 o Atlético passou por momentos de crise financeira, quase ficando sem divisão esportiva e estádio, porém mesmo assim o clube goiano revelou joias como o meio campista “Lindomar” que foi essencial para a conquista da série c de 2008, juntamente com “Wesley” apelidado de “motorzinho”. Sendo esses nomes fundamentais para reestruturação e fortalecimento do clube nos anos seguintes.

Contudo um nome além dos jogadores que representa em muito o que significa “Viver Atlético” é o de Marcelo Ricardo, conhecido pela torcida como “Marcelão” que iniciou em 2005 como segurança do clube até tornar-se diretor do Centro de Treinamento do Atlético Goianiense. Marcelo simboliza em sua trajetória e paixão pelo clube não somente os funcionários da instituição, mas traça de maneira simples a conexão com o torcedor, sendo alguém de grande identificação e provando que não só apenas jogadores são heróis do futebol.

Ao final é notável o grande número de pessoas negras que são verdadeiros heróis para o clube, o que referencia o Clube Atlético Goianiense como um expoente de representatividade negra ao longo de sua história.

2.5.1. Pedro Bala

Nascido no dia 12 de junho de 1942 em Divinópolis, Minas Gerais, a história de Pedro Manoel dos Santos com o Atlético Goianiense iniciou-se no ano de 1970, em que após ser bicampeão pelo “Uberaba”, o jogador não enxergava crescimento no estado de seu nascimento devido a dominância dos rivais Atlético Mineiro e Cruzeiro.

A partir disso, Pedro procurou uma oportunidade no estado de Goiás, primeiro no rival do Atlético intitulado com o mesmo nome do estado, mas devido a disputa com três grandes goleiros da época sendo eles Joel, Chicão e Alcir, Pedro não enxergou possibilidades de tornar-se titular no Goiás Esporte Clube.

Após essa longa procura por um clube de futebol no qual pudesse destacar-se, encontrou uma oportunidade no Atlético Goianiense em que logo na sua chegada conquista um campeonato goiano para o clube e no ano seguinte o “Torneio de Integração Nacional de 1971”, o primeiro título nacional do Atlético, e o mais importante de sua carreira no futebol (O Popular, 2017).

A passagem de “Pedro Bala” pelo clube foi curta, se encerrando em 1975, mas foi o tempo necessário para que fosse eternizado como um verdadeiro herói para a torcida do Dragão. Os torcedores que se encontravam no Estádio Olímpico no empate contra o Vila Nova que deu o título ao Atlético Goianiense em 1970 terão para sempre em suas memórias as defesas espetaculares de Pedro naquele jogo.

Figura 12 - Pedro Bala recebendo uma homenagem do Atlético em 2024.



Fonte: Dragão Goiano (2024)

2.5.2. Ronaldão

Outro goleiro de tamanha importância para o Atlético é Ronaldo Antônio, apelidado de “Ronaldão” coincidentemente também nasceu em Minas Gerais, na cidade de Uberaba no ano de 1939 chegou para fazer parte do elenco do Atlético no ano de 1968, com inicialmente uma passagem curta saindo em 1969 para jogar no Vila Nova, onde conquistou um campeonato goiano, porém logo retornando para o Atlético no ano seguinte e permanecendo até o ano de 1973.

No Atlético esteve presente no mesmo elenco que Pedro Bala, sendo um dos importantes nomes presentes no elenco que conquistou o Campeonato goiano de 1970 e logo em seguida o Torneio de Integração Nacional com nomes como “Zé Geraldo”, “Raimundinho”, “Luizinho”, “Lico” e o técnico “Paulo Gonçalves” que juntos foram os responsáveis por elevar o nome do Clube Atlético Goianiense para todo o Brasil na década de 1970 (Atlético Goianiense, 2021).

Ronaldão faleceu em julho de 2020, mas foi e ainda é prestigiado pelo clube e torcida como um dos maiores goleiros da história do Dragão. Sendo ele muito referenciado pelo clube goiano, como em uma linha de produtos retrô lançada pelo Atlético no mesmo ano de seu falecimento.

Figura 13 - Ronaldão vestindo uma camiseta retrô lançada pelo clube em sua homenagem.



Fonte: Futebol Interior (2020)

2.5.3. Valdeir “The Flash”

No ano de 1985 o Atlético quebrou um jejum de títulos de 14 anos desde a conquista do Torneio de Integração Nacional ao conquistar o Campeonato goiano ao vencer o Goiás. No ano seguinte a conquista surgia das categorias de base do Atlético um garoto vindo do Crimeia Leste em Goiânia com o nome de Valdeir Celso Moreira que daria início à uma carreira de extrema relevância no futebol brasileiro a partir do Dragão.

O atacante fez parte do elenco que conquistou o campeonato goiano de 1988 sob o rival alviverde, e logo caiu nas graças do torcedor em que ali era revelado para o Brasil um verdadeiro “craque” que mais tarde na década de 1990 viria a receber o apelido de “The flash” comparando sua velocidade em campo com a do personagem dos quadrinhos de mesmo nome, jogando por clubes como Botafogo, Flamengo e São Paulo no Brasil e no *Bordeaux* da França onde jogou ao lado de lendas do futebol mundial como “Zinédine Zidane”.

Além de ser um craque por clubes, também jogou um número de 27 jogos pela Seleção Brasileira, participando de toda a Eliminatória para a Copa do Mundo de 1994 somente não sendo convocado para a competição final (A Toca Coletivo, 2022).

A importância de Valdeir para o Atlético e sua torcida é eternamente destacada, como um garoto vindo da base do Dragão e levando o futebol goianiense para o Brasil e o mundo, sendo referenciado até os dias de hoje, como no lançamento dos uniformes oficiais do Atlético de 2025 em que o ex-jogador foi protagonista no material de divulgação (Atlético Goianiense, 2025).

Figura 14 - Elenco do *Bordeaux* em que Valdeir jogou na década de 1990.



Fonte: UOL (2013)

Figura 15 - Valdeir vestindo a camiseta de treino oficial do Atlético Goianiense de 2025.



Fonte: Esporte Goiano (2025)

2.5.4. Lindomar

Avançando para o final da década de 1990 e começo dos anos 2000, o Atlético passou por momentos de extrema crise financeira que encaminharam na quase venda do Estádio Antônio Accioly, casa do Dragão, que só veio a passar por uma reconstrução em 2005, ano de chegada do presidente “Adson Batista” que investiu no clube e iniciou um processo de reconstrução que impactou a instituição positivamente até os dias atuais (Dragão Goiano, 2020).

Essa crise financeira também se fez presente no campo, de modo que o Atlético amargava uma passagem longa pela Série C do Campeonato Brasileiro, além de um rebaixamento para a Segunda divisão do Campeonato goiano em 2004. Porém em meio aos investimentos trazidos para o clube, encontra-se a volta de um jogador surgido da base do Atlético.

Esse era Lindomar de Paula Queiroz que surgiu no clube logo no início da década de 1990, permanecendo até 1995 e mais tarde voltando para jogar entre 1997 e 1998. Mas foi em sua volta no ano de 2007 que viria a se sagrar como um

herói na história do Atlético, conquistando os títulos do Bicampeonato da Série C do Brasileiro em 2008 e o Campeonato Goiano no mesmo ano em que chegou.

Lindomar era um meio campista completo, defendia e trocava passes decisivos em mesma quantidade e marcou sua importância para a torcida atleticana ao fazer parte do processo de posicionar o clube em um lugar de relevância nacional por mais uma vez integrando o elenco que em 2009 levou o Atlético ao acesso da primeira divisão do Campeonato Brasileiro. No ano seguinte Lindomar se aposentou com glórias jogando pelo Aparecidense.

Figura 16 - Lindomar jogando pelo Atlético Goianiense.



Fonte: Almanaque do Futebol Brasileiro (2024)

2.5.5. Wesley “motorzinho”

Contemporâneo de Lindomar, Wesley Sousa chegou ao Atlético no ano de 2005 vindo do Gama, time de Brasília, participando das conquistas anteriormente citadas do Goiano de 2007, da Série C do Campeonato brasileiro de 2008 e o acesso à Série A. Porém existem também atuações históricas de Wesley que fizeram com que ele recebesse o apelido de “Motorzinho” pelo narrador esportivo “Edson Rodrigues”.

Uma dessas atuações a serem citadas trata-se da campanha de 2007 do Atlético na Copa do Brasil em um confronto acirrado com o Fortaleza na primeira fase e em 2010 quando chegaram até as semifinais com um confronto decidido nos pênaltis contra o São Paulo (Sagres,2021).

As atuações de Wesley jogando no meio campo do Atlético fizeram parte do processo de recolocar o clube em um âmbito de grande visão nacional, e isso é mútuo, em uma entrevista com o ex-atleta elaborada para este trabalho Wesley afirma que “O Atlético é uma página na minha vida que me colocou em evidência para todo o Brasil, eu acompanhei o crescimento do Atlético e isso me projetou de modo que sou eternamente grato ao clube”.

A importância que Wesley carregou em suas atuações com dedicação e garra pelo clube, os títulos alcançados e a participação no processo de reconstrução do Rubro negro goiano demonstram a importância que tem como uma figura negra de grande representatividade na história do Atlético.

Figura 17 - Wesley vestindo a camisa do Atlético em seus tempos como jogador.



Fonte: Futebol de Goyaz (Acesso em 6 de novembro, 2025)

2.5.6. Marcelo Ricardo

Para além das quatro linhas existem pessoas que tem idolatria se não similar, igual e um grande exemplo disso é Marcelo Ricardo, apelidado carinhosamente pela torcida do Dragão de “Marcelão”. Na entrevista citada anteriormente com Wesley Souza, Marcelão é citado por ele como um “Exemplo do que é viver Atlético”, de modo que isso é visível em sua história com o Clube rubro negro.

Marcelo deu início a sua trajetória com o clube goianiense em 2005 por meio de um amigo que cuidava do bar do Accioly que o indicou para ser segurança do Atlético como confirma em entrevista de 2015 para o jornalista “Beto Brasil”. Com seus mais de 2 metros de altura, Marcelão acompanhou e participou da trajetória de ascensão do time no começo dos anos 2000, desde a Série C do Campeonato Brasileiro e a Segunda divisão do campeonato goiano, até os dias de glória do Atlético como no acesso para a primeira divisão do Campeonato brasileiro.

