



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
GASTRONOMIA – BACHARELADO

CAIO CÉSAR FREIRE GOMES

GASTRONOMIA NOS DESENHOS ANIMADOS:
CULTURA ALIMENTAR JAPONESA EM SHOKUGEKI NO SOUMA

FORTALEZA / CE

2019

CAIO CÉSAR FREIRE GOMES

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Graduação em Gastronomia, da Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Gastronomia.

Orientador: Prof. Rafael Queiroz Gurgel do Amaral

FORTALEZA / CE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- G813g Gomes, Caio.
Gastronomia nos desenhos animados : Cultura alimentar japonesa em Shokugeki no Souma / Caio Gomes. – 2019.
81 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Gastronomia, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Rafael Queiroz Gurgel do Amaral.
1. Gastronomia. 2. Cultura Alimentar Japonesa. 3. Shokugeki no Souma. 4. Animes. I.
Título.

CDD 641.013

CAIO CÉSAR FREIRE GOMES

GASTRONOMIA NOS DESENHOS ANIMADOS:

CULTURA ALIMENTAR JAPONESA EM SHOKUGEKI NO SOUMA

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Graduação em Gastronomia, da Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Gastronomia.

Aprovada em __/__/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Rafael Queiroz Gurgel do Amaral (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Leandro Pinto Xavier

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho

Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Ao meu amigo Hugo Guimarães, pela ajuda na elaboração do tema.

Ao meu amigo Lívio Márcio, pelos debates que ajudaram a refinar o tema.

Aos meus amigos Glícia Oliveira e Artur Rodrigues, pela sabedoria nos momentos de dúvida.

Aos meus amigos Jyrrani Gomes e Hamlet Victor, pelo apoio nos momentos difíceis.

À minha família, pelo suporte ao longo dessa jornada acadêmica.

Ao Prof. Rafael Queiroz Gurgel do Amaral, pela orientação no tema.

Ao Prof. Me. Leandro Pinto Xavier, pela contribuição no desenvolvimento do projeto.

Ao Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho, pela participação na Banca examinadora.

Aos professores e colegas do curso de Gastronomia, por toda a ajuda fornecida ao longo dos anos.

RESUMO

Este trabalho de caráter exploratório tem como objetivo principal analisar como a cultura alimentar japonesa aparece na trama do anime (desenho japonês) intitulado *Shokugeki no Souma* (lê-se “xôcuguêqui nô sóoma”). O embasamento teórico da pesquisa traz a possível origem de três elementos principais: cultura alimentar japonesa, mangás (quadrinhos japoneses) e animes. Também traz um breve histórico sobre os primeiros títulos japoneses que tinham alguma relação com a gastronomia, seja diretamente na história, seja como um elemento secundário. A coleta de dados foi realizada através de pesquisa documental, em livros e sites, e análise dos episódios da série. Ao final da análise, percebeu-se que a série traz diversos elementos da gastronomia, em especial da cultura alimentar japonesa, sendo a grande maioria deles representações fiéis ou muito próximas da realidade de elementos culturais, técnicas, usos de insumos e preparações reais, comprovando diversos elementos apresentados no referencial teórico, cumprindo o objetivo de expor os diversos elementos da cultura alimentar japonesa.

Palavras-chave: Gastronomia. Cultura Alimentar Japonesa. *Shokugeki no Souma*. Animes.

ABSTRACT

This work of exploratory character has as main objective to analyze how the Japanese food culture appears in the plot of the anime (Japanese cartoon) titled Shokugeki no Souma. The theoretical basis of the research brings the possible origin of three main elements: Japanese food culture, manga (Japanese comics) and anime. It also brings a brief history of the early Japanese titles that had some relation with the gastronomy, either directly in the story, or as a secondary element. Data collection was done through documentary research in books and websites, and analysis of episodes of the series. At the end of the analysis, it was noticed that the series brings several elements of the gastronomy, especially of the Japanese food culture, being the majority of them representations faithful or very close to the reality of cultural elements, techniques, uses of real inputs and preparations, proving various elements presented in the theoretical framework, fulfilling the objective of exposing the various elements of Japanese food culture.

Keywords: Gastronomy. Japanese Food Culture. Shokugeki no Souma. Animes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa da revista Weekly Shonen Jump, nela Shokugeki no Souma foi lançado. Fonte: Shokugeki no Soma Wiki.	28
Figura 2: Ilustração do primeiro capítulo de O Conto de Genji. Fonte: Dartmouth College.	29
Figura 3: Primeiro volume dos Hokusai Mangá: Cenas do cotidiano (tradução nossa). Fonte: Princeton University Library.	29
Figura 4: A Viagem de Tagosaku e Mokubê. Fonte: KITAZAWA, R.	30
Figura 5: Momotaro umi no Shinpei, o primeiro longa animado japonês. Fonte: Momotaro Umi no Shinpei.	32
Figura 6: Hakujaden, a primeira animação colorida produzida no Japão. Fonte: Hakujaden.	32
Figura 7: Astro Boy, a primeira animação japonesa de meia hora produzida para a televisão. Fonte: Tetsuwan Atom.	33
Figura 8: Oishinbo: uma das primeiras obras a abordar a gastronomia como elemento principal. Fonte: Oishinbo.	35
Figura 9: Mister Ajikko, outro título pioneiro que aborda gastronomia. Fonte: Mister Ajikko.	36
Figura 10: Ukyo Kuonji em seu traje de batalha (esq.) e cozinhando em seu restaurante (dir.). Fontes: Ranma Wiki e Ranma ½ Special.	37
Figura 11: Oh! My Konbu (esq.) e Cooking Papa (dir.) Fontes: Oh! My Konbu e Cooking Papa.	37
Figura 12: Chuuka Ichiban! Fonte: Chuuka Ichiban!	38
Figura 13: Yakitate!! Japan: mais do que boa comida, um foco. Fonte: Yakitate!! Japan.	39
Figura 14: Yumeiro Patissiere (confeitaria) e Bartender (drinques), títulos com temas específicos. Fontes: Yumeiro Patissiere e Bartender.	39
Figura 15: Shokugeki no Souma. Fonte: Anime News Network.	40
Figura 16: Moradores do dormitório Kyokusei: Sup.: Sakaki Ryouko, Yoshino Yuuki, Tadokoro Megumi, Aoki Daigo. Inf.: Shouji Satou, Isshiki Satoshi, Marui Zenji, Ibusaki Shun. Fonte: Shokugeki no Souma.	44
Figura 17: Don de Filé Chaliapin. Fonte: Shokugeki no Souma.	46
Figura 18: Curry de Sensação Termal. Fonte: Shokugeki no Souma.	49

Figura 19: Os oito melhores: Arato Hisako, Hayama Akira, Kurokiba Ryou, Nakiri Alice, o oitavo competidor, Yukihiro Souma, Tadokoro Megumi, Aldini Takumi. Fonte: Shokugeki no Souma: Ni no Sara.	51
Figura 20: Carpaccio de Sanma selada. Fonte: Shokugeki no Souma: Ni no Sara.	55
Figura 21: Elite dos Dez: Etsuya Eizan (9º), Kuga Terunori (inf., 8º), Satou Soumei (sup. 5º), Tsukasa Eishi (1º), Isshiki Satoshi (7º), Akanegakubo Momo (inf., 4ª), Kinokuni Nene (centro, 6ª), Megishima Tousuke (sup., 3ª), Kobayashi Rindou (2ª). Fonte: Shokugeki no Soma Wiki.	58
Figura 22: Mapo Doufu e macarrão controlado pelo tempo. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara.	60
Figura 23: Salmão Tokishirazu estilo Yuan grelhado. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara - Tootsuki Ressha-hen.	67
Figura 24: Central: Inf.: Tsukasa, Momo, Rindou. Centro: Nene, Saitou, Eizan. Sup.: Shiratsu Julio, Kaburagi Shouko. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara – Tootsuki Ressha-hen.	71
Figura 25: Rebeldes: Inf.: Megishima, Souma, Nakiri Erina, Kuga. Sup.: Mimasaka Subaru, Takumi, Isshiki, Megumi. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara – Tootsuki Ressha-hen.	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. PROBLEMATIZAÇÃO	11
3. OBJETIVOS	12
3.1 Objetivo Geral	12
3.2 Objetivos Específicos	12
4. JUSTIFICATIVA	13
5. METODOLOGIA	14
6. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
6.1 Origem da cultura alimentar japonesa	17
6.2 Breve história do mangá	28
6.3 Origem do anime	311
6.4 Gastronomia nos animes	34
6.5 Shokugeki no Souma: História	39
7. ANÁLISE DA OBRA	41
7.1 Ambientes gastronômicos	41
7.2 Personagens	42
7.3 A história	43
7.3.1 <i>O início da jornada</i>	43
7.3.2 <i>Acampamento de treino</i>	46
7.3.3 <i>Eleição de Outono</i>	477
7.3.4 <i>Estagiário</i>	56
7.3.5 <i>Festival do Banquete da Lua</i>	58
7.3.6 <i>Luta contra Central</i>	62
7.3.7 <i>Exames de promoção</i>	64
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
9. CRONOGRAMA	77
10. REFERÊNCIAS	78

1. INTRODUÇÃO

O trabalho a ser apresentado ao longo das próximas páginas tem como foco principal analisar os elementos da cultura alimentar japonesa apresentados ao longo dos episódios do desenho *Shokugeki no Souma* (2015), dirigido pelo estúdio *J.C. Staff* e baseado na obra homônima de Yuuto Tsukuda e Shun Saeki.

Para poder analisar esses elementos, fez-se um levantamento bibliográfico, como forma de compreender como a cultura alimentar japonesa se moldou ao longo dos séculos, de onde surgiram os mangás e animes, quadrinhos e desenhos japoneses que se popularizaram mundialmente, e como a gastronomia aparece nessas formas de entretenimento, para melhor situar o leitor sobre todos os pontos apresentados.

Uma vez realizado esse levantamento, foi realizada uma análise minuciosa sobre os diversos aspectos da obra, como sua história, ambientes de aprendizado e de gastronomia, personagens, técnicas, insumos e preparações, assim, identificando os elementos da cultura alimentar japonesa presentes na obra.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

O presente trabalho tem como foco analisar a cultura alimentar japonesa, através do desenho japonês *Shokugeki no Souma* ao longo de suas três temporadas. Para realizar esta análise, tem-se o problema que norteia a pesquisa: Quais aspectos da cultura alimentar japonesa são apresentados no desenho *Shokugeki no Souma*? Este trabalho pretende em seu texto responder à pergunta citada.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Analisar como a cultura alimentar japonesa é representada na história da série *Shokugeki no Souma*.

3.2 Objetivos Específicos

Essa pesquisa possui três objetivos específicos, são eles:

- Buscar identificar quais elementos gastronômicos (técnicas, aprendizado em cozinha, profissionais da gastronomia) aparecem na história;
- Caracterizar parte dos personagens da série e suas especialidades;
- Identificar quais elementos da cozinha japonesa (técnicas, insumos, preparações) aparecem no anime.

4. JUSTIFICATIVA

A popularização da gastronomia fez com que as pessoas começassem a ter um contato cada vez maior com essa área, através de diversas fontes, como: cursos profissionalizantes e superiores, revistas e livros sobre diversos temas da área e programas de televisão com foco em gastronomia. Fazendo com que muitas pessoas absorvessem conhecimentos das mais diferentes formas.

Com a popularização dos animes ao redor do mundo, um número crescente de pessoas começou a acompanhar esses desenhos, com suas narrativas diversas e intrigantes. Indiretamente, enquanto assiste aos animes, o telespectador acaba aprendendo sobre aspectos culturais do Japão, tornando essas animações uma alternativa mais descontraída para aprender sobre temas como história, ciência, sociedade e culinária japonesa.

Em *Shokugeki no Souma*, o telespectador é apresentado aos alunos da renomada Academia de Culinária e Cerimônia do Chá Tootsuki, uma escola fictícia que forma os mais renomados chefs do mundo do anime. Para se destacar dos demais e tornar-se o melhor, cada aluno possui sua especialidade culinária e foca em um dos diversos ramos da gastronomia.

Através de diversas competições e disputas entre alunos, o anime traz um rico acervo de pratos, técnicas e narrativas relacionadas à gastronomia, despertando a curiosidade do telespectador sobre o assunto.

Tendo em mente todas as técnicas apresentadas ao longo da trama do desenho, percebe-se a possibilidade de extrair um grande volume de informações valiosas. Um estudo mais detalhado sobre como os personagens aplicam essas técnicas culinárias traz uma nova visão sobre como a gastronomia é apresentada nos desenhos japoneses.

Mais do que *reality shows* e programas sobre “como preparar receitas”, alguns desenhos colocam a gastronomia como foco de suas tramas elaboradas. O público busca o programa não apenas por conta das receitas, mas também por seu enredo, que prende a audiência de forma criativa. Com esses pontos em mente, este trabalho busca trazer uma nova visão sobre como a gastronomia aparece nos desenhos, e como a série *Shokugeki no Souma* aplica os conceitos desse ramo em sua história.

5. METODOLOGIA

Esta pesquisa é sobre a relação entre a gastronomia e os desenhos animados, tendo como foco a representação da cultura alimentar japonesa através do anime *Shokugeki no Souma*. Por tratar-se de um assunto novo, o estudo feito tem uma natureza qualitativa, buscando aprofundar a compreensão com o tema, sem levar em conta qualquer quantificação de valores numéricos.

A fim de proporcionar maior familiaridade com o tema (mangás e animes), esta segue de forma exploratória, garantindo um entendimento dos pontos principais sobre o tema. Tal como menciona-se na fundamentação teórica, ao mesmo tempo que se descreve como o desenho trabalha com a cultura alimentar japonesa ao longo de seus episódios (TRIVIÑOS, 1987).

A natureza do trabalho faz com que fontes bibliográficas e documentais tenham grande importância, uma vez que textos e manuscritos trazem informações a respeito dos diversos aspectos da cultura japonesa. A utilização de sites especializados e os episódios dos desenhos animados trazem as informações necessárias para o corpo da pesquisa.

Entretanto, para entender como ocorre essa relação entre gastronomia e desenhos animados japoneses, é preciso compreender de onde vem esses desenhos, qual sua origem, e como a gastronomia se insere nesse vasto mundo. Essa ligação entre os temas é algo recente ou possui um histórico? Como os animes abordam a temática da alimentação? Para responder essas perguntas, a pesquisa trilha o caminho dedutivo, trazendo elementos mais amplos e segue até chegar em *Shokugeki no Souma*, obra que serve de foco do trabalho.

O roteiro de pesquisa foi iniciado com uma pesquisa documental, através de fontes bibliográficas, sites e acervos, como forma de obter dados a respeito da origem dos mangás e dos animes. Obtidos os dados mencionados anteriormente, seguiu-se para o levantamento sobre quais desenhos abordam a gastronomia e seus detalhes técnicos (número de episódios, data de lançamento, enredo etc.), para que pudesse ser feita uma linha do tempo e determinar quais títulos foram pioneiros e com que frequência a gastronomia e os desenhos se relacionam.

Depois de feita a linha do tempo, seguiu-se para a análise dos três primeiros episódios de cada um dos desenhos, para melhor entender o enredo e confirmar a influência da gastronomia em seus enredos. Quando não foi possível encontrar os episódios, recorreu-se aos quadrinhos que originaram esses desenhos. No caso dos mangás, foram lidos 10 capítulos, quantidade suficiente para cobrir pelo menos um volume encadernado do mangá.

Após obter os dados dos títulos utilizados na fundamentação teórica, iniciou-se a pesquisa documental da série *Shokugeki no Souma*. Na coleta de dados, foram analisadas as três temporadas do desenho, anotando-se quais elementos gastronômicos são destacados nos episódios.

Chegando no corpo central da pesquisa, os dados coletados ao longo das três temporadas do anime foram distribuídos e trabalhados de acordo com cada objetivo do trabalho.

6. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Arai (2010, p. 463), “Apesar de ser um país de cultura tradicional e milenar, é a face pop do Japão que está se espalhando pelo mundo”. Os principais elementos dessa faceta são os animes, mangás e cosplays, que atraem a atenção de um novo público consumidor da cultura japonesa: os jovens (ARAI, 2010).

Semelhante às novelas brasileiras, quando um desenho animado ou história em quadrinhos não se populariza, ele é encurtado, mas quando o título cai no gosto do público ele gera uma rede de produtos, de forma a gerar o máximo de receita possível com a marca. Quando um mangá faz sucesso, logo ganha uma versão animada, filmes, brinquedos e produtos personalizados. Em casos mais recentes, lanchonetes temporárias são abertas, usando esses desenhos como tema para atrair fãs (ARAI, 2010).

Se antes a Terra do Sol Nascente era conhecida por suas belas gueixas e seus honrados samurais, hoje o país é conhecido por seus “Pokémons, Digimons e Narutos”. Segundo a JETRO (*Japan External Trade Organization*), o mercado de animes, mangás e games movimentou 1,9 trilhão de ienes (moeda nacional japonesa) em 2005 (ARAI, 2010).

Interessante destacar que, mesmo sendo composta por uma indústria que visa o lucro através do consumo, a cultura pop japonesa cumpre, de forma indireta, outro papel importante: desvendar diversos aspectos do Japão, como cultura, história e seu povo. Isso ocorre porque os mangás mostram, através de suas histórias, detalhes da vida cotidiana dos japoneses. O funcionamento das escolas, os uniformes usados pelos alunos, os relacionamentos entre as pessoas, as habitações e atrações (Torre de Tóquio, fontes termais etc.) aparecem de forma natural com o desenvolver das histórias, fascinando e atraindo a curiosidade dos leitores (ARAI, 2010).

