

O tom de sátira já começa na primeira página da revista e assim segue por toda a obra. A ambientação de um pobre ginásio de basquete está lá, mas a Liga é organizada e cada equipe tem seus destaques. Muitas situações do basquete são retratadas, em jogos emocionantes e em um campeonato bem disputado. Um pouco de mistério e intrigas são sugeridos pela narrativa e pela arte com um traço “relaxado” e bem definido. Algumas poucas cenas de apelo sexual, porém com uso de escatologia na proposta de humor. A composição dos quadros reflete o que acontece nas quadras e nos deixa curiosos para saber o que acontecerá. Porém, em uma virada do roteiro, tudo muda e Andy volta a ficar sozinho e tem que se virar. Literalmente (a cena debaixo do sol é hilária). No final, uma surpresa para Andy e nova brincadeira com empresas de ônibus.

Formato 13,5x19,0cm, capa colorida, miolo P&B, 48 páginas. Uma página com pequena referência real a jogadores de basquete de pequena estatura. Publicada em fevereiro de 2023 pela Mau Gosto Corporations (nº 3 da coleção ‘Mau Gosto Comics’) com roteiro e arte de Victor Bello.

Oscar e o Pan de 87

Homenagem ao incrível feito da seleção masculina consagrando-se campeã pan-americana de 1987 em Indianápolis/EUA contra a equipe da casa. Com roteiro de Milena Azevedo, arte de Isaque Sagara e cores de Rodrigo Matos, Thaynan Lana e Bernardo Spengler, editada pela UB Editora em parceria com o MDE. Com traço realista, os autores conseguem passar as emoções dos jogos e da conquista final pontuando o relacionamento entre os atletas, a preparação para o campeonato e a rotina de treinos que levaram o Brasil a esta conquista histórica. A narrativa nos leva para dentro da quadra, expondo as lembranças que Oscar nos traz alinhando com depoimentos da época e revelando os efeitos que a conquista trouxe para o esporte. Conta com depoimentos extras de jornalistas e jogadores comentando a vitória desta equipe fantástica e multicampeã neste Pan-Americano.

Formato 17,0x25,0cm, capa e miolo coloridos, 100 páginas. Lançada em agosto de 2022.



Oscarzinho

Uma versão de um dos maiores atletas do basquete e dos esportes brasileiros, em que Oscar é retratado com 12 anos de idade e interage com uma turma de mais 9 personagens.

Formato 13,5x19,0cm, capa e miolo coloridos, 32 páginas, 4 edições publicadas a partir de janeiro de 1998 pela Mythos Editora. A equipe de produção era:

Roteiro: Franco de Rosa, Hécio de Carvalho, Flávio Soares, Wanderley Felipe, Gerson Teixeira, David Campiti, René Ferri, Raimundo Neto.

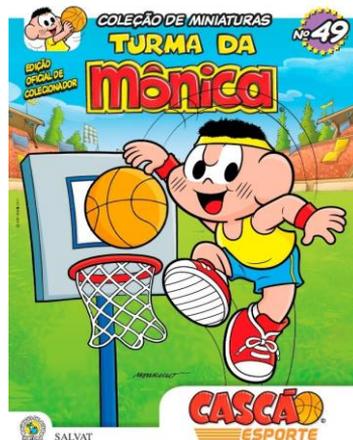
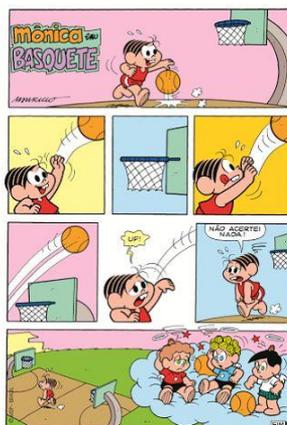
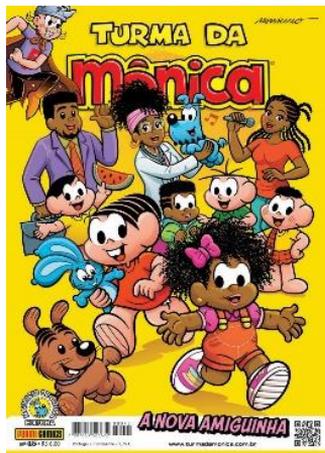
Desenho: Mozart Couto, Ivan Reis, Wanderley Felipe, Marinho, Raimundo Neto.