Sua importância para com o clube e torcida foi muito além de seu trabalho como segurança, de maneira que Marcelo adquiriu também a posição de gerente do Centro de treinamento do Atlético. Seu carinho com a torcida é gigantesco, o seu bordão “Sem trairagem” surgido a partir de um conflito após um clássico contra o Vila Nova em 2019 é constantemente referenciado por ele e pela imensa maioria dos atleticanos que o consideram um verdadeiro patrimônio do time goiano.

Sua história com o clube representa em muito como se dá a construção de um herói no futebol em que a identificação com o torcedor por tudo aquilo que fez para o time e por sua participação direta no legado do Dragão, geraram um reconhecimento automático por parte torcida, de modo que o povo do bairro de Campinas o reconhece como um verdadeiro exemplo do que é “Viver Atlético”.

Figura 18 - Marcelão em 2014, carregando o jogador Lino, o responsável pelo gol que deu o título goiano para o clube naquele ano.



Fonte: Globo Esporte (2025)

3. Futebol e Design Gráfico

3.1. Percursos históricos

A relação do Design gráfico com o futebol surge a partir da consolidação de escudos, uniformes e demais símbolos por times europeus e sul-americanos ainda no início do século XX com o design cumprindo um papel de representar graficamente esses clubes com a criação de elementos como brasões e tipografias próprias. O surgimento inicial pauta-se na necessidade dos times em estabelecer identidades visuais próprias que fossem consistentes e de fácil conhecimento.

Um aspecto importante da identidade desses clubes trata-se dos escudos, de modo que o avançar de tendências no campo do design gráfico e nas artes impactam de diferentes modos as criações e mudanças de muitos escudos ao longo da história.

Os primeiros escudos desenvolvidos nascem no país de origem do futebol, a Inglaterra onde ali encontravam-se emblemas complexos em forma estética e de significados com referências diretas ao seu contexto de fundação, transmitindo pertencimento a população que representava cada clube (Ferreira, 2019).

Figura 19 - Evolução de escudos europeus ao longo da história.



Fonte: Canal Botafogo (2015)

Com o avançar dos anos esses tiveram inspirações diretas de movimentos como “Art nouveau” e o “Minimalismo”, passando por processos de simplificações, ressignificações e culminando nos dias atuais em serem entendidos como verdadeiras marcas globais, visando suas aplicações como logos, reconhecimento e atemporalidade, passando assim a não serem apenas símbolos, mas ativos capazes de gerar valor comercial (Borges, 2019). Um exemplo disso é do time tradicional italiano Juventus, que em 2017 abandonou um escudo tradicional, optando por uma logo minimalista.

Figura 20 - Redesign do escudo da Juventus de 2017.



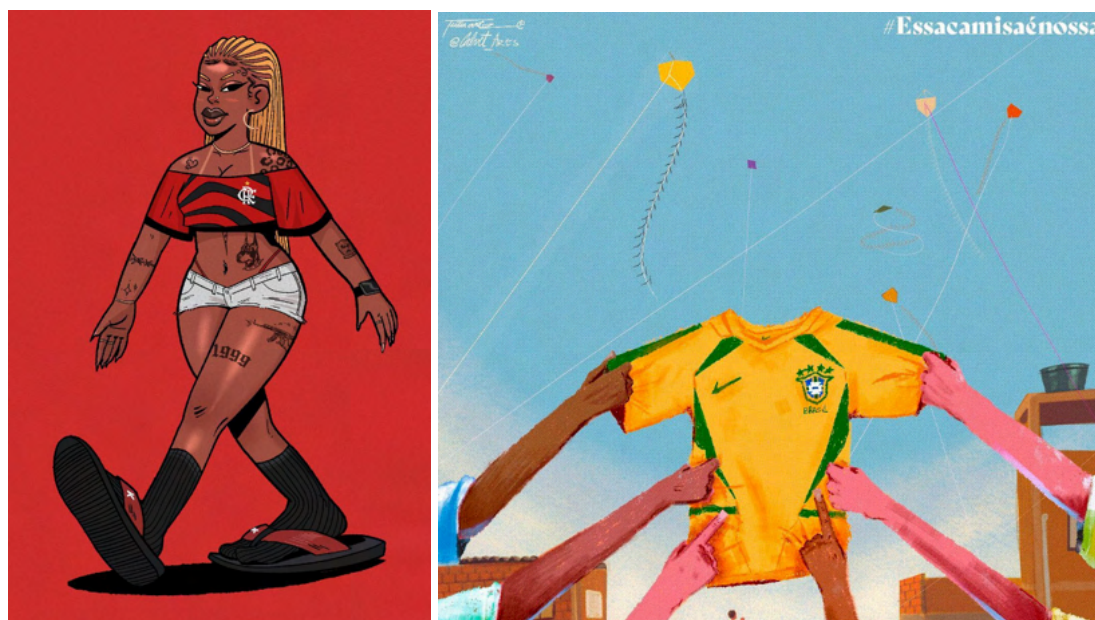
Fonte: Veja (2017)

Ao analisar a história do design gráfico com o futebol é possível traçar uma narrativa que parte desde a criação de elementos marcantes que fazem parte do processo de identificação com essas instituições esportivas com suas torcidas, até a construção de uma perspectiva de clubes como marcas.

No contexto atual, materiais gráficos, produtos, logotipos e mascotes de clubes e competições são um meio de ampliar a experiência do torcedor, onde esse não apenas consome do esporte, mas integra na estética e cultura do futebol como marca. Transmissões de jogos de maneira facilitada por meio da internet, materiais esportivos com cada vez maior qualidade e aprofundamento no aspecto de design em uniformes e produtos variados, tornam hoje o torcedor como um elemento cada vez mais importante para o futebol e seu desenvolvimento.

No entanto é necessário destacar que o valor conceitual do design para o futebol ainda está presente, em que a maior participação do torcedor também vem permitindo a origem de iniciativas independentes que buscam resgatar o valor cultural e estético do futebol como patrimônio visual (Pereira, 2022).

Figura 21 - Trabalho do ilustrador brasileiro Juan Calvet em referência ao futebol brasileiro.



Fonte: Perfil do Instagram @calvet_arts (Acesso em 6 de novembro, 2025)

3.2. Análise de produtos com temática de representatividade negra

Um aspecto muito importante para se compreender no trajeto até a definição dos produtos que serão elaborados é entender como a representatividade negra é tratada pelas mais diversas marcas. Para dar início à análise foram reunidos alguns produtos lançados tanto no contexto do futebol, quanto em outros nichos.

O primeiro exemplo foi o dos uniformes de jogo lançados pelo “Sport Club Corinthians Paulista” no ano de 2024, como noticiado pelo portal de notícias “Globo Esporte” em maio do mesmo ano, em um evento de lançamento sob o título de “Nossa História é uma página em preto” o clube paulista apresentou seus uniformes dos quais o conceito é fundamentado na causa antirracista em que o titular possui como principais cores um degradê entre o branco e o preto e com maior destaque o uniforme reserva aparece unicamente com a cor preta, estando também o escudo do clube e fornecedora esportiva do time em tons de preto.

Figura 22 - Material de divulgação dos uniformes de jogo do Corinthians de 2024.



Fonte: Sport Club Corinthians Paulista (2024)

Um outro exemplo recente marcante de uniforme de futebol que carrega representatividade negra em seu conceito é a terceira camiseta de jogo do Fluminense em outubro de 2023, o qual homenageia Angenor de Oliveira, mais conhecido popularmente como “Cartola”, em que além de ter sido um importante poeta e músico brasileiro, também era torcedor do clube tricolor. As cores do uniforme, que são em grande predominância o verde e nas mangas o rosa, fazem referência direta à Estação Primeira de Mangueira, uma escola de samba carioca tradicional que possui grande relação com o cantor (Fluminense,2023).

Figura 23 - Ensaio fotográfico da terceira camiseta de jogo do Fluminense de 2023.



Fonte: Fluminense Football Club (2023)

Outro exemplo no futebol nacional foi uma camiseta casual comemorativa lançada pelo Clube de Regatas Vasco da Gama em homenagem ao falecido massagista do clube e pai de santo Eduardo Santana, que era conhecido popularmente como “Pai Santana” no ano de 2021, quando completaram-se 10 anos de seu falecimento. Pai Santana foi uma figura marcante na história do clube desde 1970, quando iniciou seu trabalho e relacionamento com o clube como um grande símbolo de resistência e combate ao preconceito, até 2006 quando sofreu de um Acidente Vascular Cerebral tendo de encerrar sua carreira. Na camiseta o foco está em uma ilustração feita pelo artista vascaíno “Marcelo Eco”(Lance, 2021).

Figura 24 - Fotografia da camiseta em homenagem a “Pai Santana”, lançada pelo Clube de Regatas Vasco da Gama em 2021.



Fonte: Club de Regatas Vasco da Gama (2021)

Ainda sobre o Vasco, o clube regatas carioca possui uma extensa linha de produtos com temática de representatividade negra, em que referenciando a “Reposta histórica”, um evento de grande orgulho no passado do clube no qual o

presidente do Vasco em 1924 entregou uma carta para a Federação de Futebol do Rio de Janeiro negando a participação do time em uma nova liga que surgia para não impedir a integração de jogadores negros e operários (Ge, 2024), o Clube de regatas lançou ao longo dos anos uma série de produtos que referenciam esse momento.

Figura 25 - Terceiro uniforme em referência a resposta histórica lançada pelo Vasco em 2025.



Fonte: Club de Regatas Vasco da Gama (2025)

Figura 26 - Coleção de estampas lançadas em homenagem aos 100 anos da “Resposta Histórica” pelo Vasco em 2024.



Fonte: Club de Regatas Vasco da Gama (2024)

Figura 27 - Copo lançado pelo Vasco em homenagem aos 100 anos da Resposta Histórica.



Fonte: Vasco Boutique (Acesso em 6 de novembro, 2025)

Para além do futebol, a “Nike” possui a muito tem uma campanha sob o nome de “Equality” com ações como em 2017 em um comercial protagonizado pelo astro do basquete norte americano “Lebron James” com a frase tema “Igualdade não deve ter limites”(Exame, 2017). A campanha estampa alguns produtos da marca, como é caso de uma coleção de calçados lançada em 2018 no Mês da Consciência Negra nos Estados Unidos, que além de ser estampada por ela, fazia referências por meio de gráficos a um discurso de “Martin Luther King Jr.” (Hypebeast, 2018).