Com histórias complexas, futuristas e bem costuradas, os animes trouxeram elementos que diferenciavam os desenhos japoneses (popularmente conhecidos como animes) dos desenhos criados por gigantes como Disney e Hanna-Barbera (ARAI, 2010). Os animes traziam personagens com olhos grandes e expressivos e narrativas que eram, ao mesmo tempo, criativas e próximas da realidade.

Personagens como Princesa Safiri, *Speed Racer* e *Fantomas* logo se tornaram extremamente populares, dada a complexidade de suas histórias (ARAI, 2010).

6.1 Origem da cultura alimentar japonesa

A culinária do Japão contemporâneo pode ser descrita principalmente como multicultural, contendo elementos nacionais, orientais e ocidentais que deleita os olhos e o paladar, com seus pratos arranjados e seus sabores ricos e refinados (CWIERTKA, 2008). Por causa de suas técnicas e preparações, ocasionalmente ela é equiparada a grandes cozinhas, como a francesa e a chinesa. Porém, ao contrário dessas duas, que buscam misturas harmônicas de ingredientes em um único prato, os japoneses buscam preservar as propriedades intrínsecas de cada componente (FRANCO, 2001).

Segundo Cwiertka (2008), este multiculturalismo deve-se à capacidade de adaptação que o Japão tem em relação a elementos estrangeiros, adaptando-os de forma a fortalecer sua própria tradição, uma espécie de “japonização”.

Entretanto, para entender como ocorreu o processo de formação da cultura alimentar japonesa moderna, é preciso delimitar o que é culinária. Segundo Belasco (2005, p. 219-220), culinária pode ser definida como:

Um número limitado de alimentos ‘comestíveis’ (seletividade), uma preferência por modos específicos de preparar a comida (técnicas), um conjunto particular de sabores, características de textura e visuais próprias (estética), um conjunto de regras para o consumo da comida (ritual), e um sistema organizado de produção e distribuição da comida (infraestrutura).

Uma vez entendido o sentido de culinária, é possível dar início ao estudo histórico de como ocorreu a formação da cultura alimentar japonesa.

No Extremo Oriente, a China foi a primeira grande civilização, servindo de inspiração para demais povos da região. De sua culinária surgem as técnicas e ingredientes que viriam a se tornar comuns nas demais cozinhas da região, dentre elas, a cozinha japonesa tradicional.

Na China, desde a antiguidade, comer é considerado uma arte e as refeições revestiam-se de grande cerimônia. A importância do ato de alimentar-se levou o filósofo chinês Confúcio (550 a.C.) a dedicar parte de sua vida como um apreciador da comida e observador de protocolos à mesa. Ao longo de seus estudos, o filósofo

estabeleceu várias regras para a preparação e apresentação dos pratos. O ideal confucionista pregava o ritual da hospitalidade e amizade entre convivas. De sua escola, vieram a elegância e a cerimônia da cozinha chinesa (FRANCO, 2001).

Paralelo aos ensinamentos de Confúcio, havia o ideal taoísta, formado pelos discípulos de Lao-Tsé. Um dos alicerces deste ideal era a ênfase na simplicidade e o retorno à natureza, vivendo o ciclo dela, ou seja, consumir os alimentos de acordo com sua sazonalidade. Essa ênfase na sazonalidade acaba por tornar-se uma norma enfatizada por algumas cozinhas orientais (FRANCO, 2001).

Por causa de sua origem como um país pobre, a China precisou fazer certos ajustes em suas refeições, que não podiam contar com diversos elementos da cultura ocidental. Surge a soja, como a fonte alternativa de proteína, mais abundante e econômica que a carne, e o estilo de *mise en place* e rápido cozimento dos ingredientes, criado para contornar a falta de lenha, utilizada nos processos de cocção (FRANCO, 2001).

Essa ausência de lenha fez com que a cozinha chinesa se adaptasse a fim de criar preparações que necessitassem de pouco tempo de cozimento. É dessa ausência de combustível para o fogo que surge o hábito de cortar quase tudo em pequenos pedaços, reduzindo o tempo de cozimento e economizando combustível. Por causa disso, leva-se mais tempo no pré-preparo do que na cocção das preparações (FRANCO, 2001).

A técnica de cozinhar rapidamente evita o encolhimento, a perda dos sucos naturais e valor nutritivo, além de manter o frescor, segundo a recomendação taoísta. O resultado disso são cozimentos por um curto período e em altas temperaturas. Normalmente, os ingredientes são cozidos juntos, permitindo uma interação de aromas e sabores, ação que tem efeito de condimento (FRANCO, 2001).

Durante o século I, o país desenvolve técnicas para obtenção de metal laminado. Além do uso militar, esse material também encontrou seu uso nas cozinhas, sendo utilizado na fabricação do *wok*, recipiente de fundo abaulado, típico da cozinha chinesa, que permite cozimento rápido com óleo em altíssima temperatura (FRANCO, 2001).

Durante a dinastia Tang (618-906), a China passou um processo de extensa expansão territorial, fato que facilitou o comércio com outros países, além do surgimento de novas tecnologias. Essa expansão do comércio não só traria novos ingredientes para a China, como também levaria aspectos de sua cozinha para os demais países. Aspectos como o uso da wok, o corte em pequenos pedaços e as altas temperaturas acabam sendo transmitidos para os japoneses, que também utilizam esses aspectos em suas preparações (FRANCO, 2001).

No mesmo período, há uma crescente preocupação com a alimentação dos imperadores chineses. No palácio imperial, mais da metade dos funcionários se dedicava ao serviço e preparação de alimentos e bebidas. O foco intenso na alimentação faz com que surjam os “cânones para alimentação”, livros destinados a orientar a preparação de pratos dieteticamente equilibrados. Inicialmente, os pratos eram elaborados segundo instruções de farmacologistas, como Meng Shen, e tinham função medicinal, mas passaram a ser apreciados por gourmets (FRANCO, 2001).

Outro grande marco culinário da dinastia Tang é a popularização do chá, que se torna a bebida mais consumida no país. Essa popularidade fez com que surgissem inúmeras casas de chá, locais para se consumir a bebida, além dos diversos instrumentos utilizados em sua preparação (FRANCO, 2001).

Sem uma origem concreta, “acredita-se que o chá seja nativo da Índia, e tenha sido levado para a China no século III a.C., depois que o império Han dominou as regiões subtropicais ao sul do rio Yang Tsé” (FRANCO, 2001, p. 138). Interessante destacar que, apesar da grande variedade de chás, a planta é sempre a mesma, as variedades são decorrentes de fatores como altitude de cultivo da planta, quando as folhas são colhidas e de que parte do arbusto elas são. A oxidação por processos químicos antes da secagem resulta no conhecido chá preto, enquanto a secagem natural resulta no famoso chá verde. Curioso notar que, antes de ser cultivado de forma extensiva e ser bebido diariamente, os chineses usavam o chá como erva medicinal, sendo-lhe atribuídas, até a atualidade, inúmeras propriedades curativas (FRANCO, 2001).

No século VIII, influenciados pelos hábitos dos chineses, coreanos e japoneses começam a beber chá como um estimulante para o corpo e o espírito. No mesmo

período, tibetanos, tártaros, mongóis e turcos descobrem o chá e atribuem virtudes à erva (FRANCO, 2001).

Introduzido por volta do ano 800, graças à influência da China nos demais países da Ásia, o chá tornou-se parte fundamental da cultura nipônica. Mas, diferente dos chineses, que apreciavam a bebida de forma cotidiana, os japoneses deram ao ritual do chá uma forma quase religiosa. Inspirados na atitude contemplativa do Zen Budismo, na formalidade do xintoísmo autóctone e nos seus valores estéticos, os japoneses criaram no século XVI, adjacente a suas moradias, a casa de chá. Essa casa é um lugar destinado à cerimônia do chá (*cha-no-yu*), cujo objetivo é a concentração, meditação e harmonia (FRANCO, 2001).

No mesmo período, a troca de conhecimentos entre China e Japão leva a soja até a Terra do Sol Nascente, que adota o grão como fonte de proteína. A massiva utilização da leguminosa transformou-a em um dos alicerces da cozinha japonesa, cuja base é o tripé de produtos da soja: o missô, pasta de soja fermentada; tofu, leite de soja coagulado; e shoyu, molho de soja (FRANCO, 2001).

Além da soja, outros insumos que também marcam presença na culinária nipônica são o arroz, insumo de grande importância na dieta do país, e os frutos do mar, em especial peixes e algas, que exercem o papel de elementos principais da cozinha tradicional. “O número relativamente limitado de produtos é compensado pela variedade de métodos empregados” (FRANCO, 2001, p. 140).

No século XVI, o Japão entrou em contato pela primeira vez com os europeus. Dentre estes ocidentais estavam os portugueses, que tinham interesse em estabelecer rotas de comércio com o país oriental. Entretanto, quando missionários portugueses tentaram se intrometer na política, foram considerados ameaça ao sistema feudal, o que resultou na expulsão dos europeus do país (SAKURAI, 2007).

Apesar de serem expulsos do Japão, os portugueses deixaram sua contribuição para a culinária nipônica: o tempurá. O termo se origina da palavra *têmporas*, dias de prece em jejum que ocorriam quatro vezes ao ano, segundo o calendário eclesiástico. Durante esses dias, os portugueses se abstinham de carne e comiam camarões fritos, à maneira que os japoneses passaram a chamar de tempurá (FRANCO, 2001).

O Japão só voltaria a se relacionar com os ocidentais a partir da segunda metade do século XIX, quando os regimes isolacionistas terminam e o país tenta assimilar do Ocidente tudo o que fosse possível. Com o fim do Xogunato, o Japão passou para a chamada Era Meiji (1868 – 1912), período no qual o país passou por diversas transformações que tinham como objetivo modernizar o país, a fim de torná-lo uma potência mundial. É na Era Meiji que a cultura alimentar japonesa volta a receber influências externas, evoluindo e adaptando-se (SAKURAI, 2016).

Para auxiliar nessas transformações, é construído o *Tsukiji Hotel*, prédio cuja função era receber diplomatas estrangeiros. As refeições servidas, todas estrangeiras, tinham a dupla função de impressionar os diplomatas com a capacidade japonesa de reproduzir convenções ocidentais e fortalecer, internamente, a imagem do governo, associando-o com o mundo ocidental. É através dessas refeições que a culinária ocidental começa a exercer sua influência sobre a culinária japonesa (CWIERTKA, 2008).

As políticas adotadas para modernizar o Japão acabaram por criar duas esferas dentro da elite do país: a ocidental, representada pelo ideograma *yo*, e a japonesa, representada pelo ideograma *wa*. Essa segmentação era evidente principalmente durante as refeições, nessas ocasiões os pratos ocidentais eram servidos em salas estilizadas e com comensais trajando roupas ocidentais. A comida servida nesses espaços passa a ser referida como *yoshoku* (cozinha ocidental) (CWIERTKA, 2008).

Com o passar do tempo, os elementos da cultura ocidental acabam fundindo-se com as convenções de classe. Surge o termo *washoku*, para designar a “culinária japonesa”, como forma de oposição à *yoshoku*, que designava a comida dos “poderosos estrangeiros”. O estilo duplo de refeição (japonês e ocidental) serve de pontapé inicial para o tripé Japão-Ocidente-China, que, no século seguinte, torna-se a base da culinária japonesa moderna (CWIERTKA, 2008).

A primeira menção desse tripé surge em 1880, através de uma publicação sobre comidas e bebidas da revista *Fuzoku gaho* (Modos e costumes ilustrados). O texto abordava as diferenças no modo de preparo da comida de diferentes culturas, dando destaque para três culinárias em específico: a japonesa, a ocidental e a chinesa. Seu autor, Hokugen Noguchi, enfatizava o valor estético da culinária japonesa e elogiava a culinária ocidental por suas qualidades nutricionais, apesar de

considerar a posterior inferior a anterior. A culinária chinesa, segundo o texto, seria uma combinação de ambas as culinárias. Segundo Noguchi, se houvesse uma evolução no valor nutritivo dos pratos japoneses, os hábitos alimentares do Japão se tornariam superiores aos de qualquer outro país (CWIERTKA, 2008).

Além da adoção dos pratos ocidentais, as novas políticas governamentais também contribuíram para o retorno da carne, proibida durante o Xogunato Tokugawa (1600 – 1868) (CWIERTKA, 2008). Durante este período, a proibição tinha como objetivo preservar o rebanho animal, prevenir contra seca, danos causados por insetos e fome (ISHIGE, 2014). Outro possível motivo para a proibição era a necessidade de preservar os animais de tração para manter a produção agrícola (HANLEY, 1997, p. 65-66 *apud* CWIERTKA, 2008, p. 93).

Apesar dos motivos legais para o veto do consumo, ele é comumente ligado a razões religiosas pela forte presença do budismo e do xintoísmo no país, religiões que consideram errado o ato da matança (CWIERTKA, 2008).

Em 1872 é anunciado que o imperador adotou o consumo cotidiano de carne. Esse anúncio eleva o status do alimento e fornece um poderoso estímulo para sua disseminação por todo o país (CWIERTKA, 2008), culminando na criação do *sukiyaki*, um refogado de carnes e legumes típico do país (FRANCO, 2001).

Após a disseminação inicial da culinária ocidental, as cozinhas francesa e anglo-saxã se destacaram, tornando-se referências nos estabelecimentos japoneses, cada uma com suas características e público próprio.

A cozinha francesa com seu resplendor e pratos refinados dominou os estabelecimentos de luxo, enquanto nos estabelecimentos menos privilegiados, o toque anglo-saxão dominava. Já a popularização da cozinha inglesa se deu principalmente por causa de seu baixo custo, se comparada à cozinha francesa, e a presença de técnicas e insumos que se assemelhavam aos utilizados no Japão, como o molho inglês, considerado como o paralelo do molho de soja, e a técnica de fritar em grande quantidade de gordura, já conhecida pelos japoneses, através do *tempurá* (FRANCO, 2001).

Com a popularização dos restaurantes que serviam comida inglesa, o termo *yoshoku*, anteriormente utilizado para se referir à culinária ocidental como um todo,

passou a ser utilizado como sinônimo da comida servida nestes restaurantes: versões adaptadas de pratos ingleses e norte-americanos servidas acompanhadas de arroz. Essa mudança fez com que a *yoshoku* comece a ser vista como uma categoria dentro da cozinha japonesa, representando a gastronomia da população urbana do país (CWIERTKA, 2008).

Após a virada do século XX, o Japão adquire autoconfiança para fazer frente a outros países. Com essa nova confiança, o entusiasmo pelo Ocidente vai, aos poucos se apagando, à medida que impulsiona o consumo de comida chinesa no país. Esse crescente consumo de comida chinesa resulta na proliferação de restaurantes desse estilo ao redor do país. Um desses estabelecimentos é o *Rairaiken* (CWIERTKA, 2008).

Fundado em 1910 pelo ex-funcionário do Departamento de Costumes de Yokohama Kan'ichi Ozaki, o restaurante torna-se conhecido por servir o *Shina Soba* (macarrão da China), prato que cai no gosto dos japoneses (CWIERTKA, 2008).

Segundo Keiko Kosuge *et al.* (1998 *apud* CWIERTKA *et al.*, 2008), a inclusão do *Shina Soba* nos cardápios dos restaurantes especializados em *Soba* (*sobaya*) contribuiu com o processo de japonização do prato, uma vez que, cada restaurante ia adaptando a receita para melhor atender os gostos dos clientes. Outro fator determinante para sua popularização era a composição do prato, em especial do caldo e do macarrão. O caldo de carne dá um sabor diferenciado ao prato, enquanto o macarrão é preparado com água salgada acrescida de álcali tornando-o mais elástico e duro que os macarrões tradicionais feitos à base de trigo (ISHIGE, 2014).

Entre o final da década de 1950 e o início da década de 1960, o *Shina Soba* adquire o status de prato nacional com o nome de *lâmen*. A mudança no nome se deu por duas razões: a primeira que a palavra *Shina*, com o passar dos anos, adquire uma conotação pejorativa, associada à agressão imperialista do Japão no continente asiático. A segunda foi a popularização da versão instantânea com sabor de frango, que começou a ser vendida em 1958 e rapidamente espalhou-se por todo o país (CWIERTKA, 2008).

Ao longo do século XX ocorre um fortalecimento do conceito de “culinária japonesa”, junto à crescente familiaridade com “pratos, ingredientes e técnicas de

cozinha ocidentais e chinesas” (CWIERTKA, 2008, p. 267), contribuindo com a disseminação do tripé Japão-Occidente-China. Em 1960, após décadas de influência, o tripé se enraíza de forma profunda na consciência da população (CWIERTKA, 2008).

Com o enraizamento da tríade alimentar, os termos *yoshoku* e *washoku* ganharam novos significados. O primeiro, que inicialmente era utilizado para referenciar-se à comida ocidental, passou a simbolizar a alimentação nacional da modernidade, enquanto o segundo termo, que surgiu em contraste ao primeiro, passou a simbolizar a tradição japonesa. Para representar a China, surge o termo *Shina ryori* (culinária da China), como símbolo da expansão imperialista japonesa no continente asiático (CWIERTKA, 2008).