Arte-final: René Michelletti, Jaime Podavin, Wanderley Felipe, Eddie Wagner, Raimundo Neto.

Cores: Flávio Soares, Alexandre Jubran, Daniel de Rosa, Alberto C., Hécio de Carvalho, Rudinei.

Letras: Darkside, Valéria Calipo, Wanderley Felipe, Eddie Wagner, Raimundo Neto.

Outras participações da Turma da Mônica no basquete.



Slam Dunk de Takehiko Inoue

Originalmente publicado na revista japonesa **Shonen Jump** da editora Shueisha. É uma série de mangá publicada entre 1990 e 1996 e que gerou versões em outras mídias. No Brasil foi publicada pela Conrad Editora em 31 edições e pela Panini em 24 edições.

É uma história de personagens adolescentes com motivações variadas e centralizada no basquete do ensino médio. Romances e frustrações típicos da idade são retratados entre treinos e jogos do campeonato. O protagonista, Sakuragi, é um jovem rebelde que tenta ser admirado pelas garotas, mas fracassa de maneira contundente. Ele vê no basquete sua chance de se destacar e ser notado, ainda mais por sua amada (mesmo não gostando do esporte), porém tem que enfrentar os conflitos com os colegas do time e principalmente com a estrela (que por acaso é irmão da garota que quer conquistar). A série vai evoluindo mostrando os relacionamentos dos jovens com a escola, com o basquete e com a vida amorosa. Conquistas e rejeições estão presentes, os desafios de superação também. Nesse ponto, Sakuragi passa a se interessar e a gostar realmente do esporte, aproveitando seu físico imponente e desfrutando do incentivo de sua paixão. O autor passa a reunir outros adolescentes para formar um time competitivo e mostra essa evolução no decorrer da série, retratando campeonatos e jogos emocionantes. O autor tem um traço realista e bem dinâmico, transmitindo toda a emoção dos jogos e campeonatos, em um enredo envolvente para contar histórias do esporte e também da vida cotidiana e evolução dos jovens estudantes. A série obteve muito sucesso no Japão e ajudou a popularizar o esporte por lá, gerando duas outras obras do autor sobre o tema (Buzzer Beate e Real) e sendo reconhecida pela Associação de Basquete do Japão.



Em 1999, Takehiko Inoue lançou outra série de sucesso, **Real**. Publicada pela editora Shueisha na revista **Weekly Young Jump**, aborda o esporte praticado em cadeiras de rodas. É uma temática mais realista para um público leitor mais maduro. O enredo aborda o relacionamento de três adolescentes que se unem em torno da prática do basquete em cadeira de rodas. Um tom mais emocional e maduro, retratando as dificuldades oriundas de deficiências físicas e os aspectos psicológicos envolvidos. A série ainda está sendo publicada, contando com 15 volumes por enquanto.

No Brasil, é publicado pela Panini, estando também no 15º volume. Mantendo as características de miolo P&B e capa colorida.



Kuroko no Basket de Fujimaki Tadatoshi.

Lançado na década seguinte, em 2008, também ambientado no ensino médio, conta a história de Kuroko Tetsuya, um armador de talento, e seus colegas de escola e equipe tentando conquistar o campeonato nacional. Todos os integrantes têm dons muito acima do normal (sobrenaturais, talvez?) e vivem os dramas e emoções da adolescência.