Figura 28 - Coleção de calçados em comemoração ao Mês da Consciência Negra nos Estados Unidos lançada pela Nike em 2018.



Fonte: SNK CULT (2018)

Após a apresentação desses produtos é possível observar padrões no que diz respeito ao aspecto conceitual em sua concepção, além do modo como foram desenvolvidas as soluções visuais para a representação do tema em cada produto. Sendo possível estruturar a proposta sobre como o tema proposto para esse projeto será visível nos produtos desenvolvidos.

Nos exemplos apresentados os temas de “Representatividade negra” e “Antirracismo” são retratados com diferentes signos e soluções visuais. Seja por meio de aspectos abstratos como nas cores dos uniformes do Fluminense e Corinthians, em símbolos como os presentes nos calçados da coleção Equality da Nike, ou por meio de signos concretos, como nas ilustrações da coleção de estampas do Vasco e no detalhe representando o cantor Cartola no uniforme do Fluminense, além de fotografias e elementos de texto presentes na maioria dos produtos.

Para além disso há um aspecto presente em todos os produtos aqui levantados que é o elemento conceitual de maior valor e que norteará os produtos desenvolvidos que são as referências à história dessas diferentes instituições e como o tema representado em cada produto se relaciona com elas. Isso faz com que essas diferentes produções gráficas adquiram um valor muito mais profundo em sua concepção.

O olhar para a história aqui contribui de maneira direta para a identificação, de modo que a maneira como clubes lidam com questões como a representatividade negra impactam torcedores que têm por muitas vezes o futebol como um aspecto de sua própria identidade (Giglio, 2022). Isso também serve para o último exemplo citado, como um olhar sob a vida de Martin Luther King e sua luta contra o racismo que são referenciados no produto.

3.3. Símbolos do Clube ACG

O Atlético Clube Goianiense como todo clube de futebol possui símbolos que o representam e que carregam determinado significado para a torcida rubro negra e que compreendem a forma como o clube é identificado e o entendimento de quais são esses símbolos é fundamental para que a produção gráfica do clube seja analisada.

De início é comum no imaginário coletivo que praticamente todo o clube de futebol possua um mascote, e no caso do Atlético a criação do seu tem relação direta com as origens do clube. Como reportado em uma matéria de novembro de 2020 no site oficial do clube, a decisão se deu no início do surgimento do time na década de 30, em que era comum no “Cine Teatro Campinas” que era localizado no bairro do estádio do clube, a exibição de filmes com temática de Kung Fu era comum e dentre esses um personagem serviu de principal inspiração para o mascote do Atlético, o vilão chinês “Fu Manchu e sua gangue do Dragão Vermelho”. Surgindo assim a figura de um dragão vermelho como mascote do time goiano, que anos depois viria a ser batizado com o nome “Dragolino” em homenagem ao zagueiro “Lino”, um dos maiores ídolos do Atlético.

Figura 29 - Fotografia do mascote do Atlético Clube Goianiense.



Fonte: Atlético Goianiense (2020)

Outro símbolo importante para o clube é o Estádio Antônio Accioly, que carrega em seu nome um dos primeiros dirigentes da história do Atlético, o estádio possui ao longo de sua história de vida desde 1947, quando foi fundado, até os dias de hoje uma intensa relação com os torcedores do clube rubro negro.

Como em 1950 quando houve uma mobilização popular da qual torcedores do clube se uniram para construir as primeiras arquibancadas do estádio, ou como

exemplo máximo dessa relação quando ao final da década de 90 a diretoria do Atlético na época tentou vender o terreno que abrigava a “Casa do Dragão”, e os torcedores do clube uniram-se em prol de impedir a venda e tendo êxito mesmo após a sua demolição.

Anos mais tarde o Antônio Accioly foi reconstruído e voltou a funcionar em 2005, tendo a ajuda ao longo desse tempo dos torcedores rubro negros na plantação do gramado, mais tarde o estádio voltaria a ser reinaugurado em 2018 com investimentos vindos o atual diretor esportivo do clube “Adson Batista”, após permanecer fechado por 8 anos por motivos de segurança, funcionando até os dias atuais (Ge, 2024).

Figura 30 - Foto do campo onde foi fundado o Estádio Antônio Accioly, década de 1940.



Fonte: NETVASCO (2024)

Figura 31 - Foto do Estádio Antônio Accioly no ano de 2024.



Fonte: Campeonato Brasileiro (2024)

Outro item de grande significado para o Atlético Clube Goianiense e sua torcida é seu escudo, que com o passar dos anos passou algumas alterações, tendo em sua primeira versão, utilizada nos primeiros anos após a fundação do clube, um design simples constituído principalmente pela junção das letras presentes na sigla “ACG”, logo depois seguindo uma estética no formato de “Coração de 5 pontas” também outros clubes como “São Paulo” e “Fortaleza” e findando no que é utilizado atualmente lançado em 2020, apostando em um design modernizado, sendo uma mudança desejada a tempos pela torcida e dirigentes do clube (Atlético Goianiense, 2020).

Figura 32 - Evolução dos escudos do Atlético Goianiense ao longo de sua história.



Fonte: Ataque Marketing (2020)

Contudo, a partir disso é possível levantar exemplos de produtos do Atlético nos quais esses símbolos se façam presentes, desde materiais esportivos até camisetas comemorativas e outros tipos de produtos comercializados pelo clube. Em que é possível observar todos esses símbolos representados nos mais diversos contextos.

Figura 33 - Uniformes oficiais do Atlético Goianiense de 2025.





Fonte: Perfil do Instagram @acgoficial (Acesso em 6 de novembro, 2025)

Figura 34 - Uniformes em homenagem ao “Dia de São Bento”, lançado em 2024.



Fonte: Perfil do Instagram @acgoficial (Acesso em 6 de novembro, 2025)

Figura 35 - Camiseta comemorativa lançada pelo clube em 2025, fazendo referência a um uniforme usado em 1996 pelo Atlético.



Fonte: Perfil do Instagram @acgoficial (Acesso em 6 de novembro, 2025)

Figura 36 - Caneca referenciando momentos importantes da história do Atlético.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 37 - Pelúcia do Dragolino, mascote do clube goianiense.



Fonte: Perfil do Instagram @acgoficial (Acesso em 6 de novembro, 2025)

4. Desenvolvimento do projeto

4.1. Metodologia de projeto

De modo a orientar todo o desenvolvimento do projeto foi estipulada uma metodologia com cinco etapas sendo estas respectivamente a delimitação dos produtos, o referencial estético e tecnológico, a pesquisa e escolha do modo de confecção e impressão, a definição das figuras representadas na coleção e por fim o seu desenvolvimento.

Na primeira etapa, tendo em vista a temática da coleção já previamente estabelecida, foram definidos quais produtos desenvolvidos, desse modo na segunda etapa foi levantado um referencial estético e tecnológico que direcionou como se daria representação do tema nos produtos e qual a estética empregada neles, com referências visuais e conceituais que deram um norte para o desenvolvimento dos itens.

Logo após, a terceira etapa ocorreu a partir de uma pesquisa com o propósito de compreender quais são os métodos de confecção que permitiriam um resultado mais bem impresso nos produtos, na quarta etapa foram delimitadas as figuras representadas na coleção e finalizando com o desenvolvimento dos produtos na quinta e última etapa estabelecendo-se o fechamento dos arquivos e confecção de protótipos.

4.2. Delimitação dos produtos

Dando início a primeira etapa de desenvolvimento da coleção, foram definidos quais produtos seriam confeccionados a partir do tema “Heróis negros da história do Atlético Clube Goianiense”. Tendo sido previamente feita a análise de produtos que remetiam ao tema de representatividade negra dentro e fora do futebol, além da compreensão da história e produção gráfica do Atlético foi possível estipular a variedade de produtos criados ao final do projeto.

Anteriormente a definição dos artefatos a serem criados foi pensada a maneira como o tema deveria ser apresentado neles em que a ideia partiu de estabelecer uma seleção de seis pessoas negras que fazem parte da história do clube e nessa relação com o Atlético representassem o tema. Cinco desses seriam

jogadores que atuaram pelo time em diferentes períodos e um que representasse o Atlético fora dos gramados.

Havendo a decisão das figuras a serem retratadas no projeto, foram criadas seis estampas ilustradas que os representassem respectivamente, sendo aplicadas a um número de quatro produtos cada em que os principais deles foram camisetas casuais estampadas, seguido de canecas, pôsteres e bottons. Ao final a coleção totalizou-se um número de vinte e sete produtos.

No que diz respeito aos itens desenvolvidos, as suas escolhas foram guiadas pela análise de produtos de representatividade negra anteriormente realizada e dos artigos comercializados pelo Atlético, em que esses são itens lançados essencialmente por clubes de futebol, seja devido a temas como o que aqui é retratado, datas comemorativas, referências a sua história, dentre outros.

A ideia foi elaborar produtos que tivessem uma característica de exclusividade, sendo itens para uso pessoal do torcedor, cada um deles carregando uma mensagem forte em um tom de homenagem para as figuras retratadas de modo que o trabalho de Design desenvolvido no projeto seja um meio de produzir representatividade negra (Machado, Merkle, 2000).

Figura 38 - Camiseta casual estampada em referência ao jogador Philippe Coutinho e um pin com escritas “Respeito e igualdade” lançados pelo Vasco da Gama.



Figura 39 - Itens da coleção de camisetas casuais lançada pelo Internacional em parceria com a Reserva.