No campo militar, a marinha e o exército japonês trouxeram diversas contribuições críticas para a alimentação no país, sendo a mais importante delas o pesado investimento em nutrição.

Considerado um alimento símbolo do Japão, o arroz mantém uma grande importância na dieta nipônica, sendo seu cultivo o fator que tornou os primeiros japoneses, oriundos da Ásia, no século III a.C., uma nação sedentária, após iniciarem o plantio da gramínea trazida da China (FRANCO, 2001).

Apesar de sua grande importância, nem sempre o arroz estava disponível em quantidade suficiente, ou em sua forma refinada, sendo mais comum seu consumo ainda com o farelo ou misturado com outros grãos. Apesar do difícil acesso que a população (em especial, a parcela rural) tinha à gramínea, os soldados tinham grande acesso ao arroz polido, que acabou se tornando a base da alimentação militar (CWIERTKA, 2008).

Por causa da importância do arroz na dieta dos militares, era comum haver racionamento do produto durante períodos de guerra. Esse racionamento, ao longo dos anos, forçou a população urbana a explorar outros alimentos básicos, destacando-se a farinha de trigo (no formato de macarrão e pão) e batatas, fator que também ajudou na incorporação de pratos chineses, como o lamen e o yakissoba (CWIERTKA, 2008).

Entretanto, o grande consumo de arroz polido acabou por trazer malefícios para as forças armadas. Em 1883, diversos militares começam a sofrer de beribéri, causada pela deficiência de vitamina B1, nutriente presente no farelo do arroz. Como ainda não havia um conhecimento comum sobre vitaminas, a doença passou a ser associada ao baixo consumo de proteína. Kanechiro Takagi, diretor do Hospital Naval de Tóquio recomendou aos soldados uma dieta semelhante à dos marinheiros britânicos, com pão, bolachas duras, carne seca e feijão. A nova dieta surtiu efeito, e os enfermos tiveram sua saúde recuperada. Takagi não conseguiu determinar com precisão a causa da doença, mas sabia que ela estava ligada à nutrição dos militares. Os resultados positivos obtidos pelo médico foram aplicados pelo comando da Marinha, que ordenou a implantação de uma dieta ocidental para toda esquadra. A dieta era formada por bolachas duras, feijão seco e carne enlatada (CWIERTKA, 2008).

Na década de 1920, ocorre a incorporação de pratos chineses nas refeições militares, como resultado da popularidade dos restaurantes de comida chinesa e a retórica militarista na China. Um dos pontos que ajudou a popularização deste tipo de comida foi a utilização do molho de soja, item presente tanto na culinária chinesa quanto na japonesa (CWIERTKA, 2008).

Os esforços do exército em aumentar o valor nutritivo da dieta militar geraram, por questões orçamentárias, a adoção de diversas técnicas estrangeiras, como fritar por imersão e refogar; e ingredientes como a carne, a banha de porco e a batata. Os alimentos fritos eram altamente calóricos e serviam como uma fonte de energia barata, visto que quase tudo podia ser empanado e frito, permitindo a utilização de produtos de qualidade questionável. Para dar mais sabor a estes ingredientes e mascarar o cheiro forte de carne não fresca, o pó de *curry* era acrescentado durante o preparo dos pratos (CWIERTKA, 2008).

Nas cantinas do exército, o arroz volta a ser consumido como ingrediente principal, mas desta vez acompanhado de outros insumos. O molho de soja é difundido como tempero fundamental, impulsionado pela produção industrial do molho, que padronizou o sabor do mesmo (CWIERTKA, 2008).

Após o final da Segunda Guerra, a militarização e a escassez crônica de arroz agiram como catalizadores da transformação da dieta nacional, reduzindo a

importância quantitativa do arroz enquanto incentivava o consumo de pão, macarrão e alimentos industrializados (CWIERTKA, 2008).

Adotando o lema militar de “país rico, exército forte”, o governo japonês começa a criar projetos voltados para o núcleo familiar, sob o pretexto de que famílias ajustadas e saudáveis contribuiriam com o fortalecimento do país (CWIERTKA, 2008).

O primeiro projeto é a campanha de “ideal doméstico”, que tinha como foco trazer um novo formato e importância para refeição familiar. Com base nela, as refeições são submetidas a diversas mudanças e passam a ser sincronizadas, as bandejas individuais são substituídas por uma mesa comum e há uma melhora da qualidade e variedade das refeições feitas em casa (CWIERTKA, 2008).

Outro fator que impulsionou a melhoria das refeições caseiras foi o fato desses pratos serem, desde o século XVII, relativamente simples, em comparação com a alimentação do cidadão urbano médio, baseada em arroz com pickles, sopa de missô e prato de acompanhamento. Os pratos mais servidos nos centros urbanos nessa época incluem tofu com caldo quente, tofu fresco, *tsukudani*¹ e *nimono*². Essa estrutura de arroz, sopa e acompanhamentos, com o passar dos anos, se fixa como “esqueleto” das refeições nipônicas (CWIERTKA, 2008).

Em 1881, o ensino de economia doméstica é formalmente iniciado, através da implantação da disciplina nas escolas primárias. Durante as aulas de economia doméstica, os alunos aprendiam sobre nutrição e higiene (CWIERTKA, 2008).

Após a implantação da disciplina, começa a haver uma ênfase nas atividades domésticas, com o surgimento de livros de culinária e revistas voltadas para o público feminino, com dicas para cuidar do lar e receitas enviadas pelas leitoras. É nestas revistas que surge o termo *katei ryori* (culinária do lar). Essa culinária do lar tinha como objetivo seguir os princípios da higiene e nutrição, ensinados nas disciplinas de economia doméstica, enquanto preparavam receitas que fossem ao mesmo tempo simples e atrativa, adequando-se aos gostos de cada membro da família (CWIERTKA, 2008).

¹ Frutos do mar conservados em molho de soja.

² Legumes cozidos.

No século XX, surgem novas receitas domésticas, baseadas na culinária profissional, porém, de forma mais simplificada. A popularização dos elementos ocidentais acabou por gerar um novo conceito, intitulado *wayo setchu ryori* (cozinha de fusão nipo-ocidental). O conceito auxiliou na transformação da imagem que a comida ocidental tinha de culinária da elite, passando a ser servida também em restaurantes populares. Com o passar do tempo, a culinária de fusão nipo-ocidental deixou de ser associada ao estrangeiro e passou a fazer parte da cozinha japonesa (CWIERTKA, 2008).

Uma vez familiarizadas com os métodos de disposição da comida, segundo a cozinha profissional japonesa, as donas de casa passaram a dedicar sua atenção aos aspectos estéticos das refeições (CWIERTKA, 2008).

Esse aspecto da comida começa a se difundir na Faculdade Feminina do Japão, através da incorporação do *cha-no-yu* (cerimônia do chá) e da cozinha *kaiseki* (CWIERTKA, 2008).

Segundo Franco (2001, p. 144), “*Kaiseki* é a cozinha japonesa mais requintada e ritualizada. Enfatiza não só a harmonia dos alimentos entre si, mas também a dos utensílios e a do ambiente”. Desenvolvida ao longo dos últimos quatrocentos anos, essa cozinha minimalista é composta por uma série de pequenos pratos, com contrastes de cor, forma, sabor, textura e consistência, oferecendo uma experiência sensorial completa para o paladar, o olfato e a visão (FRANCO, 2001).

A estética *kaiseki* acabaria por elevar o nível das preparações, servidas com alto grau de requinte, e, conseqüentemente, o nível da cozinha japonesa moderna.

Traçando rapidamente o histórico rápido ao longo do século XX, a culinária japonesa passa por diversas transformações, que vão moldando o novo perfil da cozinha do país. Práticas locais são substituídas por novas práticas, alimentos e sabores que agradam a grande parcela dos japoneses. Ocorre a disseminação do padrão de refeição urbano “arroz-sopa-acompanhamento”, do arroz como prato básico e do molho de soja como tempero predominante. E, por fim, o delineamento do tripé Japão-Occidente-China como estrutura base da cozinha nipônica (CWIERTKA, 2008).

6.2 Breve história do mangá

Mangá é o termo utilizado para designar histórias em quadrinhos japonesas. As histórias podem ser de diversos gêneros, tais como sobre esporte, ação, aventura, comédia, drama, sobrenatural, culinária, dentre outros. As histórias costumam ser publicadas em revistas impressas em papel jornal (Figura 1), contendo capítulos de diversas séries (BRENNER, 2007, tradução nossa). As histórias são impressas em preto e branco, com eventuais páginas coloridas no início de cada capítulo. O material utilizado torna as revistas baratas e acessíveis para qualquer pessoa. Quando uma obra atinge uma média de 180 páginas publicadas, ela é republicada em um volume encadernado, contendo apenas capítulos dessa história (GRAVETT, 2006).



Figura 1: Capa da revista Weekly Shonen Jump, nela *Shokugeki no Souma* foi lançado. Fonte: *Shokugeki no Souma Wiki*.

Apesar de não haver certeza quanto a data de origem dos mangás (YASUKA, 2014, tradução nossa), é certo que no Período Nara (710 – 794) surgem os primeiros rolos de pinturas japonesas, chamados de *emakimono*. Esses rolos associavam pinturas e textos que, juntos, contavam uma história à medida que eram desenrolados. O primeiro *emakimono*, *Ingá Kyou*, era uma cópia de uma obra chinesa (SILVA, 2013). No século XI, surgem os primeiros *emakimono*s com estilo japonês, dentre eles, *O Conto de Genji* (Figura 2), de Murasaki Shikibu (TYLER, 2002, tradução nossa), obra que, por vezes, é tida como a melhor da literatura japonesa, além de ser considerada como o primeiro romance do mundo (KUIPER, [20--?]).



Figura 2: Ilustração do primeiro capítulo de *O Conto de Genji*. Fonte: Dartmouth College

Durante o Período Edo (1603 – 1868), os rolos são substituídos por livros. Com isso as estampas, que eram utilizadas para ilustrar romances e poesias, começam a ganhar seu espaço próprio. Dessa novidade surgem os chamados “livros para ver”, em contraponto aos tradicionais “livros para ler” (SILVA, 2013).

Em 1814, o pintor Katsuhika Hokusai produz as primeiras histórias simples no formato que viria a ser chamado de mangá (MOLINÉ, 2004). Sua coleção de histórias com desenhos sequenciais foi batizada como *Hokusai Mangá* (Figura 3). Desse ponto em diante, os quadrinhos japoneses começaram serem referidos pelo termo “mangá” (LUYTEN, 2004, tradução nossa).



Figura 3: Primeiro volume dos *Hokusai Manga*: *Cenas do cotidiano* (tradução nossa). Fonte: Princeton University Library.

Ainda no mesmo século, as histórias japonesas começam a sofrer influência europeia através do humor gráfico. O cartunista Charles Wirgman chega a Yokohama em 1861 e, no ano seguinte, cria o jornal satírico *The Japan Punch*, que se manteve em circulação até 1887 (SATO, 1993). Em seus desenhos, Charles utilizava os

famosos balões de diálogo, marca presente nas histórias em quadrinhos (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).

Em 1901, o artista Rakuten Kitazawa criou a primeira história com personagens fixos, chamada “A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Mokubê” (Figura 4). Antes de Katsuhika e Rakuten, os desenhos japoneses eram mais próximos das charges de cunho político (MOLINÉ, 2004).



Figura 4: A Viagem de Tagosaku e Mokubê. Fonte: KITAZAWA, R.

Em 1946, Osamu Tezuka (1928 – 1989) dá início a sua carreira como mangaká³, com o *yonkoma*⁴ O Diário de Ma-Chan, publicada no jornal infantil da escola de Mainichi. No ano seguinte, o autor publicou sua primeira grande obra: *Shin Takarajima* “A Nova Ilha do Tesouro” (GRAVETT, 2006). Foi a partir dessa obra que Osamu praticamente padronizou o estilo dos mangás, mantido até hoje: personagens com olhos grandes e expressivos, corpos com pernas longas e delgadas, narrativa dinâmica e histórias com começo, meio e fim (ARAI, 2010). Além da padronização, Osamu acrescentou elementos novos, como linhas de movimento, que davam impressão de velocidade; onomatopeias, que destacam ações de comportamento (LUYTEN, 2001-2002); e alternância de planos e enquadramentos, possibilitando histórias mais longas, que logo passaram a ser divididas em capítulos (ARAI, 2010).

³ Termo utilizado para designar pessoas que desenhavam mangás.

⁴ Tirinha de quatro quadros.

Após o lançamento de seu primeiro título, Tezuka seguiu, até sua morte, criando diversas obras sobre os mais diversos temas. Obras como *Kimba – O Leão Branco*, *A Princesa e o Cavaleiro* e *Astro Boy* alcançaram um sucesso enorme e alavancaram a indústria dos mangás (ARAI, 2010).

A popularização dos mangás fez com que tanto as histórias quanto seus leitores crescessem e se diversificassem, tornando-os aceitos culturalmente. Atualmente, os mangás alcançam todas as classes sociais e gerações, graças ao preço baixo e a diversificação de temas. De um ponto de vista social, os mangás abordam uma ampla variedade de temas, como: vida cotidiana, escolar, esportes, guerra, literatura japonesa e chinesa, história e culinária (BRENNER, 2007, tradução nossa).

Levando em conta que o foco desse trabalho é um desenho baseado em uma história em quadrinhos e que esse tipo de história não é amplamente conhecido pela população, é interessante compreender a origem desses quadrinhos afim de entender a importância deles como forma de conhecimento e referencial para o título que será apresentado mais à frente.

6.3 Origem do anime

Anime é o termo que os ocidentais utilizam para se referir a animações produzidas por estúdios japoneses. No Japão, o termo é utilizado para se referir a qualquer animação, seja ela ocidental ou oriental (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).

As primeiras animações comerciais japonesas eram curtas, de aproximadamente 5 minutos, exibidos nos cinemas do país. Um desses curtas é *Imokawa Muzuko genkanban no maki* [Mukuzo Imokawa, o Porteiro (tradução nossa)] (Figura 6) de Oten Shimokawa, tido como uma das mais antigas animações japonesas. O título foi lançado em 1917, ano que Litten (2017) atribui ao surgimento dos desenhos japoneses. A data também foi usada como marco pelo Museu Nacional de Arte Moderna para, em 2017, comemorar o centenário da indústria dos filmes animados japoneses.

Em 1945 surge o primeiro longa animado japonês, intitulado *Momotaro umi no shinpei* (Os Guerreiros Marinheiros Divinos de Momotaro) (Figura 5). O título recebeu

um pesado investimento da Marinha Imperial, que tinha planos de utilizar o longa como propaganda para elevar o espírito das crianças japonesas (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).



Figura 5: Momotaro umi no Shinpei, o primeiro longa animado japonês. Fonte: Momotaro Umi no Shinpei

Na década de 1950, livre da censura de conservadores da era militarista e das forças de ocupação Norte-Americanas, o cinema japonês passou por uma nova onda de criatividade que o tornaria mundialmente famoso. Em 1958, o longa animado *Hakujaden* (A Lenda da Serpente Branca) (Figura 6) é lançado. O título serviu de inspiração para aqueles que entraram na indústria de animação japonesa nas décadas seguintes (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).



Figura 6: Hakujaden, a primeira animação colorida produzida no Japão. Fonte: Hakujaden.

Na década de 1960, a maior influência para os animes era a televisão. Com a rápida propagação da nova mídia no Japão, animadores tinham uma nova forma de vender seus trabalhos. Em 1962 surge a primeira série animada feita para a televisão: *Otogi Manga Karendaa*. A série educacional possuía 312 episódios de três minutos

cada. Cada episódio discutia algum tema relacionado a história. No ano seguinte, a primeira série infantil de meia-hora de duração foi lançada: *Tetsuwan Atom*, conhecido no Brasil como *Astro Boy* (Figura 7) (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).



Figura 7: *Astro Boy*, a primeira animação japonesa de meia hora produzida para a televisão. Fonte: *Tetsuwan Atom*.

Em *Astro Boy*, o telespectador é apresentado ao professor Tenma que após perder seu filho em um acidente de carro decide criar um robô à imagem da criança. O robô, chamado Atom (Astro, no Brasil), é programado para ser sempre bom. Apesar da semelhança de Atom com seu filho, Tenma se sente frustrado pelo fato de sua última criação não poder crescer, e o vende para Hamegg, o cruel mestre de um circo de robôs. Atom, então, encontra o gentil professor Ochanomizu, que o adota e o inspira a ser uma força que luta contra o mal (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).

No mesmo ano, outros dois animes foram lançados: *Eightman*, de Kazumasa Hirai, e *Tetsujin 28-gou*, de Mitsuteru Yokoyama. Assim como *Tetsuwan Atom*, os dois títulos tinham forte ênfase na temática futurista e, no caso de *Tetsujin 28-gou*, a presença de robôs gigantes. Com esses títulos, surgiram os primeiros gêneros dos animes: Ficção Científica e *Mecha*⁵ (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).

⁵ Robôs gigantes.

Ainda na década de 1960, outros gêneros começaram a se consolidar, como os animes *Shoujo*⁶, *Mahou Shoujo* (garota mágica), Supernatural e Histórico (MACWILLIAMS, 2008, tradução nossa).

Nas décadas que sucederam o surgimento dos animes, os títulos começaram a abordar novos temas, cada um abrangendo um público-alvo diferente com suas histórias singulares. Graças à globalização, esses desenhos começaram a ser exportados para demais regiões do globo, onde se popularizaram e marcaram a infância (ou adolescência) de muitas pessoas, aumentando o interesse dos jovens por segmentos da cultura pop japonesa.