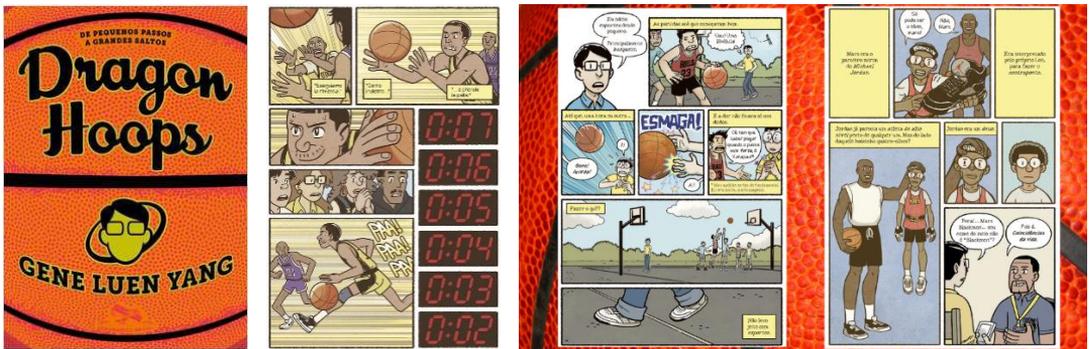


Dragon Hoops, de Pequenos Passos a Grandes Saltos de Gene Luen Yang

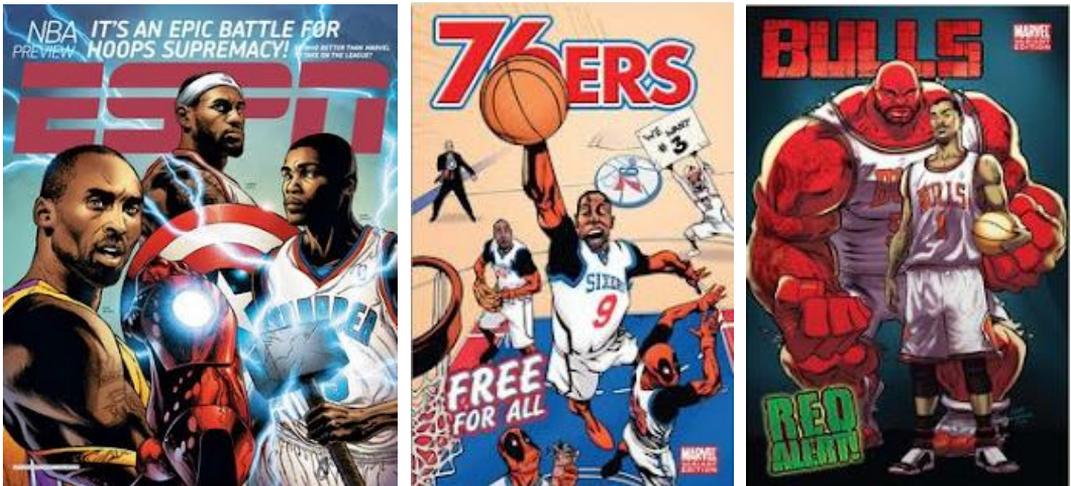
Originalmente publicado nos EUA em 2020. No Brasil, publicado pela Quadrinhos na Cia.

O premiado autor é americano e seus pais são de Hong Kong e Taiwan. Enquanto lecionava Ciências da Computação na Bishop O’Dowd, entrou em contato com o time de basquete Dragons e se interessou pela história da equipe e integrantes, o que o inspirou a realizar esta obra. A partir de conversas com o técnico e com os jovens atletas, acompanha a promissora temporada de tentativa da conquista do campeonato estadual. Narra então o desenrolar dos jogos, das interações com a equipe, suas histórias de vida e também a história do basquete no país, enfocando o espírito competitivo e superações de obstáculos no esporte e nos relacionamentos sociais. Com um traço limpo no estilo mangá e sem muito detalhamento com uso de cores claras, a narrativa é ágil e alterna ângulos de ponto de vista com páginas um pouco “didáticas” e páginas emocionantes de contagem de segundos finais de partidas e lances de jogos.

Formato 15,2x21,3cm, capa brochura colorida, miolo colorido, 448 páginas. Também vencedora de prêmios nos EUA.