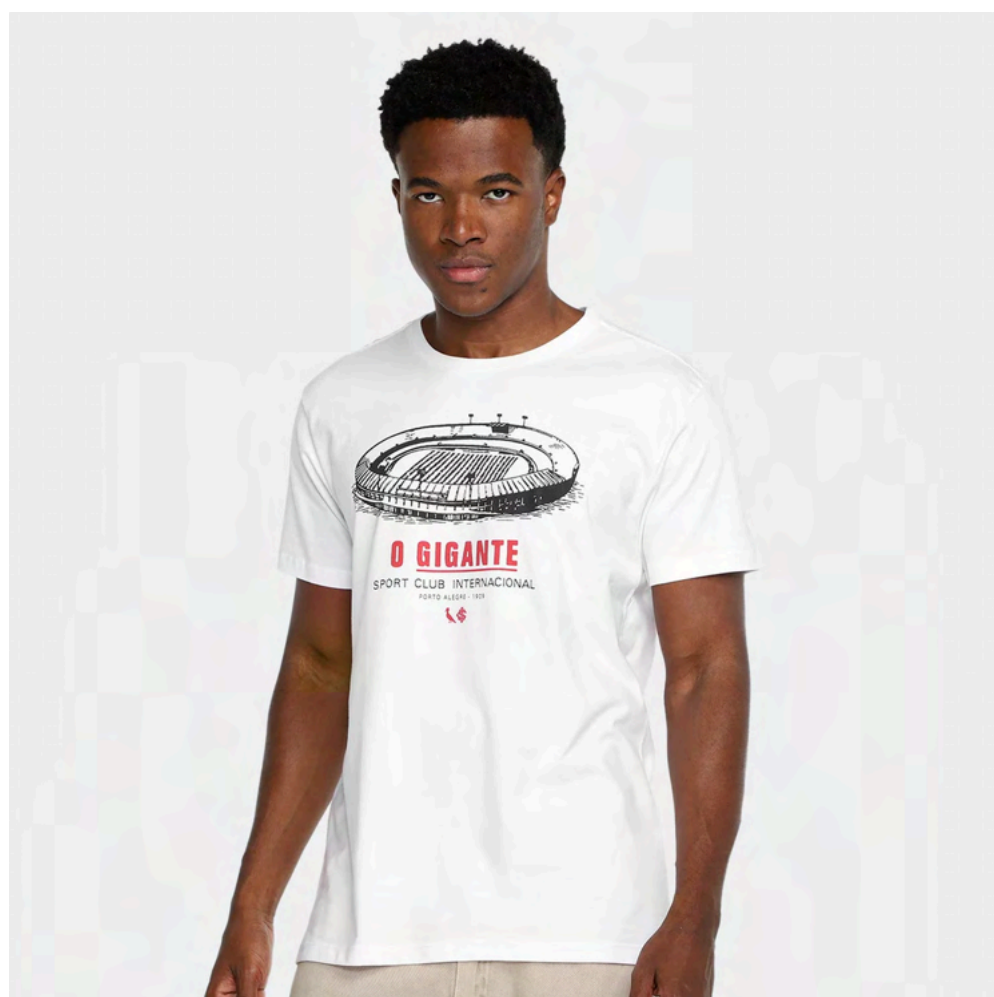


Figura 40 - Caneca lançada pelo Flamengo em homenagem ao pentacampeonato da Copa do Brasil.



Fonte: Loja Flamengo (Acesso em 6 de novembro, 2025)

4.3. Referencial estético e tecnológico

Com a conclusão da primeira etapa, já se encontraram definidos o tema a ser trabalhado nos designs desenvolvidos a seguir, além do número de estampas e produtos trabalhados. A partir disso foram reunidas uma série de referências de ordem estética em um painel semântico, buscando assim entender como aconteceria a representação das figuras selecionadas, tanto na ilustração de cada um desses, como no aspecto total da composição das estampas no que diz respeito aos outros elementos como cores e tipografia.

Figura 42 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Logo em seguida é perceptível o trabalho com a tipografia na maioria das composições, títulos chamativos, fontes com maior peso e em caixa alta em que alguns são acompanhados de outras linhas de texto mais extensas. Esse aspecto carrega uma referência direta a capas de jornais esportivos, essas também aparecendo no painel, além de seus elementos como cabeçalhos, manchetes e subtítulos.

Figura 43 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Outras referências trazidas são a de materiais gráficos do Atlético, como o primeiro uniforme do time usado em 1937 e outro de 1980, elencos marcantes como o da conquista do Campeonato goiano de 1985, fotografias de ídolos negros como Valdeir e Wesley, três dos escudos mais marcantes da história do clube, dentre outras referências. No que diz respeito ao Atlético, predominam como aspectos relevantes a coloração rubro negra do time goianiense, o uniforme do clube e escudo em diferentes períodos e a representação de seus jogadores.

Figura 44 - Painel semântico desenvolvido para a criação das estampas do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Ao final é possível separar elementos que devem estar presentes nas estampas desenvolvidas. Esses são uma composição centralizada nas figuras representadas, o uso de um trabalho com a tipografia que remeta a jornais esportivos com títulos chamativos acompanhados de outras linhas de texto que fortaleçam essa referência e a utilização de símbolos do clube como as principais cores vermelho e preto e a utilização do escudo e uniformes que remetam a diferentes períodos.

4.4. Pesquisa e escolha do modo de confecção e impressão

Algo importante a ser definido anteriormente a criação das estampas é escolher quais meios serão utilizados para impressão desses produtos, tendo em vista as diferentes superfícies das quais elas serão aplicadas é necessário entender quais adaptações devem ser realizadas para que o resultado saia de forma fidedigna no que diz respeito aos arquivos desenvolvidos.

Existem variados métodos de estamparia que dizem respeito a diferentes resultados de acabamento e a partir disso serão analisados diferentes processos por

meio do texto de “Entre o doméstico e o industrial: relações informais de trabalho e gênero na produção têxtil em Goiânia no ano de 2024” produzido por Sara Nafe para a Universidade de Brasília no mesmo ano do título. Entendendo os pontos positivos e negativos, para que ao final sejam selecionados os métodos de estamparia empregados nos produtos ao final desenvolvidos pela análise de três deles.

O primeiro processo a ser citado trata-se da serigrafia, também popularmente conhecida como “Silk” ou “Silk-screen” é o método mais utilizado, devido a sua versatilidade, no qual a impressão se dá por meio de uma tela onde a estampa é anteriormente gravada e com o auxílio de um rodo de borracha, a tinta é transferida diretamente para a superfície. Quanto aos aspectos positivos desse método, destaca-se a durabilidade e versatilidade na aplicação, no entanto há uma limitação quanto ao número de cores, pois quanto mais colorida é a estampa deve-se imprimir um número maior de telas além de ser necessário reduzir o nível de complexibilidade dos elementos para obter um resultado melhor.

Figura 45 - Processo de serigrafia.



Fonte: Quatrocor (2019)

Outro método amplamente utilizado é a sublimação que consiste na impressão da estampa em um papel especial para superfícies sintéticas que será posteriormente transferida para o material por meio de uma prensa térmica. O resultado se dá devido a gaseificação da tinta ao ser transferida para o material

tendo uma fixação permanente sob a superfície e gerando um acabamento sem relevos.

A sublimação permite de maneira facilitada a impressão em materiais diversos como cerâmicas, metais e plásticos resultando em uma impressão fidedigna e de menor custo, no entanto é necessário ter maiores cuidados com o equipamento de impressão e a qualidade do arquivo para que não ocorram problemas como desbotamento e manchas.

Figura 46 - Processo de sublimação em uma caneca de cerâmica.



Fonte: FuturePrint (2019)

A técnica de impressão em “DTF (Direct to film)” ocorre através da impressão da estampa sobre um filme com uma camada por baixo de pó de poliamida que posteriormente servirá como uma cola através do uso de uma prensa térmica na superfície em que ocorre a fixação.

Como a sublimação, método gera reduções de custo devido não haver a necessidade de ser gerada uma matriz para a reprodução da estampa, mas com um resultado extremamente superior, oferecendo excelente qualidade de impressão permitindo reproduzir detalhes complexos, cores vibrantes e grande durabilidade em diversos tipos de superfícies.

Figura 47 - Retirada do papel sobre a estampa após o uso da prensa térmica em um processo de impressão em DTF.



Fonte: Global Sublimação (Acesso em 6 de novembro, 2025)

Ao ter um panorama sobre os pontos fortes e fracos dos três processos citados é importante compreender que o elemento principal de todas as estampas desenvolvidas no projeto serão ilustrações, isso acompanhado de outros elementos que devem trazer um nível de detalhamento que exclua em primeiro momento a produção das estampas em serigrafia, devido a aspectos como quantidade de cores, traços e manchas de texto em grande quantidade.

Contudo, levando em conta também a diversidade de superfícies em que as estampas serão aplicadas, no processo de confecção das estampas optou-se pela escolha da estamperia em DTF para as camisetas devido a qualidade superior de

acabamento, na impressão em canecas foi utilizada a sublimação pela versatilidade do processo sobre diferentes superfícies e nos demais produtos como os pôsteres e bottons foi utilizado a impressão colorida à laser.

4.5. Definição das figuras representadas no projeto

Como anteriormente dito, foram retratadas um número de seis figuras para cada estampa desenvolvida, cinco sendo jogadores e um nome de grande importância para o clube fora do campo. A seleção se deu a partir de pessoas que tiveram suas histórias previamente estudadas ao longo do projeto em que esses são Valdeir, Wesley, Lindomar, Pedro Bala, Ronaldão e Marcelão.

Ao estabelecer um olhar sob a história do Atlético Goianiense é perceptível a importância de cada um desses nomes em ordem cronológica e dentre os seis escolhidos existem recorrências em sua história com o clube que os destacam como verdadeiros heróis negros para o time e sua torcida.

Em primeiro lugar, Pedro Bala e Ronaldão dão início à essa história em 1971 com a primeira conquista de um título de expressão para todo o Brasil do time goianiense com o Torneio da Integração Nacional. Anos mais tarde em 1986 aparece Valdeir o “The Flash” um garoto da base que carregou o futebol goianiense para todo o Brasil e mais tarde até mesmo para a Europa, tudo isso acontecendo logo após o clube sair de um jejum de títulos de 14 anos com a conquista do Campeonato goiano de 1985.

Figura 48 - Elenco do Atlético campeão do Torneio da Integração Nacional de 1971.



Fonte: Campeões do Futebol (2016)

Mais tarde, no começo dos anos 2000 aparecem os nomes de Wesley “motorzinho”, Lindomar e Marcelão. Respectivamente dois meio campistas diretamente responsáveis por colocar o clube, em meio à crise financeiras e a quase perda do estádio, na elite do futebol brasileiro ao obterem o acesso para a Série A do Campeonato brasileiro em 2009 e um símbolo que desde 2005 carregou o papel de defender o clube diretamente como segurança e crescendo em importância para a torcida e instituição, hoje sendo ele o chefe do Centro de treinamento do Atlético.