Assim como os mangás, é importante explanar sobre esse tipo produção para tornar mais prática a compreensão do título a ser discutido no trabalho.

6.4 Gastronomia nos animes

Com a popularidade dos animes e o grande número de títulos que são lançados a cada ano, pode-se achar que os desenhos que falam sobre gastronomia são recentes, porém, a verdade é que a gastronomia está presente nos desenhos japoneses desde a década de 1980.

Em 1983, Tetsu Kariya e Akira Hanasaki se juntaram para criar o mangá intitulado *Oishinbo* (Figura 8). Na história, o jornalista Shiro Yamaoka recebe a importante tarefa de elaborar o “Menu Supremo” para celebrar o 100º aniversário do jornal onde trabalha. Seus colegas de trabalho não sabem, mas Shiro possui um excelente paladar, um vasto conhecimento de comidas e bebidas e um sublime toque culinário (OISHINBO, 1988).

⁶ Em tradução literal, garota pequena. Obras *shoujo* tem como público alvo garotas de aproximadamente doze anos.

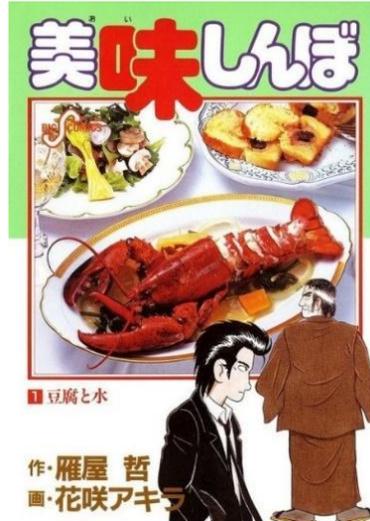


Figura 8: *Oishinbo*: uma das primeiras obras a abordar a gastronomia como elemento principal.
Fonte: *Oishinbo*.

Apesar do título ser uma das primeiras histórias que traz a gastronomia como foco, levaria cinco anos até que ele recebesse uma versão animada (MYANIMELIST, [201-]). Durante esse tempo entre a criação de *Oishinbo* e sua adaptação em desenho, outros dois títulos foram criados e transportados para a televisão, um trazendo a culinária de forma mais central e outro de forma mais sutil.

Lançado em 1984 e recebendo uma versão animada dois anos depois, *Dragon Ball*, a mais popular obra do autor Akira Toriyama, tem como foco a luta entre poderosos guerreiros que utilizam golpes mágicos para derrotar vilões e defender a terra. O que os fãs ocidentais não perceberam, de início, é que uma parte dos personagens é nomeada como trocadilhos de nomes de comidas. Quando estava desenvolvendo os personagens, Akira nomeou Freeza em homenagem a um freezer, mas imaginava o vilão como uma geladeira. Por isso, as demais raças e personagens extraterrestres deveriam ser grupos de alimentos que são encontrados dentro de uma geladeira, como *Saya-jins* (*yasai*, “legumes”) e Forças Especiais Ginyu (*gyuunyuu*, “leite de vaca”) (TORIYAMA, 2009, tradução nossa).

Outros exemplos dessa linha de pensamento de Akira são personagens com nomes como: Bardock, pai do protagonista, que é um trocadilho com uma raiz chamada *burdock*; Broly, um trocadilho com *broccoli* (brócolis, em inglês); Caulifla, que vem de *cauliflower* (couve-flor, em inglês) e Gohan, japonês para “arroz” (DRAGON BALL WIKI, [20--], tradução nossa).

Em 1986, Daisuke Terasawa lança sua história, intitulada *Mister Ajikko*, ganhando uma versão animada (Figura 9) no ano seguinte, tornando-se, junto de *Oshibo*, um dos pioneiros dos animes com foco em gastronomia. *Mister Ajikko* conta a história de Youichi Ajiyoshi, um jovem prodígio da cozinha que trabalha em um pequeno restaurante junto com sua mãe. Um certo dia, o crítico Genjirou Murata aparece no local e fica surpreso com o sabor delicioso e as refinadas técnicas do prato preparado pelo rapaz e o convida para participar de uma competição contra outros excelentes chefs para determinar quem fará os pratos mais saborosos (MISTER AJIKKO, 1987).



Figura 9: *Mister Ajikko*, outro título pioneiro que aborda gastronomia. Fonte: *Mister Ajikko*.

Após o lançamento desses dois títulos, foram lançados, até o fim da década de 1990, pelo menos outros quatro animes que abordavam a gastronomia ou traziam alguma referência sobre ela.

Em 1989, *Ranma ½*, obra de comédia e artes marciais de Rumiko Takahashi, recebe sua versão em anime e traz consigo seus diversos personagens com estilos de luta inusitados, entre eles a jovem Ukyo Kuonji, dona de um restaurante de *okonomiyakis*⁷. Além de uma excelente chef, a jovem utiliza suas técnicas de preparo e utensílios de cozinha como um estilo de luta próprio (Figura 10), sempre remetendo aos pratos de seu restaurante (RANMA ½, 1989).

⁷ Panqueca frita japonesa feita com farinha, ovos, tiras de repolho. A cobertura da panqueca pode conter diversos ingredientes, à escolha do cliente.

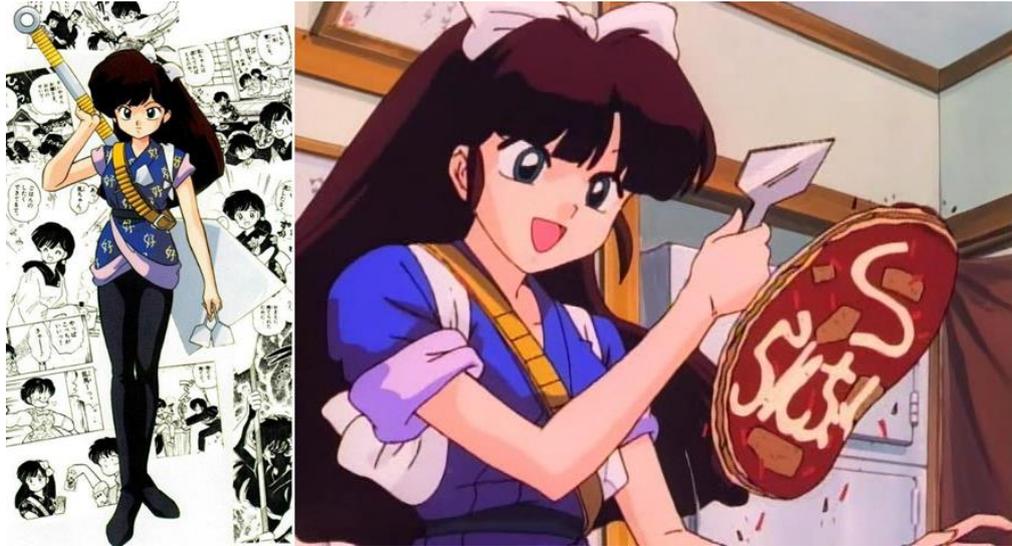


Figura 10: Ukyo Kuonji em seu traje de batalha (esq.) e cozinhando em seu restaurante (dir.). Fontes: Ranma Wiki e Ranma ½ Special.

No início da década de 1990, surgem mais dois títulos focados em gastronomia: *Oh! My Konbu* e *Cooking Papa* (Figura 11). O primeiro, lançado em 1991, foca no cotidiano de Konbu e seus amigos, enquanto eles provam diversos doces infantis e resolvem problemas através da culinária. *Cooking Papa*, lançado no ano seguinte, tem como protagonista Kazumi Araiwa, um gerente de vendas que possui excelentes dotes culinários, mas esconde seus talentos dos demais, fazendo com que todos acreditem que os pratos deliciosos que ele traz sejam obra de sua esposa (MYANIMELIST, [201-], tradução nossa).



Figura 11: *Oh! My Konbu* (esq.) e *Cooking Papa* (dir.) Fontes: *Oh! My Konbu* e *Cooking Papa*.

Quase no final da década de 1990, surge *Chuuka Ichiban!* (Figura 12). Na China do século XIX, durante a Dinastia Qing, o imperador está enfraquecido e o país está à beira do caos. Em meio a tudo isso, tem início o período fictício chamado de “Era das Guerras de Cozinha”, nessa era os melhores chefs das quatro grandes regiões da China competem entre si para ganhar respeito e poder, ou perder tudo. Após a morte de sua mãe, o jovem Lui Mao Hsing assume o título de *Master Chef*, mas antes

de ser efetivado, Mao precisa viajar por toda a China como forma de aprimorar suas técnicas e habilidades, para estar à altura do cargo (CHUUKA ICHIBAN!, 1997).



Figura 12: *Chuuka Ichiban!* Fonte: *Chuuka Ichiban!*

Com esses títulos, a Gastronomia marcou, mesmo que de forma escassa, sua presença no universo dos animes.

É a partir de 2004 que o universo gastronômico começa a se expandir dentro dos animes. Até o fim dos anos 1990, a gastronomia era representada apenas pelos elementos mais comuns, como a preparação de pratos deliciosos e a importância do paladar, mas com o lançamento de *Yakitate!! Japan* (Figura 13), nos anos 2000, novas áreas da gastronomia são abordadas.

Na história, após ser influenciado pela sua irmã, Kazuma descobre as maravilhas do pão, e começa a fazer pães em casa. Quando completa 16 anos, o rapaz decide competir por um lugar na mais famosa padaria do Japão: *Pantasia* e realizar seu sonho de criar o *Japan*, pão que representa o país (YAKITATE!! JAPAN, 2004)



Figura 13: *Yakitate!! Japan*: mais do que boa comida, um foco. Fonte: *Yakitate!! Japan*.

Após essa variação em 2004, percebe-se que praticamente todos os anos, até a presente data, surge pelo menos um novo desenho sobre gastronomia, abordando os mais variados assuntos: técnicas de cozinha, o prazer de comer, busca por ingredientes, confeitaria, doces e drinques (Figura 14).



Figura 14: *Yumeiro Patissiere* (confeitaria) e *Bartender* (drinques), títulos com temas específicos. Fontes: *Yumeiro Patissiere* e *Bartender*.

Essa variação de temas e o grande influxo de desenhos sobre gastronomia reforçam a ampliação do universo gastronômico e a forma como ele é abordado. Formas mais criativas de se abordar o tema atraem cada vez mais fãs que buscam conhecimento, uma história diferente ou mesmo mais desenhos sobre o tema.

6.5 Shokugeki no Souma: História

Shokugeki no Souma é uma série de mangá escrita por Yuuto Tsukuda, em colaboração com a consultora alimentar Yuki Morisaki, e ilustrada por Shun Saeki.

Lançada em 29 de novembro de 2012, a série é publicada na revista *Weekly Shonen Jump*, da editora *Shueisha*. Atualmente, o título encontra-se em seu 35º volume (SHOKUGEKI NO SOUMA WIKI, [2012?], tradução nossa).

Em abril de 2015, a série ganhou sua primeira adaptação em anime (Figura 15). Nos anos seguintes, o desenho recebeu outras duas adaptações, que dão sequência à história, totalizando 61 episódios até a presente data. No Brasil, a série pode ser acompanhada através do serviço de *streaming*⁸ *Crunchyroll* (CRUNCHYROLL, [2012?]).



Figura 15: *Shokugeki no Souma*. Fonte: *Anime News Network*.

O protagonista da história é Yukihiro Souma, um aluno do ensino médio que trabalha com seu pai, Yukihiro Joichirou, em um pequeno restaurante familiar. Vendo que seu filho precisa alçar voo e crescer como chef, Joichirou matricula o rapaz na Academia de Culinária e Cerimônia do Chá Tootsuki, onde, segundo a história, apenas os melhores se formam. E assim começa a caminhada do jovem para se tornar o melhor aluno da academia e, conseqüentemente, um dos melhores chefs do mundo (CRUNCHYROLL, [2012?])

⁸ Serviço em que a pessoa assina para ter acesso a um acervo virtual de filmes, séries e documentários.

7. ANÁLISE DA OBRA

Na fundamentação teórica, explana-se sobre o processo de formação da cultura alimentar japonesa e um pouco da história da obra. Para dar continuidade à pesquisa e explicar como o tema se desenvolve, é necessário conhecer mais detalhes sobre a obra em destaque, detalhes estes que serão trabalhados adiante.

Tendo como foco principal a gastronomia, muitos elementos do ramo aparecem na obra. Inicialmente, dois desses serão descritos: os ambientes gastronômicos e os personagens, que serão apresentados a seguir. Ao longo da apresentação da obra, outros aspectos serão apresentados, tais como equipamentos e utensílios utilizados, profissionais da área, insumos, técnicas e processos culinários realizados, além de demais personagens da história. Esses elementos que serão destacados reforçam a ênfase que o título dá a gastronomia, apresentando diversos aspectos do ramo.

7.1 Ambientes gastronômicos

O principal ambiente gastronômico da história é a Academia de Culinária e Cerimônia do Chá Tootsuki. É nela que a maior parte da história se passa. A academia é conhecida por seus rigorosos exames de admissão e provas práticas e por formar apenas 1% dos alunos que nela entram. Durante o período escolar, os estudantes são submetidos a diversos desafios práticos, que determinam se o aluno possui ou não o necessário para continuar na academia. Uma dessas provas é o *stagiarie*⁹, nele os primeiranistas são enviados para diversos ramos da indústria de alimentação. Falhar nas atividades recebidas significa expulsão da escola.

Na academia, os alunos dispõem de tudo o que precisam para aprimorarem suas habilidades como profissionais do ramo culinário. Nela tem salas de aula, onde aprendem sobre diversos assuntos pertinentes ao ramo da gastronomia, como química, nutrição, agronomia, administração e saúde pública. A academia conta, também, com cozinhas equipadas com utensílios padrões, laboratórios de pesquisa e uma biblioteca repleta de livros sobre os mais diversos temas.

Além das estruturas básicas, o local conta também com arenas construídas para disputas oficiais entre os alunos, chamadas de *shokugeki*, e um dormitório para alunos que moram longe da academia. Fora do terreno da escola há uma cadeia de

⁹ Tradução francesa para estagiário.

hotéis chamada *Tootsuki Resort*, local onde ocorre o Acampamento de Treino, a primeira prova prática para determinar se um aluno permanece ou não na escola.

7.2 Personagens

A obra conta com diversos personagens singulares, sendo grande parte deles os alunos da Academia de Culinária e Cerimônia do Chá Tootsuki, palco principal da história. Cada um desses personagens possui sua especialidade e habilidades únicas, agregando conhecimento sobre o ramo da gastronomia.

Os protagonistas da série são Yukihiro Souma e Tadokoro Megumi, alunos da academia que acabam formando uma parceria para enfrentar os diversos desafios que ocorrem na escola.

Yukihiro Souma, 15 anos, é o protagonista de *Shokugeki no Souma*. No início da história, ele trabalha como assistente de seu pai, Yukihiro Joichirou, no Restaurante Yukihiro. Após seu pai fechar o restaurante e mandá-lo para a Academia Tootsuki, Souma passa por diversos desafios e conhece novas pessoas, cada uma com suas técnicas e habilidades únicas de cozinha. Essas novas amizades fazem com que o rapaz desenvolva ainda mais suas habilidades, adquiridas antes de entrar na escola, e adquira novas, ao longo dos desafios e troca de experiências com outros alunos.

Por ter passado anos trabalhando no restaurante de sua família sob a tutela de seu pai, Souma possui grande conhecimento da cozinha japonesa, além de conseguir executar com grande habilidade a função de um *sous chef*. Nessa função, Souma trabalha auxiliando nas funções dos demais funcionários. O trabalho no estabelecimento também o tornou capaz de lidar com grandes multidões de clientes, anotando e preparando diversos pratos ao mesmo tempo. O rapaz também conta com a capacidade de cozinhar de forma criativa, atraindo a atenção do cliente com sua cozinha ao vivo, preparando o prato na frente do comensal, prendendo a atenção dele.

Outras habilidades desenvolvidas pelo personagem principal durante a série foram observadas. Entre elas estão o conhecimento de cozinha francesa, a adaptação para absorver outros estilos de culinária e usá-los à sua forma, a criatividade para criar pratos inesperados e a lógica culinária para extrair o máximo de cada ingrediente.

Tadokoro Megumi, 15 anos, é uma das colegas de dormitório de Souma e sua companheira em diversos desafios. Filha da dona de uma hospedaria, Megumi sempre idolatrou sua mãe, uma das cozinheiras do local, e sempre ansiou por trabalhar ao lado dela. Entretanto, sua mãe acreditou que ela podia mais, e decidiu transferi-la para a Academia Tootsuki, para que ela se tornasse uma cozinheira ainda melhor e, caso ainda desejasse, auxiliar na hospedaria após se formar.

Seu estilo de cozinha é definido como uma “cozinha de hospitalidade”, com pratos que tem como foco o comensal, capazes de alegrar a alma de quem os consome e confortar o corpo com sabores suaves. Suas habilidades incluem o conhecimento de secagem de legumes, como forma de extrair o máximo de sabor deles e a capacidade de cortar perfeitamente o tamboril.

Além da dupla, outro personagem crucial da história é Nakiri Erina, 15 anos, aluna que se torna peça fundamental após alguns acontecimentos da história. Erina e os demais personagens serão descritos junto suas especialidades, técnicas e preparações ao longo da descrição do enredo da história.