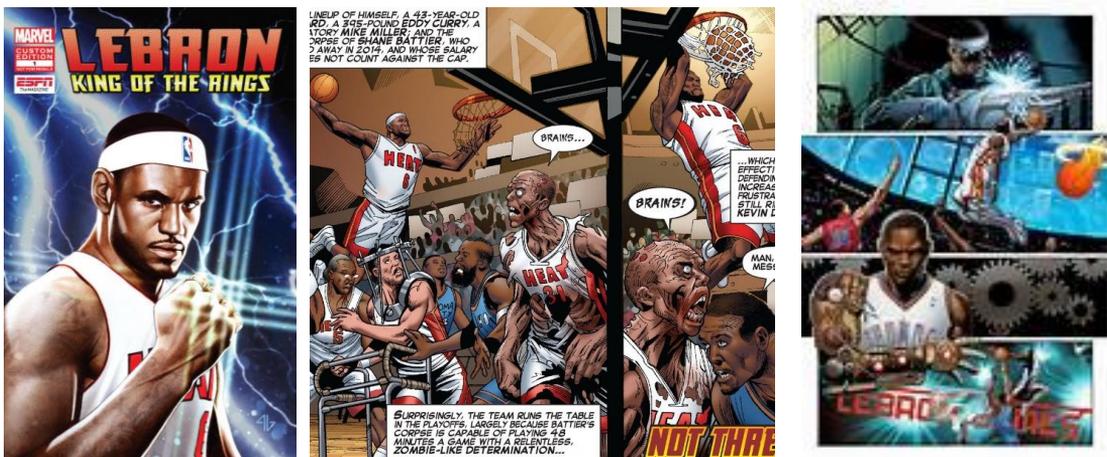
Em uma ação para promover a temporada 2010/2011 da NBA (campeonato nacional dos EUA), a ESPN e a Marvel (ambas do grupo Disney) desenvolveram uma ação com capas de revistas desenhadas no estilo Marvel, uma para cada equipe da liga e com os atletas de maior destaque estrelando.



Aproveitando um comercial para televisão estrelado por Charles Barkley (jogador de grande sucesso na NBA), enfrentando Godzilla em 1993, a Nike publicou junto com a Dark Horse Comics a HQ **Godzilla vs. Charles Barkley** em edição única. Uma ideia bem forçada, mas, enfim, com muito humor. Afinal, o atleta ensina Godzilla a jogar basquete e o deixa ocupado para não destruir o Japão. De meu conhecimento, não temos esta história publicada no Brasil. Com roteiros de Mike Baron e arte por Jeff Butler.



Outro astro do basquete americano estrelou uma HQ. Em **Lebron, King of the Rings** (uma alusão aos anéis com que a NBA presenteia os jogadores campeões em cada temporada), ele se junta a outros atletas de renome para participar de jogos em situações inusitadas e em um futuro imaginado. A história tem muito humor, com roteiros de Ty Wenger e arte de vários desenhistas. Entre eles, participação do brasileiro Mike Deodato Jr. Uma publicação da Marvel em parceria com a ESPN.



Mais uma da NBA, desta vez centrada em um time. **Brookly Knight** foi publicada para distribuição durante a partida inaugural do time Brooklyn Nets no ginásio Barclay Center em 2012 e conta a origem do mascote da equipe em formato de herói. Editada pela Marvel em edição única (apesar do nº 1 na capa), com roteiro de Jason Aaron e arte do brasileiro Mike Deodato Jr. (mais uma dele).

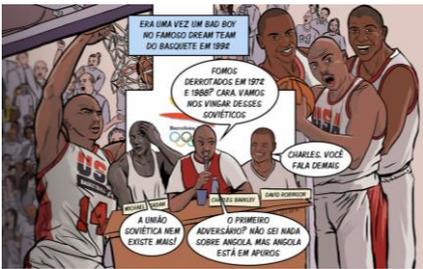


Barkley, o sem noção

HQ online de Alexandre De Maio (única referência que encontrei) hospedada no UOL.

Essa é a história da participação de Charles Barkley (de novo) no chamado Dream Team dos EUA durante as Olimpíadas de 1992. O autor retrata bem o espírito provocador e competitivo do atleta e sua relação com a imprensa, torcida e colegas de equipe. Sua verve “faladora” quando discursa e seu jeito “truculento” dentro das quadras estão lá. Ele liderou a equipe recheada de astros na conquista da medalha de ouro e na volta do respeito frente aos adversários (já que só com os profissionais da NBA, os EUA voltariam a conseguir conquistar medalhas). Interessante a inserção de efeitos que a internet permite, poucos mas bem localizados.

<https://www.uol/olimpiadas/especiais/barkley-o-sem-nocao-do-dream-team.htm>



Fontes: <http://www.draftbrasil.net/blog>

www.wikipedia.org

<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/oscarzinho-n-1/os062100/76809>