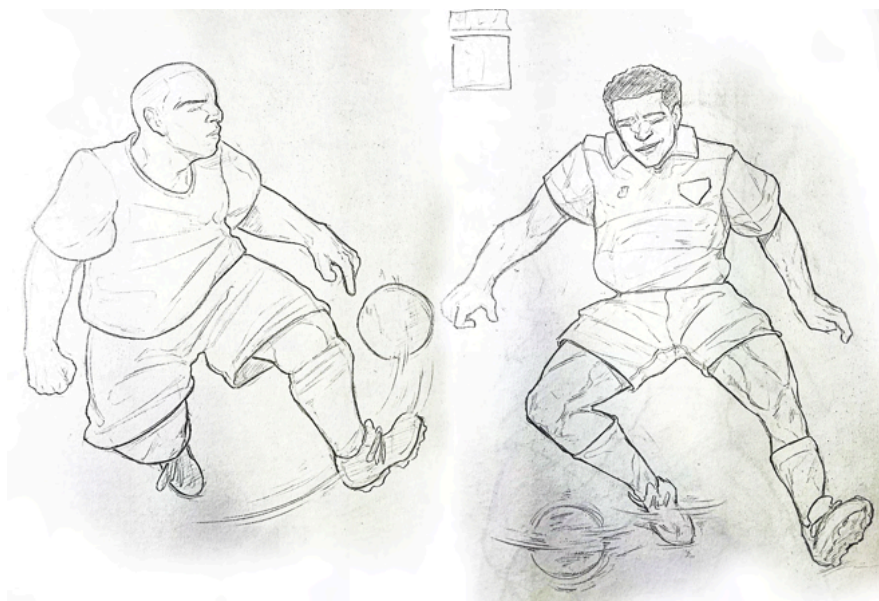
As recorrências, portanto, se dão pelo fato de todos esses serem pessoas negras que foram diretamente responsáveis por elevar o Atlético como um time de futebol de não apenas grande expressão em seu estado de origem, mas também como o levando a ser reconhecido nacionalmente. Eles não são apenas ídolos como também reconhecidos como verdadeiros heróis para o torcedor, protagonistas em conquistas e em processos de reestruturação do Atlético Goianiense.

4.6. Desenvolvimento da coleção

Após todas as etapas anteriores necessárias para dar início ao processo de desenvolvimento da coleção, tem-se o tema, figuras que serão retratadas e referências estéticas e funcionais como um norte para a criação do projeto. O ponto de partida foram rascunhos das ilustrações que deram origem às estampas e compreendendo isso, os primeiros esboços feitos no papel tiveram como principal foco desenvolver um estudo prático quanto a estética das ilustrações, anatomia e aspecto gestual dos personagens retratados.

Figura 49 - Primeiros rascunhos feitos no papel.





Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Com a conclusão dos primeiros rascunhos, definiu-se de maneira mais clara a estética com a qual os personagens seriam ilustrados, que se enquadra em um estilo de desenho semi realista, seguindo proporções anatômicas próximas à realidade, mas permitindo estilizações vindas de detalhes como expressões faciais, musculaturas demarcadas e movimentos exagerados. Trazendo desse modo características únicas à ilustração.

Logo após os primeiros rascunhos no papel deu-se início a produção das ilustrações digitais que serão utilizadas de base para as estampas. Em que primeiro foram elaboradas as ilustrações de cada figura seguindo as bases dos rascunhos produzidos no papel, seguido do processo de colorização em que se optou pelo uso de cores vivas evidenciadas por uma textura que simula retículas de jornal aplicada em cada uma das ilustrações, visando assim referenciar o editorial esportivo.

Figura 50 - Ilustrações digitais de cada uma das figuras retratadas.





Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Elencando pontos a respeito de cada ilustração, é possível evidenciar características que dão certa identidade a elas. De início são perceptíveis nos traços formas geométrizadas com terminações mais quadradas e triangulares que tem a função juntamente com o uso de hachuras e preenchimentos em preto de trazer maior peso à representação das figuras ilustradas.

Essa característica tem por objetivo transparecer a imagem desses personagens como verdadeiros ídolos, em que as poses mais contidas, musculaturas e dobras de roupas demarcadas, expressões sérias com os olhos cerrados trazem um plano de fundo dramático que transmite o peso da importância dessas pessoas, os retratando de maneira a referenciá-los como heróis épicos e grandiosos por seus feitos e reconhecimento.

Figura 51 - Ilustração de Valdeir the Flash.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 52 - Ilustração de Wesley "motorzinho".



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 53 - Ilustração de Lindomar.

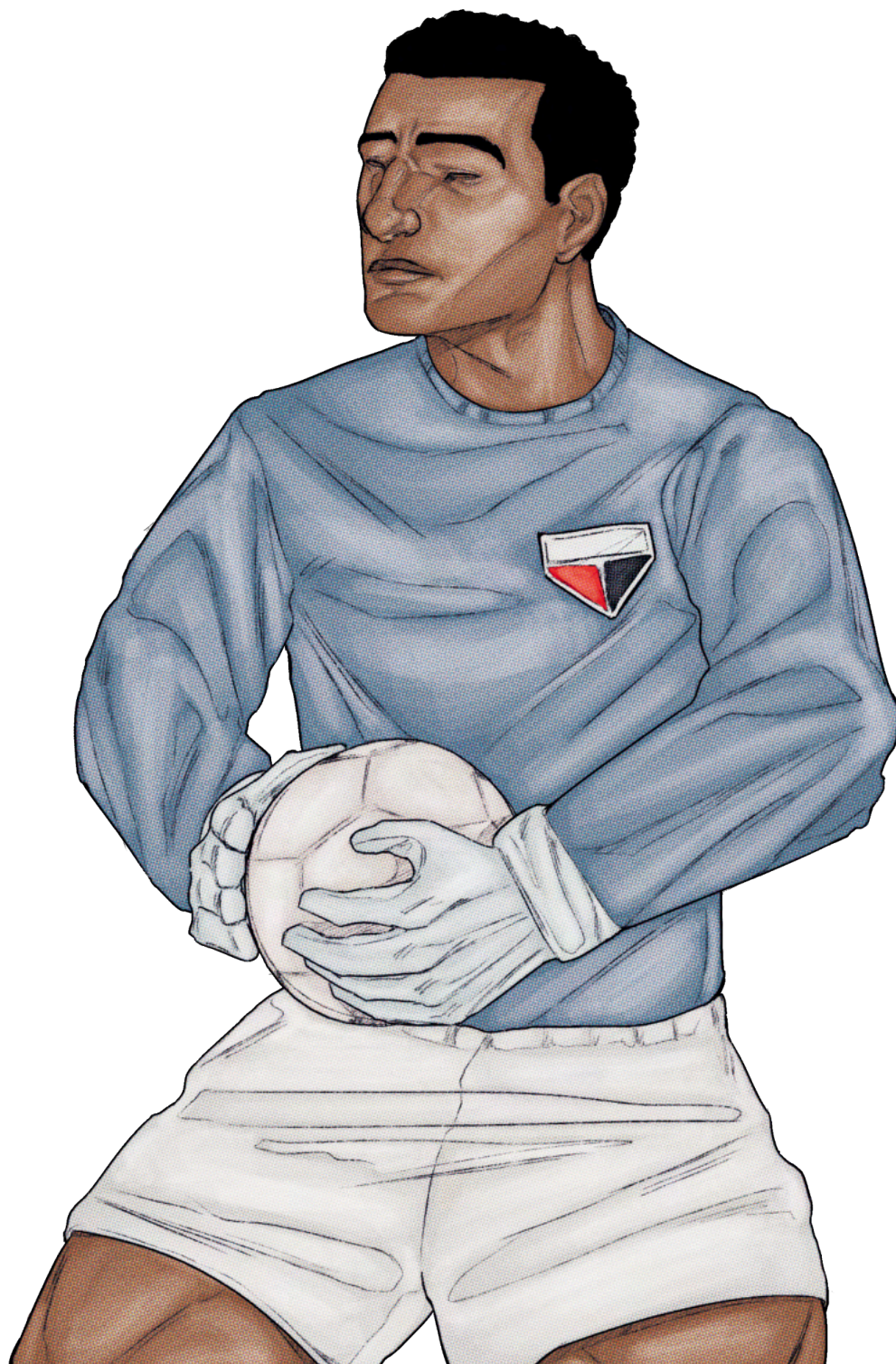


Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

No que diz respeito ao detalhamento das ilustrações, nas representações do Valdeir, Wesley e Lindomar buscou-se ressaltar o aspecto da gestualidade, simulando o movimento similar ao que estivessem atuando em campo, isso sendo transmitido por meio da pose da qual os personagens se encontram em conjunto com outros elementos como partículas de terra e linhas de movimento.

A partir da realização da pintura digital esses aspectos ganharam maior valorização de modo que os movimentos dos personagens carregados de peso e dramaticidade são evidenciados por meio da iluminação sob as musculaturas em tensão, e da textura e tridimensionalidade adicionada a elementos como o uniforme e as chuteiras por meio do brilho adicionado às superfícies em preto e cinza.

Figura 54 - Ilustração de Pedro Bala.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 55 - Ilustração de Ronaldão.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 56 - Ilustração de Marcelão.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Em contraste aos primeiros desenhos, as representações dos goleiros e de Marcelão são mais estáticas, porém aproximadas permitindo um melhor equilíbrio dessas composições. Por meio dessa escolha também se tem um foco em outros elementos como as luvas dos goleiros, as bolas de futebol e a musculatura dos braços de Marcelo.

Apesar das poses com características diferentes, o aspecto da dramaticidade e tensão permanecem, como por exemplo na pose de Marcelo que de braços cruzados transmite imponência e força com sua expressão facial e corporal, além das ilustrações de Pedro Bala e Ronaldão os quais transparecem estar passando por um momento do qual estejam sendo decisivos para o time, como em uma final de um campeonato por exemplo.