7.3 A história

7.3.1 O início da jornada

Após Joichirou fechar o restaurante e mandar Souma para a Academia Tootsuki, o rapaz segue, junto com diversos aspirantes a chefs, para a sala da prova, onde eles recebem, como prova de admissão, a tarefa de preparar uma receita com ovo para a jovem examinadora. Os demais concorrentes desistem da prova, alegando ser impossível criar uma preparação que agrade Nakiri Erina, conhecida como A Língua de Deus, o paladar mais sensível que existe, capaz de identificar e diferenciar diversos insumos facilmente.

Souma serve para a jovem avaliadora um dos pratos de seu restaurante: Arroz com *Furikake*¹⁰ Mutante. Ao degustar o prato, Erina percebe que o rapaz utilizou *nikogori*¹¹ para trazer um sabor rico e salgado contrastando com a doçura sutil e a maciez do ovo mexido. Apesar do excelente prato, ela recusa-se a aprovar o rapaz e diz que sua comida é nojenta. Ao final da prova, Nakiri Senzaemon, o diretor da

¹⁰ Tempero seco, normalmente feito com algas, sementes de gergelim e flocos de peixe. Utilizado para temperar arroz.

¹¹ Fundo congelado de carne com alta quantidade de colágeno.

academia, que observou todo o processo, decide averiguar o prato de Souma. Vendo o potencial do garoto, o diretor decide revogar a decisão da avaliadora e aprova a entrada do rapaz na academia.

Durante a cerimônia de abertura do ano letivo, Souma é convidado a fazer um breve discurso para os demais alunos. O jovem então diz que está lá para chegar ao topo e que aqueles que nunca serviram pessoas não são chefs de verdade. Por causa de seu comentário, o rapaz logo se torna odiado pela grande maioria dos alunos, que o vê como um alvo a ser eliminado.

Em seu primeiro dia de aula, durante a aula de cozinha francesa, Souma e sua parceira, Tadokoro Megumi, são encarregados de cozinhar um *boeuf bourguignon*¹², no prazo de duas horas. Porém, após uma sabotagem feita por outros alunos da sala, eles precisam refazer o prato em trinta minutos, antes que o tempo estipulado acabe.

Mesmo com o tempo apertado, a dupla completa o prato. O novato explica que utilizou mel, que contém protease¹³, para amaciar a carne. O resultado agrada o professor, que garante à dupla a nota mais alta da atividade.

Depois de um longo dia de aula, Souma segue até o dormitório *Kyokusei*, prédio que abriga alunos da academia que moram longe dela, onde ele conhece os moradores do local (Figura 16), cada um com personalidades e especialidades distintas.



Figura 16: Moradores do dormitório *Kyokusei*: Sup.: Sakaki Ryouko, Yoshino Yuuki, Tadokoro Megumi, Aoki Daigo. Inf.: Shouji Satou, Isshiki Satoshi, Marui Zenji, Ibusaki Shun. Fonte: *Shokugeki no Souma*

¹² Preparação ícone da cozinha francesa.

¹³ Enzima responsável pela quebra das ligações peptídicas nas proteínas.

Na manhã após a festa de recepção, os alunos do dormitório seguem até o lote atrás do local, utilizado para criação de animais e plantio de frutas e legumes, para colher alguns produtos cultivados por eles.

Uma vez encerrado o trabalho matinal, Yoshino explica para Souma sobre as Sociedades de Pesquisa, grupos voltados para pesquisa e estudo de tipos específicos de comida. Pela sua função de atividade extracurricular, muitos alunos participam desses clubes para aprender mais sobre suas áreas favoritas na cozinha e desenvolver novos pratos.

Souma, então, decide conhecer a Sociedade de Pesquisa de *Donmono*, clube destinado às refeições estilo *don*¹⁴. Infelizmente, ele e Megumi são surpreendidos com a notícia de que o clube será fechado. Para evitar que a sociedade feche, o rapaz desafia Mito Ikumi, subordinada de Erina, para um desafio. Se ele vencer, a moça se juntará à Sociedade do *Don*, mas se ele perder, será expulso da academia.

Ocorre então o primeiro grande *shokugeki* da série. Nessas disputas oficiais, cada competidor deve preparar um prato dentro de duas horas e apresentar para três jurados convidados. Normalmente, esses três são figuras ligadas ao ramo da gastronomia, como donos de restaurantes, produtores de insumos e críticos gastronômicos.

Durante a análise dos jurados, alguns fatores cruciais são sempre presentes: o detalhamento da técnica efetuada pelo chef e os apelos visuais, olfativos e gustativos, que prendem a atenção dos comensais e denotam a importância dos sentidos.

Ikumi faz o primeiro movimento e prepara uma peça de carne altamente marmorizada, que será o foco do seu *don*. Durante o preparo, a moça demonstra diversas habilidades. Além dela possuir um vasto conhecimento sobre proteínas animais, ela também conta com uma grande sensibilidade, capaz de determinar com precisão a temperatura, o que otimiza o tempo de cocção dos alimentos.

¹⁴ Prato composto por uma tigela de arroz coberto com carne, legumes ou outro complemento e um molho.

Ao final do tempo, a moça das carnes apresenta seu prato, um *Rôti Don*¹⁵ de *wagyu*¹⁶. A qualidade da carne e sua forma de preparo fazem com que a preparação receba vários elogios dos jurados.

Para derrotar sua oponente, Souma decide criar um *Don* de Filé Chaliapin¹⁷ (Figura 17), com uma carne macia, molho feito com vinho e cebola e arroz com *neriume*¹⁸. A junção do arroz refrescante, a carne macia e perfumada, e o molho cremoso fazem com que a criação do rapaz seja considerada a vencedora da disputa.



Figura 17: Don de Filé Chaliapin. Fonte: *Shokugeki no Souma*

7.3.2 Acampamento de treino

Após os episódios introdutórios, a série chega no acampamento de treino, primeira grande prova que determina se os alunos continuarão, ou não, estudando na academia. Nessa etapa, os alunos do primeiro ano do ensino médio são submetidos a diversas provas propostas por diversos chefs convidados.

Durante as apresentações, Shinomiya Kojirou, renomado chef especializado em cozinha francesa, expulsa um dos alunos, afirmando que o aroma do shampoo utilizado pelo garoto era muito cítrico, o que iria interferir no aroma da comida. Shinomiya encerra a explicação reforçando a necessidade de se utilizar produtos neutros, que não interfiram com as qualidades dos insumos, visto que qualquer interferência externa de aroma pode interferir na percepção dos aromas da preparação. Semelhante ao que diz na legislação brasileira, através da RDC-216/04,

¹⁵ Tradução francesa para “assado”, normalmente utilizada para pratos feitos no forno, tal como a carne que Ikumi utilizou em seu don.

¹⁶ Carne de gado japonês.

¹⁷ Filé extremamente macio criado em homenagem ao cantor Fyodor Chaliapin, que estava com uma terrível dor de dente durante sua visita ao Japão e pediu para comer um filé macio.

¹⁸ Pasta de ameixa japonesa em conserva.

estabelecida pela Anvisa, que determina que a pessoa que manipula alimentos não deve portar nenhum tipo de adorno ou maquiagem, sendo obrigatória sua remoção antes de qualquer procedimento.

Na primeira prova do acampamento, dois novos personagens surgem: os irmãos Takumi e Isami Aldini. Vindos da Itália, os dois buscam aprimorar suas habilidades e trazer reconhecimento para o restaurante de sua família.

Ainda durante o acampamento, os alunos recebem a difícil tarefa de servir 200 refeições de café da manhã estilo bufê¹⁹, tendo “ovo” como ingrediente principal. Para julgar os pratos criados pelos alunos, são convidados diversos produtores, e seus familiares, responsáveis por prover os ingredientes e produtos utilizados pelo *resort*. Denotando a importância da origem dos produtos utilizados na cozinha e a relação com produtores locais.

Durante o desafio, cada aluno demonstra suas habilidades e criatividade para servir as 200 porções. Souma, por não conhecer as regras do serviço, acaba ficando em desvantagem, pois seu suflê não consegue chamar muita atenção, e com o passar do tempo, ele murcha. Para contornar a situação e completar a meta de 200 pratos o rapaz decide fazer um *live cooking*, atraindo a atenção dos clientes através de um preparo performático do prato. Com essa atuação, ele atrai cada vez mais clientes e consegue cumprir o desafio antes do fim do tempo, garantindo sua permanência na Tootsuki.

7.3.3 Eleição de Outono

Após retornarem para a academia, os 60 melhores alunos do acampamento de treino são convidados para as Eleições de Outono, torneio no qual os alunos competem entre si para determinar quem é o melhor. Na primeira prova, os participantes devem preparar um prato de *curry* e aqueles que conseguirem ficar dentro do top 8 seguem para a próxima fase do torneio.

Buscando novas ideias para poder criar um prato com *curry*, Souma segue até um dos anexos da escola, onde a professora Shiomi Jun realiza pesquisas com temperos. Lá ele conhece o assistente dela, um primeiranista chamado Hayama Akira,

¹⁹ Estilo de serviço de cozinha onde os pratos são expostos para que o comensal possa escolher o que o quando ele irá se servir.

que possui grande sensibilidade olfativa e utiliza essa habilidade para criar poderosos pratos com foco no aroma.

Hayama explica para Souma que a melhor forma de entender sobre os temperos é na prática e segue até a cozinha. Lá, Hayama utiliza duas variações de *curry* para demonstrar a diferença de sabor e aroma que pode ocorrer a uma preparação apenas fazendo pequenas mudanças nos temperos.

Enquanto o torneio não se inicia, cada um dos alunos faz os seus preparativos, pesquisando em literaturas sobre a estrutura da preparação. Eles também pesquisam como escolher temperos e quais ingredientes utilizar para maximizar o prato. Essa busca por fontes literárias enfatiza o plano central da história, uma escola que forma chefs, e que existe muita teoria por trás das práticas realizadas por eles.

Chegado o dia da competição, os alunos são divididos em dois grupos de 30 pessoas e recebem o prazo de três horas para criar seu prato de *curry* e apresentá-lo aos cinco jurados, que darão uma nota. Os quatro de cada grupo que obtiverem a maior nota seguirão no torneio.

Em meio a vários pratos, Arato Hisako, amiga de infância e secretária de Erina, surge com seu Curry de quatro substâncias com carne de carneiro, surpreendendo a todos com um exímio uso de ervas medicinais.

Nesse momento, a especialidade da garota é revelada: cozinha medicinal. Formada da junção de gastronomia, medicina e farmacologia, a culinária medicinal busca fornecer nutrientes ao corpo, usando ervas e ingredientes medicinais. Arato diz que esse estilo de culinária remete aos tempos da China Imperial, que dietistas eram responsáveis pela preparação da comida do imperador, dada a importância que a alimentação tinha, assim como sua relação com o bem-estar da pessoa.

Após Arato, Takumi serve seu *Fettuccine* com Molho de Curry. Apesar da aparência simples, o prato do italiano conta com uma massa recheada com queijo parmesão e molho *tamar*²⁰, criando uma combinação profunda de sabores, elevando a qualidade da massa. As adaptações do rapaz dão a ele uma pontuação alta, garantindo uma posição segura para a próxima etapa do torneio.

²⁰ Variação do molho de soja, que contém pouca ou nenhuma farinha de trigo em sua composição.

Logo após Takumi, Nakiri Alice, prima de Erina e especialista em cozinha molecular, toma a dianteira e demonstra suas habilidades, apresentando seu Curry de Sensação Termal (Figura 18), chocando os jurados pelo seu visual elaborado e atípico. O prato contendo ingredientes preparados utilizando diversas técnicas de cozinha molecular deixa os jurados sem palavras e atribuem ao prato uma nota altíssima, garantindo a qualificação de Alice para a próxima fase.



Figura 18: Curry de Sensação Termal. Fonte: *Shokugeki no Souma*.

Encerrando as apresentações do bloco, Megumi serve aos jurados seu Curry *Dobu-jiru*²¹ de Tamboril. Apesar de seu jeito meio atrapalhado, a jovem revela seus talentos ocultos ao trazer para a arena um tamboril para realizar o corte pendurado do peixe. A destreza da jovem surpreende a todos, não só pela técnica em si, tida como de alto grau de dificuldade, como também pela perfeição com que ela executa, conseguindo retirar e separar todas as partes do pescado.

Utilizando diversas partes do peixe com legumes de sua cidade natal e diversos temperos, a garota consegue criar um prato aconchegante e digno de uma pontuação suficiente para continuar no torneio.

Enquanto a competição segue de forma tranquila no bloco de Megumi, o outro grupo segue batalhando ferozmente. O primeiro a mostrar suas habilidades é Kurokiba Ryou, companheiro de Alice especializado em frutos do mar e pescados.

O rapaz apresenta seu Curry Francês de Lagosta com Conhaque acompanhado de Arroz com Açafrão. A combinação do molho *americaine*²², o

²¹ Cozido da região sudeste de Fukushima e da costa da prefeitura de Ibaraki.

²² Molho da clássica cozinha francesa feito com cebola, tomate, vinho branco, sal, pimenta cayena e fundo de peixe.

conhaque e da lagosta arranca uma nota altíssima dos jurados, para a surpresa de todos.

Após Kurokiba demonstrar suas habilidades, chega a vez de Marui Zenji, jovem que dedica seu tempo estudando e analisando as diversas literaturas culinárias. Ele serve aos jurados sua Sopa de *Curry Udon*²³ branco e consegue pontos altos no placar. Apesar de não ter tanta disposição quanto a maioria dos alunos, Marui compensa com seu intelecto, demonstrando a importância da literatura, não só na gastronomia, mas também no próprio ambiente de escola, foco da série.

Chega, então, a vez de Hayama apresentar seu prato, um *Curry* de Cabeça de Peixe servido em um pequeno recipiente coberto com pão *naan* assado, semelhante à famosa sopa VGE²⁴, de Paul Bocuse.

Uma vez quebrada a crosta de pão, a potência do *curry* se revela, através de uma imensa explosão de aroma que se espalha por todo o estádio, atíçando o paladar de todos. Para agregar mais aroma e sabor ao prato, Hayama utiliza diversos temperos e iogurte, trazendo aroma forte e sabor equilibrado. A bomba de aromas do *curry* de Hayama tem resultado, e ele é qualificado para a próxima fase do torneio.

Para enfrentar a preparação do rapaz, Souma serve seu *Omurice*²⁵ de Risoto de *Curry*. Semelhante ao prato de seu rival, o do protagonista também exala um poderoso aroma ao se partir a omelete que contém o arroz. Utilizando diversos temperos e *chutney* de manga para unir os sabores presentes no *omurice*, ele cria um prato de sabor forte e com aroma que é exalado em ondas, prendendo o comensal.

Após a apresentação, Souma recebe a nota por sua preparação e garante sua permanência no torneio, junto com os demais qualificados (Figura 19).

²³ Macarrão grosso feito de farinha de trigo.

²⁴ A sigla VGE vem das iniciais do presidente francês Valéry Giscard D'Estain, a quem Paul dedicou o prato.

²⁵ Omelete recheada com arroz frito e coberta com ketchup.



Figura 19: Os oito melhores: Arato Hisako, Hayama Akira, Kurokiba Ryou, Nakiri Alice, o oitavo competidor, Yukihiro Souma, Tadokoro Megumi, Aldini Takumi. Fonte: *Shokugeki no Souma: Ni no Sara*.

Encerrada a disputa de *curry*, o torneio segue para a próxima fase. Nela cada dupla de competidores deverá se enfrentar em um determinado tema. Na primeira disputa, Souma enfrenta Alice numa prova com o tema de *bento*²⁶.

A mestra da gastronomia molecular serve seu prato, o *Bento Temari*, marmitta contendo diversas peças de *temarizushi*²⁷. Utilizando suas técnicas e aparatos tecnológicos, a jovem apresenta um prato belíssimo e rico em sabor.

Souma, por sua vez, apresenta seu *Bento* de Alga Evoluído estilo Yukihiro. Dentro da marmitta, estão três compartimentos, cada uma com um elemento da tríade da alimentação japonesa (arroz, sopa e acompanhamento).

Como acompanhamento, o rapaz serve *chikuwa*²⁸, bardana salteada e bacalhau frito. A sopa de missô, feita com atum, bacon e cebola, traz uma fragrância agradável do peixe e sabor doce oriundo da cebola. No compartimento do arroz, Souma serve a gramínea junto com salmão seco fervido no shoyu e pequenas bolinhas escuras, compostas de umami de algas esferificado.

Como toque final, Souma revela um novo compartimento, contendo um molho caseiro com o triplo de atum seco e alga *rishiri* e pede para que os avaliadores espalhem o molho sobre o arroz. Ao fazer isso, o *Bento* conquista completamente os

²⁶ Icônica marmitta japonesa.

²⁷ Variação do sushi tradicional onde todas as peças são arredondadas.

²⁸ Espécie de bolinho de peixe.

jurados, com “humanidade” e sabores que só poderiam ser servidas através da marmitta, garantindo, assim, sua vitória contra Alice.

A segunda dupla a competir é Megumi e Kurokiba, numa batalha de lámens. Sendo uma preparação composta por três elementos principais, os competidores precisam criar a melhor harmonização possível entre o *Dashi* (caldo), a massa e os complementos do prato.

Kurokiba prepara seu *Dashi* com ossos, cabeça e vísceras de diversos peixes e crustáceos, agregando grande quantidade de umami à preparação. Após finalizar o prato, o rapaz apresenta seu *Ramen de Soup de Possion*²⁹. A preparação, composta por um *dashi* com forte sabor de frutos do mar, massa larga, três tipos de queijos, molho, massa de tempurá e *rusks*³⁰ feitas a partir das cascas dos crustáceos utilizados no caldo, acerta os jurados com seus sabores agressivos.

Após o serviço do rapaz, Megumi apresenta seu *Shoyu Ramen* com Frango e *Kozuyu*. Tendo como base o *kozuyu*³¹, o prato dá ênfase às vieiras, apoiadas pelo sabor da sopa *paitan*³² e *kaeshi*³³ feito de *shoyu* leve³⁴ e *shoyu* branco³⁵, harmonizando com o *kozuyu*, também temperado com molho de soja. Para agregar ainda mais sabor, a jovem utiliza legumes com alta concentração de umami, durante a fervura do caldo, transferindo seu rico sabor para ele.

Para acompanhar o prato, Megumi serve uma pasta feita de frango, cebolinha, *umeboshi* e temperos diversos. Ao acrescentar a pasta ao lámén, ela traz um toque de acidez que unifica os sabores e eleva a doçura dos vegetais.

Mas, apesar das vieiras de Megumi competirem com os frutos do mar de Kurokiba, é o rapaz que leva a melhor, vencendo a disputa.

No dia seguinte, a competição segue com Arato Hisako contra Hayama Akira com o tema “hambúrguer”.

²⁹ Soup de Possion, francês para sopa de peixe.

³⁰ Bolachas secas.

³¹ Sopa festiva da região de Aizu, feita com frutos do mar secos, legumes e bolinhos de trigo.

³² Fundo feito à base de frango.

³³ Molho feito à base de shoyu e mirin, comumente utilizado em macarrões.

³⁴ Variação do shoyu com grande concentração de sal e cor amarronzada.

³⁵ Variação do shoyu que utiliza grande quantidade de trigo em seu preparo.

Arato utiliza suas habilidades para criar seu *Suppon*³⁶ *Burger*. A jovem cozinha o animal junto com alguns ingredientes medicinais, criando um *Dashi* rico em sabor. Uma vez cozido, o *suppon* é misturado com carne de porco e *dobekkou*³⁷, criando um hambúrguer macio, suculento e repleto de sabor. O molho, feito a partir de caldo engrossado do animal, se espalha sobre a carne, criando um sabor ainda mais forte.

A união do pão feito no vapor com o molho saboroso, a carne macia e suculenta, repleta de temperos medicinais, ganha diversos elogios dos jurados, provando a força da jovem.

Em seguida, Akira apresenta o seu Hambúrguer de Kebab Cafta. Utilizando um pão pita como envelope, o rapaz recheia a massa com *cafta*³⁸, molho de iogurte, picles de cebola com molho de mostarda e *amchoor*³⁹. A união de sabores e aromas poderosos tornam o prato de Akira o preferido entre os jurados, garantindo sua vitória.

Após a disputa de hambúrgueres, o oitavo classificado do torneio é apresentado: Mimasaka Subaru, que enfrenta Takumi Aldini em uma disputa de sobremesas.

Enquanto Takumi realiza o pré-preparo de seu prato, Subaru descreve o prato que o jovem italiano pretende apresentar: um *semifreddo*⁴⁰ de três camadas. A descrição detalhada do prato pega todos de surpresa. Nesse momento, a verdadeira habilidade do rapaz é revelada. Pois, com suas capacidades avançadas de observação, ele consegue determinar qual prato seu adversário preparará e reproduz o mesmo prato. Porém, com ajustes no modo de preparo, de forma que a sua versão se torne mais impactante que a original.

Enquanto prepara sua massa, Takumi percebe que seu oponente realiza uma abordagem mais avançada que a sua, deixando-o cada vez mais apreensivo. Como último recurso, Takumi aposta num creme de limão caseiro feito com azeite de oliva, mas Mimasaka previu isso, e acrescentou limão em conserva, realçando os sabores da fruta. Os ajustes feitos pelo imitador garantem sua vitória sobre o jovem italiano.

³⁶ Tartaruga-de-casco-mole.

³⁷ Carapaça seca de tartaruga-de-casco-mole, ingrediente da cozinha medicinal.

³⁸ Tradicional mistura turca de carnes, feita a partir de carneiro, vaca e diversos temperos.

³⁹ Tempero picante feito a partir de mangas verdes secas.

⁴⁰ Clássica sobremesa italiana.

Após a vitória de Mimasaka, as duplas da semifinal são anunciadas: Yukihiro Souma contra Mimasaka Subaru, e Hayama Akira contra Kurokiba Ryou.

Na disputa de pratos ocidentais, Souma opta por servir um guisado de carne de rabo de boi. Assim como no duelo anterior, Mimasaka prevê a preparação de seu oponente e surge com os mesmos ingredientes, porém, acrescenta novos temperos e bacon, para bloquear qualquer tentativa de improviso de Souma.

Porém, o plano do rapaz não sai como o esperado. Utilizando o *chikuzenni*⁴¹ como inspiração, Souma revela diversos cortes cárneos e os prepara de forma a maximizar o sabor individual deles e finaliza o guisado equilibrando o sabor dos cortes. A variação de sabores, que atíça o paladar, anima os jurados, que elegem Souma como vencedor da disputa, garantindo sua vaga na final.

No dia seguinte, Hayama e Kurokiba se enfrentam na segunda disputa da semifinal, também com o tema de cozinha ocidental.

O jovem dos temperos decide servir um Pato estilo Apício, baseado nas receitas do *gourmet* romano Marco Gávio Apício, acompanhado de purê de batatas e couve de bruxelas. Os cortes de pato, caramelizados com mel, cobertos de tempero e assados no forno animam os jurados. O aroma forte e complexo traz uma nova dimensão à preparação, demonstrando toda a força de Hayama.

Kurokiba responde servindo seu matelote⁴² de enguia. Durante o processo de filetagem do animal, o jovem demonstra sua destreza e conhecimento das técnicas orientais, ao utilizar uma *unagizaki*⁴³ no pré-preparo da enguia. Para finalizar, o pescado é servido com purê de batatas e pão brioche.

Apesar de não possuir um aroma potente, o prato de Kurokiba possui alguns segredos. Ao ser marinada no vinho tinto, cozida e recheada com *sumomo*⁴⁴, a enguia traz uma acidez frutuosa, criando um sabor forte, atingindo os comensais.

A força de ambas as preparações faz com que os juizes cheguem a um impasse. Para resolver a questão, o diretor anuncia que a final do torneio será uma

⁴¹ Cozido festivo da região noroeste de Kyushu.

⁴² Sopa francesa de peixe.

⁴³ Faca especial para filetar enguias.

⁴⁴ Ameixa japonesa.

disputa entre três competidores: Yukihiro Souma, Hayama Akira e Kurokiba Ryou, com o tema *sanma*, um pescado aromático com ligações com as pessoas simples, agregando os pontos fortes dos três competidores.

Tendo dez dias para se prepararem, cada competidor começa a elaborar seus pratos e visitar o mercado dos peixes, em busca dos melhores pescados para usar na final do torneio. Após visitar o mercado dos peixes, Souma percebe que não é capaz de competir com o olfato aguçado de Hayama e a experiência de Kurokiba na hora de escolher um bom pescado. Para contornar esse problema, ele decide recorrer a técnicas de envelhecimento para agregar mais umami à *sanma*.

No dia da final, Kurokiba exhibe uma grande quantidade de frutos do mar, além de tomate e azeite de oliva, levando os jurados a crer que o seu prato é uma *acqua pazza*⁴⁵, mas ele envolve os insumos em filme resistente ao calor e os leva ao forno para serem cozidos. No momento de servir, a verdadeira forma do prato surge: o *Cartoccio*⁴⁶ de *Sanma* de Outono. Ao envolver os ingredientes em filme e cozinhá-los, Kurokiba concentra o aroma e sabor dos frutos do mar, ressaltando o frescor do prato, temperado com manteiga temperada, trazendo sabor sem excesso de temperos.

O segundo a apresentar sua preparação é Hayama, que serve aos comensais seu *Carpaccio* de *Sanma* Selada (Figura 20), envolvendo todos com seu aroma convidativo. A *sanma*, preparada com *kaeshi* e pimenta da Jamaica, adquire sabores e aromas fortes ao ser braseada com o maçarico. O molho, feito com as vísceras do animal, reforça a doçura da gordura da carne, tornando a preparação do rapaz altamente refinada e poderosa.



Figura 20: *Carpaccio* de *Sanma* selada. Fonte: *Shokugeki no Souma: Ni no Sara*.

⁴⁵ Cozido regional do sul da Itália.

⁴⁶ Método de cocção onde os ingredientes são envolvidos em uma embalagem e cozidos.

Finalizando as apresentações, Souma serve aos jurados o seu Arroz *Sanma* estilo Mingau. O peixe, preparado como *nukazuke*⁴⁷, foi grelhado e depois cozido junto com o arroz e diversos legumes, permitindo que o sabor do pescado passasse para o grão. Para completar, o rapaz cobre o arroz com uma sopa feita de leite de soja, missô e parmesão. A junção da sopa com o arroz e o umami do peixe tornam o prato poderoso, ao mesmo tempo que mantém uma textura agradável. Para completar, o protagonista revela a presença de ameixa no arroz, cortando a gordura da *sanma*, e trazendo um sabor refrescante ao prato.

Dada a força dos três pratos, os jurados decidem desempatar através da originalidade, e o quanto o prato representava seu criador. Por causa disso, Hayama vence o torneio, pois seu *carpaccio* era único que chegou ao ponto de ser considerado uma “especialidade do chef”.

7.3.4 Estagiário

Encerrado o torneio, os alunos se preparam para seu próximo desafio. Chamado de *stagiarie*, a prova é um programa de estudo prático que envia os primeiranistas para diversos setores da alimentação, como restaurantes, fábricas de produção de alimentos e organizações públicas. Esse programa serve para dar experiência prática aos alunos, uma vez que os estudos devem compreender teoria e prática. Para serem aprovados, os alunos devem cumprir as tarefas que lhes forem impostas e descobrir como melhorar o local.

Durante a primeira parte do estágio, Souma faz dupla com Arato, que ainda vê o rapaz com desconfiança. Eles seguem até o Restaurante Ocidental Mitamura, local de sua avaliação. Chegando no local, eles descobrem que nas proximidades existe uma estação de trem-bala, fazendo com que o restaurante receba um grande fluxo de clientes que permanecem por um curto espaço de tempo. Por causa da grande agitação, muitos clientes sequer recebem seus pedidos.

Após presenciar a primeira onda de clientes que chegou e saiu do local, Arato fica paralisada, pois logo em seguida um novo grupo de pessoas entra no estabelecimento, sem dar tempo para que eles se recomponham. Souma, por

⁴⁷ Conserva feita em farinha de arroz.

trabalhar no estabelecimento de sua família, logo toma as rédeas, anotando e preparando os pedidos com grande agilidade.

Apesar do começo agitado, a dupla de alunos consegue botar o restaurante nos eixos ao longo dos dias seguintes, mas eles logo percebem que precisam de algo que sustente o local após partirem. Arato convoca uma reunião com a equipe do Mitamura para pensar em algo. Souma sugere ao dono modificar o sistema para que apenas clientes com reserva possam entrar, recuperando, assim, o controle do fluxo de visitantes. A mudança se prova efetiva, e ao final do período de estágio, os alunos são informados que eles cumpriram os requerimentos para serem aprovados para a próxima etapa.

Antes da dupla se separar, eles trocam algumas palavras, e Arato começa a ver o protagonista como uma boa pessoa. Após a conversa, Souma segue para seu próximo local de estágio, o *Shino's Tokyo*, novo restaurante do chef Shinomiya.

Após uma breve conversa entre ambos, Shinomiya explica que a inauguração do local ocorrerá em seis dias. Nos dias anteriores ao da abertura, o local passará por uma pré-abertura, testando o cardápio e avaliando o desempenho dos funcionários.

Por ter experiência em restaurante, Souma acredita que não terá problema na cozinha do local, porém, quando o serviço se inicia, ele percebe que a cozinha de um restaurante profissional é completamente diferente da que ele trabalhava com seu pai.

Com uma enorme pressão exalada pelos demais membros da cozinha, bem como as preparações extremamente elaboradas e a necessidade de sincronismo total entre o time, Souma logo percebe que precisa esforçar-se para acompanhar o ritmo da cozinha e evitar que os pedidos atrasem.

A necessidade de melhorar, bem como a busca por um estilo próprio fazem com que o rapaz trabalhe em dobro: durante o dia estuda e treina todos os aspectos da cozinha profissional, desde cortes até os métodos de preparo; e durante a noite executa suas funções no restaurante.

Depois de uma dura semana de trabalho e aprendizado, Souma consegue chegar ao nível dos demais membros da brigada, sendo capaz de trabalhar em sincronia com eles e executar as técnicas necessárias para cada prato.

7.3.5 Festival do Banquete da Lua

Ao retornarem do *stagiari*, os oito competidores do torneio são convidados para o Festival das Folhas de Bordo, para que eles possam conhecer os alunos veteranos pertencentes à Elite dos Dez.

Junto com Souma e os demais, está Nakiri Erina, a 10ª da elite. Enquanto eles conversam entre si, surgem os veteranos (Figura 21).



Figura 21: Elite dos Dez: Etsuya Eizan (9º), Kuga Terunori (inf., 8º), Satou Soumei (sup. 5º), Tsukasa Eishi (1º), Isshiki Satoshi (7º), Akanegakubo Momo (inf., 4º), Kinokuni Nene (centro, 6º), Megishima Tousuke (sup., 3º), Kobayashi Rindou (2º). Fonte: Shokugeki no Soma Wiki.

Após a breve apresentação, Souma tenta desafiar os membros da elite por uma posição no grupo, porém, os membros explicam que existe uma grande diferença de nível entre os primeiranistas e eles.

Para comprovar, Rindou pede para que os doces criados por Momo sejam servidos para todos. A sobremesa, um bolo de bordo com cacos de caramelo, é servida aos presentes. Quando Souma e seus companheiros provam a sobremesa eles entendem a diferença de nível entre os dois grupos. Mas apesar dessa diferença, os participantes do torneio voltam com seus ânimos revigorados, ansiando por aprimorar suas técnicas e alcançarem a Elite dos Dez.

Passados alguns dias, os alunos são notificados da proximidade do evento escolar para celebrar o fim do outono, chamado de Festival do Banquete da Lua. Com

duração de cinco dias, o festival permite que cada aluno ou grupo monte uma barraca em uma das três áreas da escola para vender seus pratos para o público visitante.

Souma vê no festival uma oportunidade de derrotar Kuga e poder desafiá-lo para um duelo oficial. Para conhecer melhor seu oponente, o rapaz segue até a Sociedade de Estudos de Cozinha Chinesa, onde ele conhece o ponto forte de Kuga: cozinha de Sichuan, estilo regional conhecido pela sua picância. O veterano serve ao rapaz o carro chefe de seu restaurante no festival: o *mapo doufu*, prato típico da região de Sichuan, feito com carne de porco, tofu e molho de pimenta.

Alguns dias depois, Souma decide colocar sua barraca de vendas em frente ao restaurante de Kuga, e anuncia que irá servir comida chinesa, tornando a disputa entre os dois uma batalha direta.

Enquanto busca uma forma de melhorar seu prato, Souma pede ajuda de Arato, Erina e Alice, que provam seu prato. Erina explica que o prato do rapaz PRECISA de “ma-la”, uma das bases da culinária de Sichuan. O “ma” representa a ardência que queima, associada à pimenta chilli, e o “la” a ardência que entorpece, associada à pimenta de Sichuan.

Após a explicação, Souma tenta criar pratos com mais pimenta, mas percebe que só a picância não é o bastante, já que o prato de Kuga possuía grande quantidade de umami por trás do sabor ardente. Vendo que o amigo precisará de ajuda para derrotar o membro da Elite dos Dez, Megumi decide unir-se a Souma em sua barraca do festival.

Além de Souma e Megumi, diversos outros personagens montam suas barracas para o evento. Os irmãos Aldini criam uma versão menor do restaurante de sua família e Ikumi auxilia os novos membros da Sociedade do Don.

Chegado o dia de abertura do evento, Souma revela o primeiro prato de sua barraca, o *hujiao bing*, um pão taiwanês recheado com carne e diversos temperos. Apesar do sabor delicioso de seu pão, Souma subestima o tamanho da clientela de Kuga e fecha o primeiro dia em último lugar nas vendas da área.

Após o fracasso do primeiro dia, Souma começa a implementar novas ideias. A primeira delas é a adição de um novo prato no cardápio: Macarrão *Danzi* Falso estilo Yukihiro. Tendo como inspiração o macarrão *Danzi*, um petisco taiwanês, Souma

transforma a massa do *Hujiao Bing* em macarrão e serve com caldo de camarão e carne de porco, criando um prato leve, fácil de se consumir e repleto de sabor. A nova adição ao cardápio atrai uma quantidade maior de clientes, fazendo com que a barraca saia do último colocado nos dois dias seguintes.

No quarto dia do evento, a dupla entra em contato com Yuuya Tomita, conhecido de Souma, e pede para ele algumas mesas e bancos, para comportar mais clientes. Em retribuição pela ajuda, o rapaz serve para Tomita seu novo prato: um *Mapo Doufu* com macarrão e uma imensa bola de carne, chamado de *Mapo Doufu* e *Macarrão Controlado pelo Tempo* (Figura 22).