Na conjuntura total das composições, a colorização agregou à temática heróica e épica conceitualmente presente nas ilustrações, isso somado em conjunto com o uso de uma textura que replica retículas de jornal que trouxe maior peso às imagens e destaque as cores de cada desenho e mantendo fidelidade às cores de uniforme tradicionalmente utilizadas pelo time goianiense.

Quanto ao aspecto das cores, o ponto de partida foi a tonalidade dos uniformes usados por cada figura representada. Nas ilustrações de Valdeir, Wesley e Lindomar todos estão utilizando um uniforme que faz referência à época de atuação de cada um, no entanto um aspecto se repete, as cores rubro negras. Em que dentro de cada padrão de listras priorizou-se um vermelho vivo, de coloração quente que contrasta se com um preto possuindo brilho de temperatura fria, desse modo destacando as vestimentas de cada um deles.

Nas cores presentes nas roupas das demais figuras representadas, permitiu-se uma maior liberdade criativa na coloração dos uniformes de goleiro com um azul dessaturado na camisa de Pedro bala e uma cor preta para a de Ronaldão em que a iluminação traz um aspecto de uma textura de maior peso para ambos. No caso de Marcelão, optou-se pelo preto costumeiramente utilizado em uniformes da comissão técnica do clube.

Outro aspecto de determinada importância no processo de colorização foram os tons de pele de cada personagem. Em que todas as figuras representadas são negros de pele retinta, porém com diferentes tonalidades, o que influenciou no processo de pintura de cada das ilustrações, visando uma aproximar-se do tom de

identidade visual desse jornal. Para as manchetes foi utilizada a fonte “Tusker Grotesk” na variação “5700 bold” com um efeito de itálico aplicado a ela, a escolha pelo característica de ser uma fonte condensada e de com traçado de grande peso contribuindo assim para um título chamativo e que preenchesse boa parte dos cenários. Para os demais textos optou-se pela “Acumin Variable Concept” por se tratar de uma família tipográfica com extensa variações de peso, tamanho e formatos desde o regular, “wide”(largo) e condensado.

Figura 58 - Logotipo em referência a um portal de notícias “Dragão Goiano”, focado no Atlético Goianiense.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 59 - Planos de fundo para as ilustrações.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 60 - Famílias tipográficas escolhidas.

Tusker Grotesk

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz
0123456789 !?@***

Acumin Variable Concept

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789 !?@*

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Com a reunião desses elementos foram criadas as estampas referentes a cada uma das ilustrações. A ideia conceitualmente desenvolvida foi de que dentro desse jornal fictício, cada uma das composições geradas representasse uma edição de uma série publicada por meio dele. Para nomear essa série e assim por consequência a coleção, foi feito um jogo de palavras com heróis negros e as cores do clube, criando o título “Heróis negros, histórias rubro-negras”.

Assim, cada estampa é uma edição dessa série, publicada no jornal “Dragão goiano” começando com a edição de número um sobre Valdeir e seguindo respectivamente com Wesley, Lindomar, Pedro Bala, Ronaldão e Marcelão. Em cada uma delas há um cabeçalho contendo o logotipo do jornal, escudos do clube em três momentos diferentes de sua história, o título da série junto ao número da edição e uma data que faz referência a um momento marcante na história da figura representada com o Atlético.

Figura 61 - Estampa de Valdeir the Flash.



Valdeir carregou consigo a alegria e a força de um menino negro que saiu das ruas de Goiânia para os gramados mais importantes do Brasil. Sua passagem pelo Dragão não foi o marco inicial de uma trajetória que mostrava ao país o talento do futebol goiano.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 62 - Estampa de Wesley "motorzinho".



Wesley corria o tempo todo, marcava, criava, voltava, aparecia em todos os cantos do gramado como se tivesse um motor em combustão infinita. Foi com esse espírito que Wesley ajudou na conquista do campeonato goiano de 2007, que trouxe de volta o orgulho e a confiança ao torcedor atleticano.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 63 - Estampa de Lindomar.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Começando com Valdeir a data referenciada é o ano de 1988 no qual houve a conquista do Campeonato goiano pelo elenco do Atlético que o jogador fazia parte. Ainda comemorando outro título do mesmo campeonato, na segunda edição a data

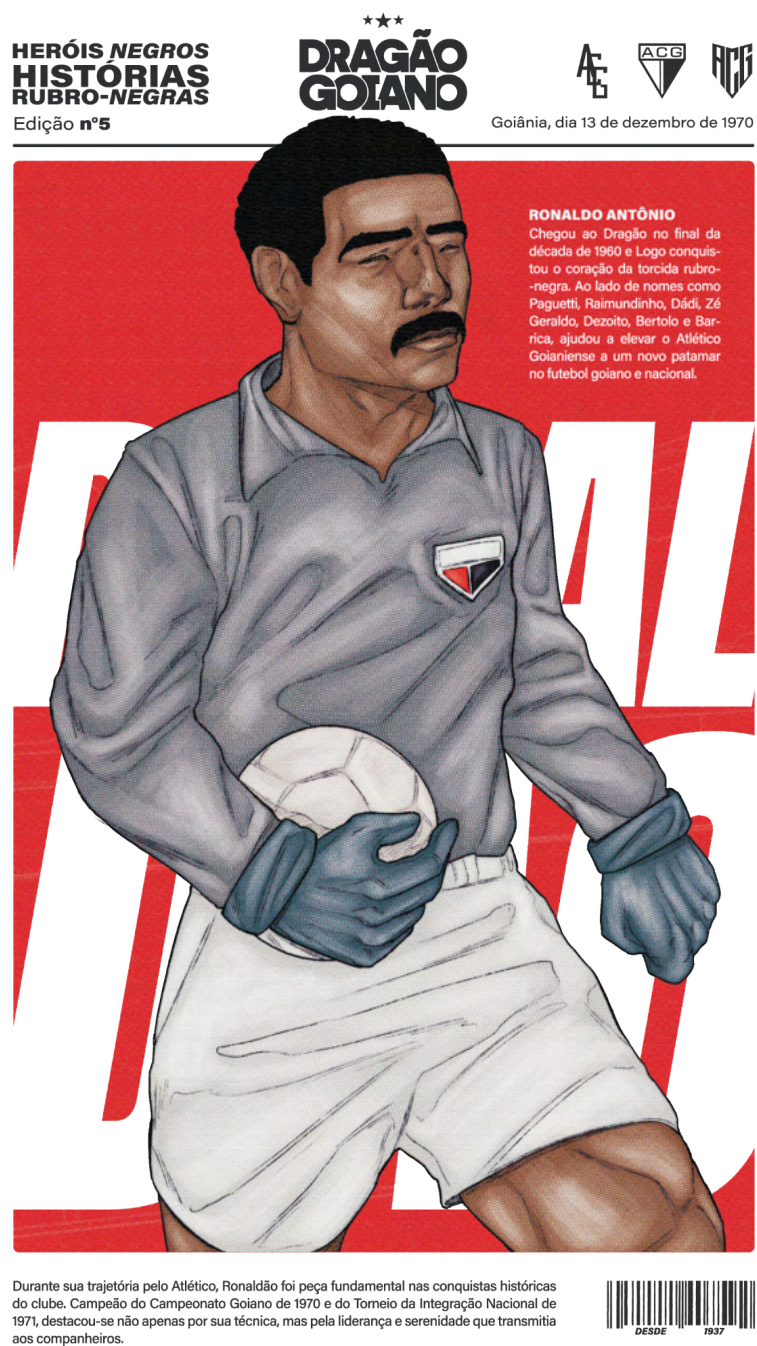
em questão se trata do Goiano de 2007 com Wesley, logo em seguida na terceira é comemorada a conquista da Série C do Campeonato brasileiro de 2008 representando a importância de Lindomar para o título.

Figura 64 - Estampa de Pedro Bala.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 65 - Estampa de Ronaldão.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 66 - Estampa de Marcelão.

**HERÓIS NEGROS
HISTÓRIAS
RUBRO-NEGRAS**
Edição nº6

**DRAGÃO
GOIANO**

ACG ACG ACG
Goiânia, dia 12 de fevereiro de 2014

MARCELO RICARDO
Carinhosamente conhecido como "Marcelão", é uma figura emblemática na história do Atlético Goianiense. Iniciou sua trajetória no clube como segurança, tornando-se presença constante nos bastidores e eventos do Dragão.



Ao longo dos anos, Marcelão se destacou não apenas pela segurança física, mas também pela segurança emocional que transmitia aos jogadores, comissão técnica e torcedores. Sua postura firme e respeitosa conquistou a todos, tornando-o uma referência de profissionalismo e lealdade.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Na quarta edição, o protagonista é Pedro Bala, que foi muito importante para a conquista do Torneio de Integração Nacional de 1971, sendo a data presente nela. Representando Ronaldão, a quinta edição traz como data referenciada a conquista do Estadual goiano de 1970 o qual foi a base para a conquista nacional do ano seguinte e finalizando a série, a última edição consta a data da conquista do Goianão de 2014, mas também marca a data da fotografia de Marcelão segurando Lino em seus ombros, o jogador responsável pelo gol do título, sendo essa foto muito lembrada pela torcida rubro negra.

Figura 67 - Marcelão em 2014, carregando o jogador Lino, o responsável pelo gol que deu o título goiano para o clube naquele ano.



Fonte: Globo Esporte (2025)

Dentre outros elementos que se repetem, estão presentes em cada uma das estampas “chamadas” com textos a respeito da história do personagem representado com suas origens e relação com o time. Como é o caso da estampa de Valdeir em que a chamada cita o “Crimeia Leste” o bairro onde morava em Goiânia no início de sua trajetória pelo clube e a de Lindomar que destaca sua origem na cidade de Inhumas em Goiás, ou como os textos na segunda edição que ressaltam a garra e determinação que Wesley apresentava em campo e na sexta estampa em

que destaca-se a segurança física e emocional que Marcelão traz aos torcedores rubro negros.

Contudo, posteriormente as estampas foram adaptadas para os diferentes materiais presentes na coleção. Em relação às camisetas e pôsteres não foi necessárias grandes alterações, no entanto para as canecas cada estampa foi adaptada para um formato na horizontal de modo a terem sua aplicação facilitada à superfície. Além disso, para os bottons foi realizada uma grande simplificação em que apenas as ilustrações e fundo permaneceram ao final.

Figura 68 - Croquis das camisetas.





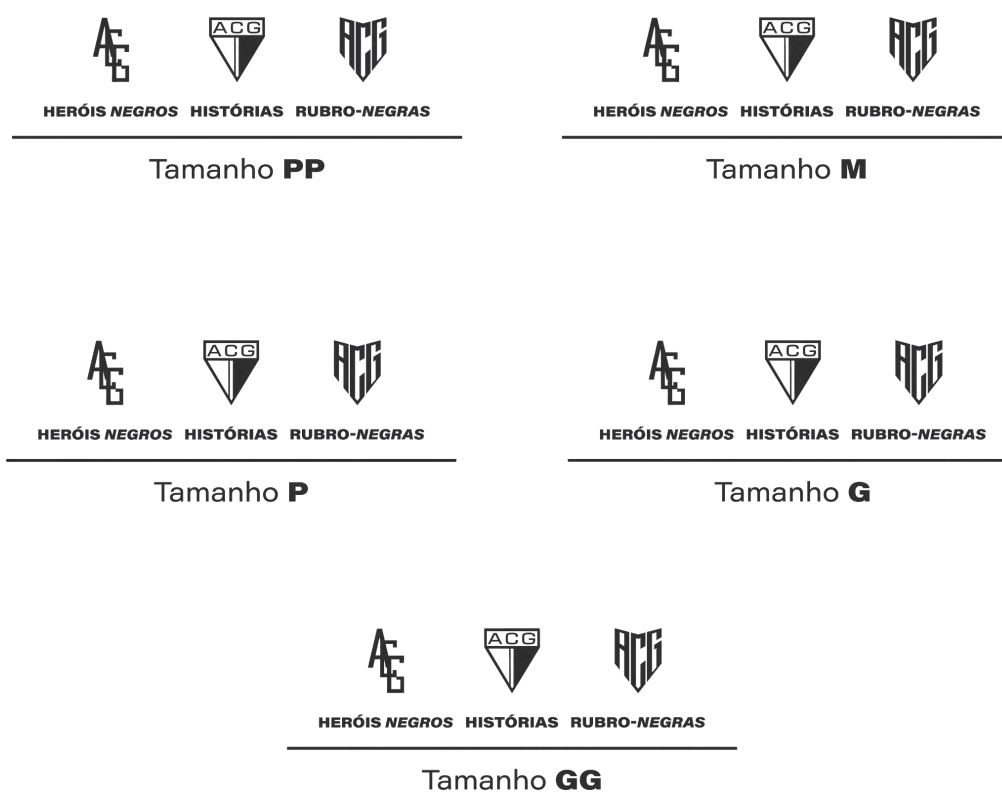
Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Como anteriormente descrito, não foram necessárias grandes alterações no arquivo original da estampa para sua aplicação nas camisetas. Os dois croquis ilustrados explicam o posicionamento das ilustrações em todas as camisetas da coleção em que a estampa principal localiza-se nas costas e na frente é replicado o cabeçalho referente a edição da camiseta tendo o seu tamanho reduzido.

As cores de elementos como o cabeçalho, grafismos e textos foram alteradas de acordo com a cor do tecido referente à estampa, utilizando uma coloração *off white* para os tecidos pretos e mantendo a cor originalmente proposta para os tecidos brancos.

Em média, todas as estampas das costas possuem o tamanho de 22,5 centímetros de largura em que a altura segue proporcional e na frente, seguindo a mesma lógica, são 15 centímetros de largura. Ao final também foram desenvolvidos carimbos internos de tamanho com variação inicial da numeração “P” até o “GG”.

Figura 69 - Carimbo de tamanho interno.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 70 - Adaptação das estampas para impressão em canecas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Para facilitar a impressão nas canecas permitindo assim a impressão ao longo de todo objeto, os elementos de texto e cenários foram rotacionados para a horizontal e para preencher o espaço em branco ao final da extensão das canecas foi replicado ao final o título da coleção junto aos escudos de diferentes momentos da história do clube.

Figura 71 - Arquivo para impressão dos bottons.

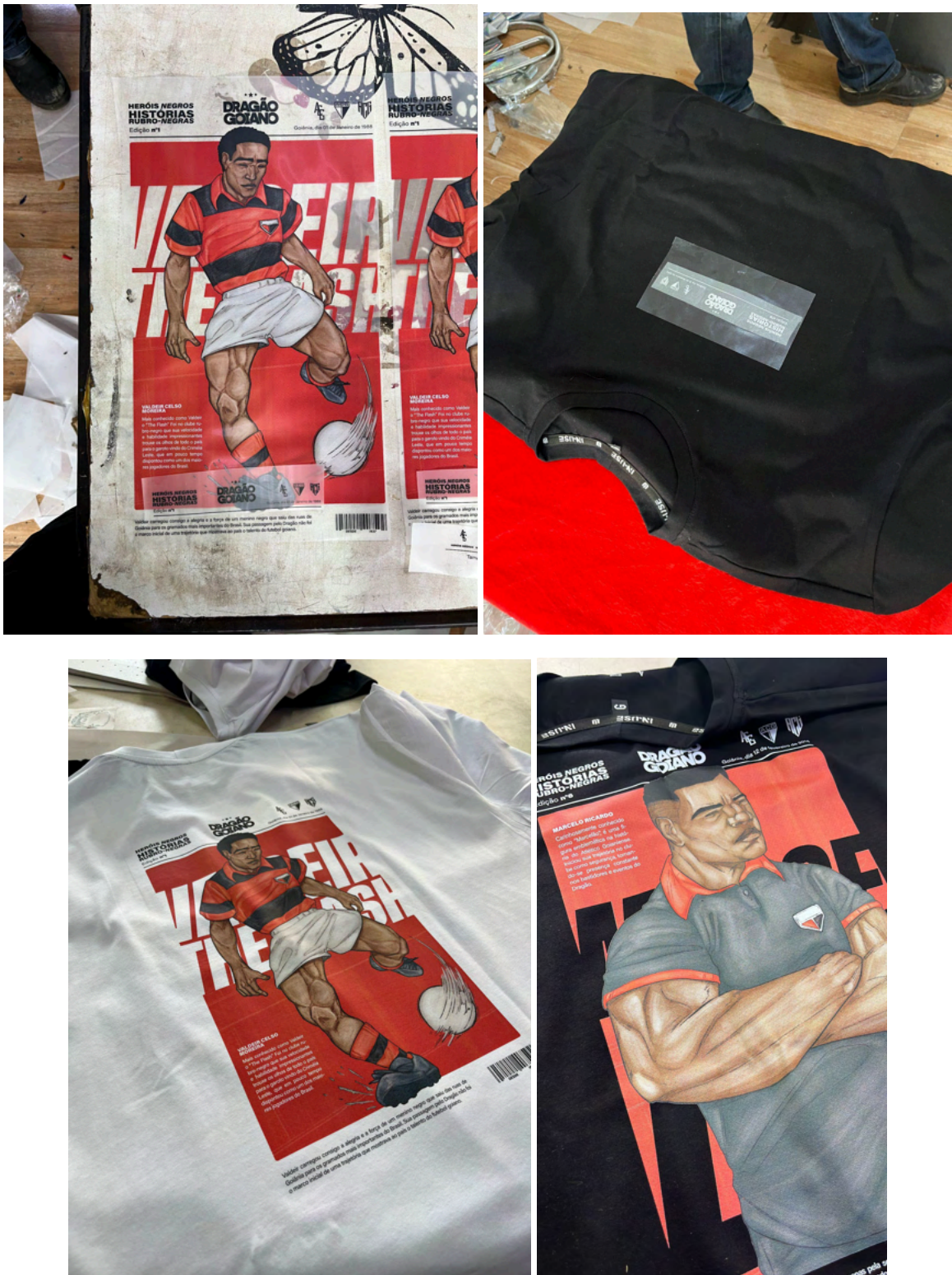


Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Havendo então ocorrido o fechamento dos arquivos, deu-se início a confecção dos protótipos. Foram produzidas três estampas, respectivamente as de Valdeir, Wesley e Marcelão utilizando o processo de DTF (Direct to film) sobre camisetas de modelagem oversized previamente tendo seu processo de costura fechado.

As estampas foram então impressas sobre um papel com uma camada abaixo de pó de poliamida, fixadas na superfície das camisetas e como auxílio de uma prensa térmica são aplicadas nas camisetas. O resultado ao final foi de um acabamento extremamente similar ao design originalmente encontrado no arquivo, permitindo precisão em mínimos detalhes como traçados finos, texturas e com grande fidelidade de cores.

Figura 72 - Processo de estamparia das camisetas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Posteriormente, foram impressas as canecas referentes a Valdeir e Wesley utilizando o método de sublimação. O processo decorreu da impressão das ilustrações em um papel especial que foi logo após fixado nas superfícies das canecas foi transferido a elas por meio de uma prensa térmica e da gaseificação das tintas de impressão. Ao final encontrou-se um acabamento de boa qualidade, não com o mesmo detalhamento do DTF, porém havendo grande riqueza de detalhes quanto a cores, traçados e tipografias.

Por último foram produzidos todos os bottons e três pôsteres, sendo os de Valdeir, Wesley e Marcelão. Ambos foram impressos pelo método de impressão a jato de tinta nos quais os designs referentes aos bottons foram impressos e logo após com a ajuda de uma prensa mecânica, envelopados com uma película de plástico. Quanto aos pôsteres, esses foram impressos em papel couchê de 140 gramas, obtendo um acabamento com um leve brilho em sua superfície.

Ao final da confecção desses produtos, foram realizadas fotografias que juntas de alguns mock-ups representam o que seria um material de divulgação da coleção.

Figura 73 - Fotos dos produtos da coleção Heróis negros, Histórias rubro negras.





Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

5. Considerações finais

5.1. Objetivos e resultados alcançados

O trabalho desenvolvido trata-se de uma coleção de produtos que celebram a vida de heróis negros para o Atlético Clube Goianiense seja dentro ou fora de campo, visando assim produzir representatividade negra por meio do trabalho de design gráfico elaborado a respeito das histórias dessas pessoas.

Os objetivos específicos do projeto foram estabelecer a conceituação de herói para o futebol, entender como se dá a representatividade negra nesse esporte no Brasil, estudar a história do Atlético e selecionar ídolos negros com atuação heróica para o clube, desenvolver uma coleção de estampas ilustradas dentro da tema as aplicando em uma série de produtos.