Figura 22: *Mapo Doufu* e *Macarrão Controlado pelo Tempo*. Fonte: *Shokugeki no Souma: San no Sara*.

Ao abrir a bola, uma explosão de aromas se espalha pelo ambiente. Dentro da carne há uma esfera amarela, rica em aroma. Souma explica que ela é feita de caldo de osso de boi, condimentos de *curry* e gelatina para solidificar. Após criar a gelatina, o rapaz a envolveu com a carne de porco e fritou tudo. Uma vez que a carne é aberta, a gelatina derrete, liberando seus temperos e sabor no prato. Ao ver a verdadeira face do prato, Kuga comenta sobre as semelhanças entre ele e o *shizitou*, prato chinês que também conta com uma bola de carne como elemento de destaque.

O saboroso aroma de *curry* atrai aqueles que estavam cansados de esperar na fila do restaurante de Kuga, que partem para a barraca de Souma, tirando, assim, metade da clientela do veterano.

Com um fluxo cada vez maior de clientes, Megumi expressa sua preocupação, pois a barraca conta apenas com ela e Souma para preparar tudo, mas o rapaz avisa que um aliado está chegando.

Eis que surge Mimasaka Subaru, agora aliado de Souma. Sabendo que apenas duas pessoas não dariam conta, o protagonista recrutou o imitador para “copiá-lo” e auxiliar no trabalho. Como era esperado, Subaru consegue copiar todos os traços de Souma e realiza o trabalho na mesma velocidade que ele.

Ao anoitecer, os membros da Sociedade da Comida Regional, grupo que Megumi participa, surgem, trazendo sua coleção de *chouchin*, lanternas de papel, para decorar a área da barraca. O *Mise-en-scène* criado pela combinação das lanternas, os bancos e a barraca atrai cada vez mais clientes pela beleza do local e semelhança com *Jiufen*, região urbana de Taiwan, onde diversas *chouchin* estão dispostas, formando uma iluminação única.

À medida que o fluxo se intensifica, Souma começa sentir a pressão de ter uma equipe pequena, mas antes que ele faça qualquer movimento arriscado, Ikumi e os irmãos Aldini chegam para auxiliá-lo. Com a ajuda de seus amigos, o protagonista consegue manter o ritmo, fazendo frente ao restaurante de Kuga. No final do dia, Souma e Megumi tiram o primeiro lugar de vendas da região de Kuga, garantindo lucro e mostrando a força dos dois.

No cair da noite do último dia do evento, Souma consegue um bom número de vendas, mas no total dos dias, ele fica apenas com o segundo colocado da região, enquanto Kuga fica em primeiro. Rindou então convida o primeiranista e Megumi para se juntarem a ela em um jantar no restaurante de Tsukasa.

Chegando no local, o trio aguarda enquanto o terceiranista prepara o cardápio de degustação. Quando os pratos chegam na mesa, Souma presencia a força do melhor aluno da Tootsuki. Com sabores extremamente fortes, apresentações refinadas e uma alternância de gostos e temperaturas entre cada preparação, o cardápio de Tsukasa se mostra muito além do que simplesmente cozinhar.

Após testemunhar os pratos de Tsukasa, Souma decide explorar mais a região onde os demais membros da Elite estão, e segue em direção ao restaurante de Erina, na tentativa de conseguir uma mesa sem reserva.

Entretanto, o clima no restaurante da Língua de Deus está completamente tenso, graças à visita inesperada de Nakiri Azami, pai de Erina. Os demais clientes o

hostilizam, dizendo que ele não tem o direito de estar no local, uma vez que ele foi expulso da academia e da família por causa de suas ações e forma de pensar.

Sem se abalar com os presentes, Azami apenas comenta que os talentos de sua filha estão sendo desperdiçados servindo comida para aqueles que não entendem. Ele diz que a gastronomia deve ser partilhada apenas entre os verdadeiros gastrônomos. Após o breve discurso, ele se senta em uma mesa reservada e pede para que sua filha lhe prepare algo. A jovem não tem forças para recusar o pedido, mas antes que ela o aceite, Souma adentra o salão.

Alheio à situação, Souma tenta trocar um de seus *Hujiao Bings* por uma mesa do restaurante de Erina. Ao perceber que um homem, Azami, ainda não havia feito seu pedido, o rapaz pergunta se pode acompanhá-lo no jantar. A aproximação de Souma desagradeza Azami, que se retira do salão.

Ao pôr os pés para fora do local, Azami é surpreendido por Senzaemon, avô de Erina e Alice e sogro do visitante indesejado, que exige saber o porquê da volta dele, uma vez que ele havia sido expulso por causa de suas ações e ideais deturpados de gastronomia. Azami retruca que a Elite dos Dez votou em uma revolução na academia, e que ele foi indicado como o novo diretor da academia, fato que surpreende todos os presentes.

7.3.6 Luta contra Central

Após Senzaemon ser dispensado, o novo diretor da Tootsuki começa a elaborar seus planos para a academia. A primeira mudança que ele realiza é dispensar Arato de sua função de secretária de Erina, alegando que agora que ele está lá, sua filha não precisa de mais ninguém.

À noite, o ex-diretor convida Souma para uma caminhada, revelando o passado de sua neta e o que o genro fez com a jovem. Após Alice partir para a Escandinávia, Azami começou a “treinar” Erina para elevar o nível da Língua de Deus e implantar seu ideal de gastronomia, dizendo que apenas o que ele indicasse era considerado como comida, e que todo o resto não passava de lixo.

Com o passar do tempo, Erina se torna prisioneira da visão distorcida de seu pai, sendo libertada apenas quando seu avô descobre tudo e expulsa Azami. Depois

disso, a jovem gradualmente retornou ao seu antigo estado, graças a Arato e diversas outras pessoas, porém, uma parte dela ainda era refém da mentalidade de seu pai.

Senzaemon então pede para que Souma salve sua neta. O rapaz diz que não tem relação com os problemas familiares da colega, mas que continuará cozinhando até que ela aceite a comida preparada por ele. O ex-diretor aceita a resposta do rapaz, e o agradece pela ajuda.

Enquanto isso, Alice, Kurokiba e Arato invadem a mansão da família e resgatam Erina, alegando que as ações de Azami são erradas. Uma vez longe da residência, o trio tenta encontrar um local para Erina se esconder. Nesse momento, Megumi aparece e oferece refúgio no dormitório *Kyokusei*.

Quando Souma retorna ao dormitório, Arato pede para que o rapaz e seus colegas de dormitório cuidem de Erina, e revela para eles o trágico passado da moça. Após ouvirem a história, Megumi e os demais concordam em cuidar da convidada enquanto buscam uma forma de vencer Azami.

No dia seguinte, o novo diretor da academia anuncia aos alunos que clubes, grupos e sociedades de pesquisa serão extintos, assim como o dormitório *Kyokusei*. Azami anuncia que haverá apenas uma grande entidade, chamada de Central, que almejará uma nova visão gastronômica e determinará quais pratos os alunos prepararão nas salas de aula. O que elimina a necessidade de os alunos criarem suas próprias preparações. Aqueles que se recusarem a seguir as novas diretrizes são expulsos da academia.

Azami explica que com a padronização do ensino e das receitas, todos poderão ser avaliados de forma justa, sem competições, além de garantir a todos a oportunidade de se tornarem tão habilidosos quanto a Elite dos Dez.

A supressão da individualidade culinária em prol de uma suposta “homogeneização” de ensino deixa vários alunos furiosos. Eles tentam salvar seus clubes de estudo através de *shokugekis*. Porém, os avaliadores das competições são comprados para votar a favor da Central, eliminando qualquer chance de vitória dos alunos contrários à reforma. E para ter certeza de que todos desistam de seus clubes, Eizan transmite, através do circuito interno de televisão da academia, um *shokugeki*, com juízes comprados, para todos, eliminando a esperança dos alunos.

Apesar da corrupção dos desafios, Souma não se abala, e desafia e derrota Eizan em uma disputa com o tema frango. Após a vitória, o protagonista diz que enfrentará qualquer um que faça algo contra seus companheiros. Com essas palavras, o rapaz se torna o símbolo da resistência às diretrizes de Azami.

Após a vitória de Souma, Isshiki entrega o novo regulamento a respeito dos desafios. Isso garante que qualquer clube prestes a ser dissolvido possa exigir um *shokugeki* como forma de manter suas atividades, assim como a obrigatoriedade da Central de aceitar esses desafios. Além disso, a neutralidade dos juízes retorna, garantindo uma competição justa. Por causa da implementação dessas novas regras, que não podem ser revogadas, Isshiki é removido da Elite dos Dez, junto com Kuga e Megishima, que não concordam com os planos da Central.

Com a onda de vitórias obtidas pelos diversos clubes, Azami percebe que o centro de tudo é Souma, e decide visitar o dormitório do rapaz, onde eles têm uma breve conversa. O diretor revela que em seus tempos como aluno, ele possuía uma grande admiração por outro morador do local, um aluno imprevisível e refinado chamado Saiba Joichirou. Souma retruca dizendo ser filho de Joichirou, surpreendendo Azami e Erina, que sempre teve uma profunda admiração por Joichirou. Após a revelação, o diretor parte, dizendo que o rapaz presenciará os frutos de sua revolução.

7.3.7 Exames de promoção

No dia seguinte, Tsukasa anuncia que o exame de avanço para o segundo ano na academia está se aproximando. Porém, graças a nova forma de ensino, os alunos precisam apenas reproduzir as receitas aprendidas durante as aulas. Porém, ele alerta que o exame também serve para eliminar aqueles que não estão de acordo com o diretor. O anúncio deixa os moradores do *Kyokusei*, assim como Erina e Arato, apreensivos, pois sabem que o alerta foi direcionado para eles.

À noite, enquanto todos conversam, Erina visita Souma em seu quarto, e conta sobre seu passado.

A garota diz que desde jovem, por causa de seu talento, foi submetida a uma gigantesca quantidade de pratos quase que diariamente. Essa necessidade de avaliar tantos pratos “imperfeitos” fez com que a garota não desenvolvesse qualquer ligação

forte pela comida. Mas que houve um certo dia em que foi atraída por um aroma agradável, que a leva até um jardim onde um chef prepara algo para seu avô.

O chef, Joichirou, convida a jovem a se juntar ao avô na refeição. Diferente de tudo que ela havia provado até então, o prato do chef traz uma sensação calorosa e divertida, tornando essa a primeira vez que Erina considerou comida como algo maravilhoso.

Porém, seis meses após esse dia feliz, Azami submete sua filha à sua visão deturpada de gastronomia. Por causa dessa dualidade e os diversos pratos que ela degustou, Erina diz entender o pensamento do pai, sobre o mundo ser cheio de pratos imperfeitos, mas ao mesmo tempo ficou perdida sem saber em o que acreditar.

Souma percebe que para a garota recuperar seu foco, ela precisa provar a comida do restaurante Yukihira, e prepara um *tendon*⁴⁸. Ao finalizar o prato, Souma entrega para a moça seu *Donburi* de Tempurá de Ovo estilo Yukihira.

Ao provar a preparação, Erina nota que o ovo não é de alta qualidade, mas ainda sim possui um sabor delicado e complexo e questiona como isso é possível. Souma explica que ao congelá-lo, as proteínas se solidificam, criando uma sensação cremosa e gelatinosa, além de uma gema com sabor mais rico. Em combinação com o molho, feito com sopa de Bonito, *shoyu* e mirin, o prato adquire sabores equilibrados, algo que seria impossível, caso se utilizasse um ovo de alta qualidade.

Diante do prato, a Língua de Deus questiona de onde vem toda aquela criatividade. Souma diz que aqueles que enxergam apenas uma resposta correta nunca vão alcançar algo que está no topo.

Nesse momento, Erina relembra do dia em que conheceu Joichirou e perguntou como ele conseguia fazer aqueles pratos e se ele sabia que iria dar certo. O chef respondeu que sempre que ele cria um prato, é uma aposta de 50% consigo mesmo, mas que continuava fazendo isso, pois se ele soubesse para onde estava indo, não teria graça. Ao ouvir as palavras de Joichirou saírem da boca de Souma, Erina percebe que é isso o que ela quer: fazer pratos criativos, pois os chefs e seus pratos querem ter liberdade.

⁴⁸ *Don* com tempurá.

Movida pela preparação de Souma, Erina prepara um curso intensivo para ajudar os colegas a vencerem as provas da Central. Como o exame ocorrerá em Hokkaido, a jovem foca em ensinar tudo sobre a região, para que Arato, os moradores do Kyokusei, os irmãos Aldini e Ikumi estejam preparados para qualquer tentativa de sabotagem da direção da escola.

Chegado o dia da primeira prova, os alunos são agrupados em quintetos e divididos em diferentes salas. Por estarem na mesma equipe, Souma, Alice, Kurokiba, Megumi e Yoshino começam a desconfiar que eles foram agrupados para serem expulsos mais rapidamente.

A instrutora da sala avisa que o tema é salmão. Para serem aprovados, os alunos precisam criar um prato que ela considere apto e reforça o novo estilo de aula da Tootsuki. E enfatiza que aqueles que assistiram as aulas preparatórias só precisam reproduzir a receita que lhes foi apresentada.

Mas, enquanto todas as equipes que seguem as diretrizes de Azami ganham peixes de alta qualidade, a equipe de Souma recebe *hocchare*⁴⁹. Para contornar o problema, a equipe sai em busca de outro salmão para utilizar em seu prato.

Enquanto isso, os demais alunos continuam seus preparos, seguindo, de forma robótica, as instruções fornecidas nas aulas, mas sem entender a razão de se realizar cada procedimento. Essas atitudes mecânicas mostram que a distopia que Azami planeja está cada vez mais forte.

Faltando menos de trinta minutos para o final da prova, Souma e seus companheiros retornam para preparar seu prato, trazendo um salmão *tokishirazu*⁵⁰. Alice comenta que o achado no meio do inverno se deve ao *brine*⁵¹. Graças ao processo, a qualidade do peixe é mantida a longo prazo. Por fim, o time apresenta o Salmão Tokishirazu estilo Yuan Grelhado (Figura 23), superando as previsões da avaliadora, que não tem outra opção a não ser aprovar o time.

⁴⁹ Nome dado ao salmão que fica sem forças após pôr ovos, considerado de baixa qualidade.

⁵⁰ Salmão pescado entre o fim da primavera e o início do verão, quando o peixe está em sua qualidade máxima.

⁵¹ Método de congelamento rápido com fluido contendo alta quantidade de sal.



Figura 23: Salmão Tokishirazu estilo Yuan grelhado. Fonte: *Shokugeki no Souma: San no Sara - Tootsuki Ressha-hen*.

Chegando em Sapporo, capital da província de Hokkaido, os alunos seguem montanha adentro até chegar no complexo onde ocorrerá a próxima prova. Endou, o instrutor, explica que a prova será individual e o tema será prato de macarrão, em homenagem a região, conhecida por ter diversas preparações contendo a massa.

O avaliador informa que a academia fornecerá o básico para o preparo. Quaisquer ingredientes que faltem ou que os alunos queiram acrescentar devem ser obtidos por eles mesmos. Para serem aprovados, os primeiranistas precisam criar algo que seja aceito pelo examinador.

Após a explicação, os alunos são gradualmente conduzidos até as salas de avaliação. Quando os rebeldes são finalmente chamados, eles se deparam com prateleiras vazias, sem qualquer massa e farinha insuficiente para criar qualquer coisa. Endou diz que eles podem ir atrás de mais se quiserem, porém, uma tempestade de neve os deixa ilhados no local.

O avaliador pensa que finalmente conseguiu se livrar de Souma e seus companheiros, mas é surpreendido com a notícia de que todos conseguiram preparar uma massa de macarrão. Apesar de haver pouquíssima farinha, o grupo de Souma utiliza batata *danshaku*⁵² para fazer massa de macarrão, possibilitando a criação de seus pratos para a avaliação.

Após completarem a segunda prova e embarcarem no trem para o próximo local de prova, Souma, Erina, Megumi e Takumi são surpreendidos com a notícia de que o grupo foi separado, seguindo por caminhos diferentes. Nesse momento, surge

⁵² Espécie de batata cultivada no Japão, rica em fécula.

Rindou, que informa ao quarteto sobre a próxima prova: um combate direto contra um membro da Elite dos Dez.

Chegando no local, o quarteto é separado. Erina seguirá para uma prova especial, Megumi e Takumi enfrentarão Rindou. Já Souma enfrentará o novo membro da Elite dos Dez: Hayama Akira. O protagonista pergunta como o rival pôde se juntar ao grupo de Azami, mas o rapaz apenas retruca dizendo que se juntou a eles porque o Grupo de Pesquisas Shiomi, que ele e Jun estudavam tempos, não existe mais.

Nesse momento, Doujima surge, revelando as regras da disputa: o tema é carne de urso, e os cortes utilizados para teste e para a disputa serão fornecidos pela Tootsuki. Porém, diz que quaisquer outros ingredientes devem ser providenciados pelos alunos.

Durante seus testes iniciais com a carne de urso, Souma percebe que ela possui uma gordura adocicada e encorpada, mas ao engolir nota que o cheiro é extremamente forte, atrapalhando o sabor. Para auxiliá-lo, surge Kuga, ex-membro da Elite dos Dez, que ajuda o rapaz a elaborar um plano de ataque contra Hayama. Após algumas experiências, o rapaz chega ao elemento central de seu prato: um hambúrguer de carne de urso.