Em relação a conceituação de herói e a representatividade negra no futebol brasileiro, foi possível estabelecer conclusões que contribuíram para o aspecto conceitual do trabalho. Como o entendimento de um herói para o futebol sendo a partir do reconhecimento de uma torcida direcionado a ações de grande importância dentro e fora de campo, além da compreensão a respeito da história do futebol no Brasil e sua forte relação desde o início com a representatividade negra e o combate ao racismo, uma conexão que continua até os dias de hoje.

Também foi importante o estudo a respeito da história do Atlético Goianiense e a partir dela, o levantamento de ídolos de atuação heróica para o clube e torcida. Isso permitindo não somente a escolha dos nomes que foram retratados na coleção, como também um melhor aprofundamento na história que cada um possui com o time. Sendo perceptível ao estudar toda a cronologia do time goianiense, pessoas negras de grande importância que durante toda a trajetória do clube elevaram a visibilidade do futebol goianiense e ajudaram na reconstrução da imagem do time em períodos de maiores dificuldades.

Logo em seguida, foi investigada a relação entre futebol e design gráfico em conjunto com a análise gráfica de produtos com tema de representatividade negra e de materiais produzidos pelo Atlético. O resultado dessas pesquisas possibilitou uma compreensão do papel do design gráfico para o futebol e orientou a decisão dos produtos que foram confeccionados ao final do projeto. Decisão essa que a partir do que foi estudado, centralizou-se em produtos de característica casual, gerando

conexões com o torcedor do Atlético por meio das histórias e figuras retratadas.

Contudo, deu-se início ao processo de desenvolvimento da coleção com uma metodologia de desenvolvimento seguindo as etapas de delimitação dos produtos, referencial estético e teórico, pesquisa e definição dos métodos de impressão, a definição das figuras retratadas no projeto e por último o desenvolvimento da coleção.

Ao final as estampas desenvolvidas carregam como conceito base a referência a capas de jornais esportivos, sendo cada uma delas uma edição de uma série lançada em um periódico fictício sob o nome em referência a um portal de notícias do Atlético chamado de “Dragão Goiano”.

Contudo, os objetivos propostos ao início do projeto são concluídos com o desenvolvimento da coleção, possuindo produtos que retratam a importância histórica de figuras negras heróicas para o Atlético Clube Goianiense e sua torcida. Respectivamente em cada uma das edições são retratados Valdeir, Wesley, Lindomar, Pedro Bala, Ronaldão e Marcelão, todos eles responsáveis diretamente pelo processo de elevar a imagem do Atlético para todo Brasil.

5.2. Apontamentos e perspectivas

A partir do desenvolvimento dos produtos tem-se ao final um exemplo de como o Design gráfico pode atuar de maneira que estimule e produza representatividade por meio de materiais que enriqueçam e transmitam a importância de pessoas negras nos mais diversos cenários de atuação.

Além disso, os itens desenvolvidos no projeto também são produtos que muito possivelmente poderiam ser comercializados pelo Atlético Goianiense, pois incrementam um olhar diferente a respeito da história do clube e trazem uma conexão direta com o torcedor atleticano, carregando a tradição do time surgido no bairro de Campinas.

Sugere-se ao final um aprimoramento da pesquisa no que diz respeito às pessoas negras representadas, visando assim um aprofundamento ainda maior sobre aspectos como o de suas origens, episódios com o clube e torcida marcantes que não tiveram tanta reprodução midiática e um acréscimo de mais nomes dentre os que foram representados. De modo a fortalecer mais ainda a conexão gerada com a torcida por meio desses produtos.

Referências

ALICE, Sarah. A história de Antônio Accioly, ex-presidente do Atlético-GO que deu nome ao estádio do clube; confira. Esporte News Mundo, [s. l.], 29 jun. 2021. Disponível em: <https://esportenewsmundo.com.br/a-historia-de-antonio-accioly-o-ex-presidente-do-atletico-go-que-deu-nome-ao-estadio-do-clube-confira/>

ATLÉTICO CLUBE GOIANIENSE. #ForçaMarcelão – Estamos com você, Marcelão! [vídeo]. Facebook, 2 mar. 2021. Disponível em: <https://www.facebook.com/ACGOOficial/videos/for%C3%A7amarcel%C3%A3o-estamos-com-voc%C3%AA-marcel%C3%A3o/253937263005747/>

ATLÉTICO CLUB GOIANIENSE. Torneio da Integração: 50 anos da primeira conquista nacional do futebol goiano. Disponível em: <https://atleticogoianiense.com.br/noticias/torneio-da-integracao-50-anos-da-primeira-conquista-nacional-do-futebol-goiano.html>

ATLÉTICO GOIANIENSE. O dragão: a origem do mascote atleticano. Disponível em: <https://atleticogoianiense.com.br/noticias/o-dragao-a-origem-do-mascote-atleticano.html>

ATOCA COLETIVO. Valdeir: o “The Flash”. Atoca Coletivo, [s.d.]. Disponível em: <https://www.atocacoletivo.com.br/post/valdeir-o-the-flash>

Club de Regatas Vasco da Gama. Vasco lança coleção de camisas dos 100 anos da “Resposta Histórica”. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/times/vasco/noticia/2024/04/02/vasco-lanca-colecao-de-camisas-dos-100-anos-da-resposta-historica-veja.ghtml>

FERREIRA, P. C. Beijando o escudo: o futebol e as identidades no Brasil contemporâneo. 2019. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://bdta.USP.br/>

Futebol de Goyaz e suas histórias - 70ª edição - Ronaldão. YouTube, 25 de agosto de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7E4te-CvIAM>

FLUMINENSE FOOTBALL CLUB. “Corra e olhe o céu”: Fluminense e Umbro lançam nova terceira camisa em homenagem a Cartola. 11 out. 2023. Disponível em: <https://www.fluminense.com.br/noticia/corra-e-olhe-o-ceu-fluminense-e-umbro-lanca-m-nova-terceira-camisa-em-homenagem-a-cartola>

LANCER!. Vasco lança camisa especial em homenagem ao massagista e ídolo Pai Santana, que faleceu há 10 anos. Disponível em: <https://www.lance.com.br/vasco/lanca-camisa-especial-homenagem-massagista-pai-santana-figura-historica-clube.html>

LISBOA, Fábio. Pelé mudou os rumos do esporte mais popular do Brasil. Agência Brasil, Rio de Janeiro, 29 dez. 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2022-12/pele-mudou-os-rumos-do-esporte-mais-popular-do-brasil>

MACKENZIE. MAIS QUE UM JOGO O FUTEBOL COMO FERRAMENTA SOCIAL E POLÍTICA. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2020. Disponível em: <https://adelfa-api.mackenzie.br/server/api/core/bitstreams/b881052e-9041-4f29-a4f0-87ee42a12401/conten> >

MATOS, José Edgar de. Corinthians apresenta novos uniformes para 2024 com temática antirracista; veja fotos. ge.globo.com, 2 maio 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/times/corinthians/noticia/2024/05/02/corinthians-apresenta-novos-uniformes-para-2024-com-tematica-antirracista-veja-fotos.ghtml>

MORAIS, Isabela Cristina Santos De. A elaboração do conceito de herói a partir da compreensão dos alunos do ensino fundamental. Anais V FIPED... Campina Grande: Realize Editora, 2013. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/3682>>

NAFE, Sarah Farid. Entre o doméstico e o industrial: relações informais de trabalho e gênero na produção têxtil em Goiânia no ano de 2024. 2024. Universidade de Brasília, Brasília, 2024.

O Negro no Futebol Brasileiro: Uma Revisão Sistemática a partir de Periódicos Nacionais da EF. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 147–172, 2021. DOI: 10.35699/2447-6218.2021.34897. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34897>>

PEREIRA, Charlie. Morre Ronaldão, um dos principais nomes na história do Atlético Goianiense. Sagres Online, 6 jul. 2020. Disponível em: <https://sagresonline.com.br/morre-ronaldo-um-dos-principais-nomes-na-historia-do-atletico-goianiense/>

PEREIRA, L. Futebol e design: produções gráficas independentes e identidade brasileira. Revista InTraduções, v. 14, n. 2, p. 123–138, 2022.

RIBEIRO, Emanuelle. Conexão São Januário–Antônio Accioly: como torcedores levantaram estádio do adversário do Vasco. ge (portal Globo), Goiânia, 31 jul. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/futebol/times/vasco/noticia/2024/07/31/conexao-sao-januario-antonio-accioly-como-torcedores-levantaram-estadio-do-adversario-do-vasco.ghtml>

RIBEIRO, Lara Andreia da Silva. Emergência dos heróis de futebol no contexto da sociedade atual. Dez. 2007. Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, Porto, 2007.

SANDANO, Carlos Eduardo; SILVA, Geyza Melo e. Além dos gramados: o movimento negro e o enfrentamento ao racismo no futebol brasileiro. São Paulo: Além dos gramados: o movimento negro e o enfrentamento ao racismo no futebol brasileiro, 2023. Disponível em: <<https://dspace.mackenzie.br/items/dcc7a493-34c7-4b64-9841-616ea1be418d>>

SILVA, Iago Couto Passos. 2023. 34f. Inserção do negro no futebol brasileiro: a relevância do clube de regatas Vasco da Gama contra o racismo nas primeiras décadas do século XX. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em História) - Departamento de Ciências Humanas, Campus V, Universidade do Estado da Bahia, Santo Antônio de Jesus, 2023. Disponível em: <<https://saberaberto.uneb.br/items/d9168c6d-81b5-47ab-80fc-42a78e6aa472>>

TABELANDO COM ANDRÉ ISAC. Tabelando com André Isac – 12 02 2012 – Valdeir. YouTube, 13 ago. 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=bASe_g_LAU

TOLEDO, Luiz H. de. Lógicas no futebol. São Paulo: Hucitec, Fapesp, 2002.
GIGLIO, Sérgio Settani. Futebol: mitos, ídolos e heróis. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 2007.

VIEIRA, Raquel Goulart. Heróis do futebol brasileiro: a construção da mítica heroica nos discursos da mídia esportiva. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Disponível em: <https://portcom.intercom.org.br/pdfs/4cb518892536d392040cd7bf518544ea.pdf>