Chegado o dia da disputa, ambos os competidores fazem a arriscada aposta de empanar e fritar a carne de urso, que pode concentrar o excelente aroma criado por eles ou o forte odor da carne.

Souma aprimora o hambúrguer que ele havia testado anteriormente e serve aos jurados seu *Mechikatsu*⁵³ Melhorado. Feito com carnes de diversas partes do urso temperadas com planta de cinco sabores, cebola e sal, o prato tem uma forte suculência que se espalha pela boca. Graças aos seus temperos, o odor da carne é transformado em algo bom, agradando os jurados.

Após os comentários, Hayama apresenta seu prato: Urso Frito. Utilizando a carne do lombo temperada com tempero *cajun*⁵⁴, *genièvre*⁵⁵ e tomilho, o rapaz elimina

⁵³ Hambúrguer empanado.

⁵⁴ Mistura de temperos originária da região de Nova Orleans, Estados Unidos, feito com páprica doce, pó de alho e de cebola, pimenta branca, pimenta cayena, orégano e tomilho.

⁵⁵ Zimbro.

o odor da carne e traz uma mistura singular de temperos que agregam doçura e picância.

A força dos temperos de Akira faz os jurados elegerem sua fritura como a melhor, mas antes de decidir quem foi o vencedor, eles lembram que o prato ainda conta com o molho, e iniciam a segunda rodada de degustação.

Ao provar o urso frito junto ao molho de Hayama, os jurados percebem o bombardeio contínuo de sabor criado pelo molho do rapaz. A força combinada do prato recebe mais elogios, aumentando a diferença entre as preparações.

Mas quando eles provam o molho de Souma, feito à base de caldo da carne, planta dos cinco sabores, saquê e alho. Eles percebem que a proteína tem seu sabor elevado e ganha uma fragrância nova. Tal fragrância é oriunda de dois ingredientes extras do molho: mel, que traz sabor doce e textura encorpada, e vinagre balsâmico, que corta o excesso de doçura com sua acidez. O molho de Souma não só o coloca de volta na disputa como também garante ao rapaz a vitória.

Após a competição os dois competidores fazem as pazes. Infelizmente, a alegria não dura muito. Enquanto eles conversam com Erina, um membro da Central anuncia que como Akira não derrotou Souma, ele está expulso da academia. Além do rapaz dos aromas, diversos outros rebeldes derrotados durante seus duelos contra os membros da Elite dos Dez são expulsos da academia.

Tendo sobrado apenas Erina, Souma, Megumi e Takumi, o grupo tenta encontrar uma forma de salvar seus companheiros. Souma lembra que a Elite dos Dez tem autoridade máxima na academia, e sugere que o time tome as posições dos outros membros através de *shokugekis*, para assim revogar as expulsões.

O grupo se dirige a Rindou, que diz não poder aceitar a disputa, mas sugere que eles encontrem Azami, para tentar negociar. Ao se encontrar com seu pai, Erina tenta negociar pela permanência de seus amigos, mas seu pai a ignora. Souma, então toma a frente e diz estar cansado dos jogos do diretor, e propõe resolver tudo em um *shokugeki*, mas Azami recusa.

Nesse momento, Joichirou, acompanhado de Senzaemon, surge e sugere que eles resolvam o impasse através do *Règiment de Cuisine*, variação do *shokugeki* no qual dois times se enfrentam. Como moeda de troca pelas dez posições da elite da

academia, o pai de Souma aposta sua própria lealdade, afirmando que se os rebeldes perderem, ele se juntará a Azami no seu plano de implementar a “verdadeira gastronomia”. Animado pela possibilidade de ter seu ídolo ao seu lado, o diretor aceita os termos e diz que em breve enviará os detalhes do duelo.

Após Azami partir, Joichirou diz que os jovens não têm condições de derrotar a Central, e precisarão iniciar um treinamento especial para terem chances de vencer.

Enquanto eles seguem para seu próximo destino, Doujima explica para os estudantes as regras do *shokugeki* de times. Na competição, os vencedores de cada disputa continuam se enfrentando até que um dos times seja eliminado. Por tratar-se de uma disputa em equipe, o trabalho em grupo é essencial. Apesar de cada competidor enfrentar outro diretamente, é permitida a assistência vinda de outros membros da equipe. Ou seja, enquanto uma pessoa enfrenta outra diretamente, um companheiro pode auxiliar no pré-preparo da receita dessa pessoa.

Após a explicação, o treinamento intensivo para derrotar a Central é iniciado. Erina, vendo a relação entre Souma e seu pai, começa a se desvencilhar de seu antigo ser, e tenta criar pratos menos restritos a regras culinárias, e mais divertidos.

No dia seguinte, os rebeldes remanescentes, Senzaemon, Joichirou e Doujima se encontram com Azami e os membros da Central na estação de trem. Azami diz que Souma pode chamar quaisquer pessoas dispostas a ajudá-lo na disputa, mas Erina, por ser um membro da Elite dos Dez, deve lutar pelo time da Central. Inspirada pelas atitudes do protagonista e de Joichirou, Erina nega a ordem de seu pai, e abandona o grupo de elite, dizendo que se não fizer isso, não pode se considerar uma verdadeira companheira daqueles que a acolheram. Após os detalhes serem acertados, os membros da diretoria se retiram, indo em direção ao local da batalha decisiva.

Chegado o dia da batalha, os rebeldes e seus companheiros expulsos seguem até chegar na arena onde os combates contra a Central acontecerão. Chegando no local, os membros das duas equipes são revelados (Figuras 24 e 25).



Figura 24: Central: Inf.: Tsukasa, Momo, Rindou. Centro: Nene, Saitou, Eizan. Sup.: Shiratsu Julio, Kaburagi Shouko. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara – Tootsuki Ressha-hen.



Figura 25: Rebeldes: Inf.: Megishima, Souma, Nakiri Erina, Kuga. Sup.: Mimasaka Subaru, Takumi, Isshiki, Megumi. Fonte: Shokugeki no Souma: San no Sara – Tootsuki Ressha-hen.

Erina e Azami acordam em uma disputa de três contra três, e após os membros de cada time serem escolhidos o combate fecha com as seguintes duplas: Isshiki e Shiratsu, Souma e Nene e Megishima e Shouko.

Enquanto as duplas sorteiam os temas de cada disputa, Erina descreve Nene como uma especialista em soba, macarrão feito de trigo sarraceno. Ironicamente, Souma acaba por tirar o prato como tema de seu duelo, tornando sua disputa ainda mais acirrada. Uma vez iniciada a primeira rodada da batalha, os competidores são

informados que eles podem pegar qualquer insumo necessário no depósito da arena, e que é permitido o uso de qualquer ingrediente que o competidor tenha trago consigo.

Nene demonstra toda sua maestria com a massa, preparando um soba na proporção de 1 por 9 (10% de farinha de trigo e 90% de trigo sarraceno) apenas com suas mãos, enquanto Souma decide criar um yakissoba com uma mistura de soba 2 por 8.

Enquanto a dupla compete nas massas, Isshiki e Shiratsu se enfrentam numa disputa com enguia. Shiratsu questiona seu oponente, sobre como ele envergonha a própria família ao juntar-se com pessoa “de classe baixa” como os moradores do dormitório *Kyokusei*, visto que eles não são dignos de sua presença.

Os insultos direcionados para seus companheiros fazem o rapaz mostrar suas verdadeiras habilidades. Ao limpar a enguia de forma rápida e cirúrgica Isshiki declara que irá levar sua disputa contra Shiratsu a sério.

Enquanto todos seguem com suas preparações, os juízes que avaliarão os pratos da competição chegam, causando terror em todos os alunos da plateia. Os escolhidos para provar os pratos são membros da *World Gourmet Organization*, associação que, na história, avalia preparações do mundo todo e registra os melhores restaurantes do mundo, premiando-os com uma a três estrelas (semelhante às estrelas *Michelin* concedidas pelo Guia *Michelin*).

O primeiro dos competidores a finalizar seu prato é Shiratsu, que serve seu *capitone in umido*⁵⁶. A união do umami da enguia e da gordura densa abrem espaço para o sabor de azeite de oliva, enquanto o rico molho de tomate *san marzano*⁵⁷ se junta aos condimentos e dá vida à enguia. A força dos ingredientes que elevam a beleza uns dos outros causa grande impacto nos jurados, que elogiam o chef.

Em resposta ao prato de Shiratsu, Isshiki saca seus ingredientes secretos: sakê caseiro, queijo e alho defumado, produzidos pelos residentes do dormitório, e diz que fará seu oponente se desculpar pelo que ele disse. Após concluir o preparo, o rapaz serve seu *Hitsumabushi*⁵⁸ estilo dormitório *Kyokusei*. O arroz foi preparado com queijo,

⁵⁶ Enguia fêmea cozida.

⁵⁷ Variedade de tomate produzida na Itália, conhecida pela sua pouca quantidade de água.

⁵⁸ Prato de arroz e enguia grelhada, servido junto com chá ou sopa.

semelhante a um risoto, e coberto com enguia preparada em *kabayaki*⁵⁹, sendo acompanhado de um ensopado de vísceras de enguia.

O aroma vívido e agudo do prato destaca o sabor encorpado e gentil do queijo que, por sua vez, explode o sabor delicioso da enguia, de gordura persistente e grande aroma. Para ligar esses sabores, Isshiki utiliza alho defumado com madeira de noqueira, trazendo um sabor forte e uma textura crocante ao prato. Ainda que os produtos do dormitório sejam imperfeitos individualmente, o rapaz extrai o melhor de cada um, criando um prato saboroso que conquista os jurados. Com isso, Isshiki vence essa disputa e defende a honra dos companheiros.

À medida que a competição segue, o clima nevado da região se intensifica, e a arena começa a ficar cada vez mais fria.

Após a primeira vitória do time dos rebeldes, Nene serve o Soba a 90% do estilo Kinokuni acompanhado de *Kakiage*⁶⁰ com Camarão *Sakura*⁶¹ para os jurados. A massa, extremamente lisa, é mergulhada em caldo de Bonito e rapidamente consumida pelos jurados, junto com o *kakiage*, que traz uma massa macia e camarões crocantes, que contrastam com a textura do soba. A combinação do sabor delicado dos diversos elementos do prato cria uma mistura envolvente que agrada aos jurados, e mostra o resultado de anos de treinamento com soba.

Após Nene, Souma serve sua nova criação, o Soba Chamuscado estilo Yukihiro. Inicialmente, o prato causa o espanto de todos, pois o rapaz havia fritado a massa, o que deveria arruinar o sabor, mas quando os jurados provam, percebem que tanto o sabor quanto o aroma estão vívidos no prato.

O sabor da gordura da carne de pato e a cebolinha criam um sabor encorpado que envolve os jurados. Nene então percebe que seu oponente utilizou uma farinha de trigo sarraceno mais rústica que a dela, trazendo um sabor mais forte. Para acompanhar o prato, Souma serve duas porções de tempero, uma à base de pimenta japonesa e outra à base de gengibre, reforçando o, já forte, sabor do macarrão.

⁵⁹ Método de grelha comumente utilizado em pescados.

⁶⁰ Variação do tempurá, feita com tiras de legumes, podendo incluir frutos do mar.

⁶¹ Espécie de camarão conhecida pela sua coloração rosa translúcida.

Ao final da degustação, os jurados elegem o prato de Souma como o vencedor, e explicam que a baixa temperatura do ambiente dificultou a liberação do aroma da massa de Nene. Enquanto o protagonista utilizou uma farinha mais aromática e o processo de fritura, tornando o prato mais forte. Isshiki completa dizendo que apesar de Nene ter toda a experiência no preparo da massa, ela se prendeu a apenas uma forma de prepará-la, e não considerou outras possibilidades, ao contrário de Souma.

Seguindo os passos de Isshiki, Souma e Megishima vencem seus embates, garantindo uma vitória total na primeira rodada do *shokugeki* de time. Após o término dos combates, ambos os times voltam e se preparam para a próxima rodada de combates, encerrando o último episódio da animação.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez finalizada a descrição da obra, explanando os diversos aspectos gastronômicos abordados nela, é possível realizar o passo final. Tal passo trata de um veredicto a respeito desses aspectos, como esses reforçam ou se chocam com as informações apresentadas sobre o processo de formação da cultura alimentar japonesa; e demais pontos relevantes sobre gastronomia.

O primeiro ponto a se discutir é em relação ao ambiente gastronômico. O desenho se vende com a premissa de um jovem do ensino médio se transferindo para uma escola de culinária que forma os mais renomados chefs do mundo. Nesse quesito, é perceptível que grande parte do que é apresentado condiz com outros ambientes de ensino da área. Os alunos aprendendo em sala de aula sobre diversos assuntos pertinentes ao campo da gastronomia e realizando aulas práticas em cozinhas equipadas com todos os utensílios e equipamentos necessários para as preparações. E sem perder a faceta de uma escola tradicional, através das atividades extracurriculares e eventos escolares, típicos desse tipo de instituição de ensino.

Em relação às figuras presentes na trama (professores, alunos e chefs), é perceptível que cada um se comporta de acordo com sua posição na história do anime. Os professores transmitem o conhecimento para os alunos e indicam caso eles tenham errado em algo. Os alunos aprofundam seu aprendizado como forma de elevar suas técnicas de cozinha. E os chefs trazem um pouco do ambiente de cozinha: a pressão do local, a correria e a necessidade de sincronismo entre os membros de uma brigada de cozinha. Apesar de haver uma certa liberdade artística no que diz respeito a vestimenta dos personagens, como forma de destacar os personagens mais importantes, a aplicação das técnicas é feita, em grande maioria, de forma fidedigna.

Adentrando nos insumos e nas preparações, a série busca trazer pratos inspirados em criações reais. Graças a herança multicultural do Japão, o desenho faz questão de apresentar pratos das mais diversas regiões e culinárias do mundo, focando sempre em três pontos principais: aroma, visual e sabor das preparações.

Do Ocidente, a série traz elementos que vão desde o popular hambúrguer até pratos menos conhecidos, como o *capitone in úmido*. O que reforça a importância que

a culinária ocidental teve no processo de formação da cultura alimentar japonesa. Cultura que atualmente conta com pratos estrangeiros e preparações que combinam elementos ocidentais e nipônicos.

Da culinária chinesa, que serviu de inspiração para a culinária japonesa em seus primórdios, o anime traz a culinária medicinal, com diversas ervas, temperos e produtos exóticos que trazem vigor para o corpo. E a cozinha da região de Sichuan, com seus pratos apimentados e seu tempero assinatura: a pimenta de Sichuan.

Do Japão, o desenho utiliza tudo ao seu alcance, como o arroz, a soja, os pescados e o *dashi*, todos elementos marcantes da cultura alimentar japonesa. A influência da culinária japonesa também se mostra presente através das diferenças regionais do país. Influência essa destacada principalmente durante a última parte da história, que foca nas singularidades da região de Hokkaido. E através de técnicas e equipamentos incomuns no restante do globo, mas que fazem parte da cozinha nipônica. Exemplos desses aspectos são o preparo do tamboril e a *unagizaki*.

Comparando os elementos apresentados na história com o que fora levantado no referencial teórico, é perceptível que muitos pontos coincidem. Como a influência que o Ocidente e a China exerceram na culinária nipônica, as técnicas de *mise en place* e cocção. A ênfase em derivados de soja e arroz e a presença do estilo de refeição urbano arroz-sopa-acompanhamento, reforçando a veracidade de vários pontos expostos ao longo dos episódios.

Através de sua trama instigante e seus personagens marcantes, *Shokugeki no Souma* apresenta para o telespectador uma história com foco em gastronomia que vai além de apresentar pratos deliciosos. O anime apresenta diversos aspectos dessa área de atuação, trabalhando o tema de forma elaborada e fidedigna. Tornando o ato de assistir a série algo enriquecedor, que traz novas fontes de conhecimento e de estudo para pesquisas futuras.

Por fim, a série é rica em elementos e ideias que podem ser estudadas e aprofundadas em pesquisas futuras. Ela pode servir de inspiração para novos trabalhos. Já que tem detalhes apresentados ao longo da trama que podem ser implementados ou adaptados para a pesquisa dentro de cursos e escolas de gastronomia.

9. CRONOGRAMA

2018.2	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
TCC 1	X	X	X	X	X	X
Pesquisa documental	X	X	X	X	X	
Pesquisa bibliográfica		X	X	X	X	
Elaboração do projeto			X	X	X	X
Revisão das fontes				X	X	X
2019.1	Fevereiro	Março	Abril	Maió	Junho	Julho
TCC 2	X	X	X	X	X	
Pesquisa documental	X	X	X	X	X	
Assistir aos desenhos		X	X	X	X	
Elaboração da pesquisa	X	X	X	X	X	
Revisão do projeto				X	X	
Ajustes finais					X	
Defesa do trabalho					X	

10. REFERÊNCIAS

- ANIME News Network. [Sem título]. 2015. 1 il., color. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-03-27/food-wars-shokugeki-no-soma-6th-tv-ad-promotes-april-3-premiere/.86427>. Acesso em: 08 jun. 2019.
- BARTENDER. [Sem título]. [2015?]. 1 il., color. Disponível em: <https://myanimelist.net/anime/1589/Bartender/pics>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- BELASCO, W. Food and the Counterculture: a story of bread and politics, em **The cultural politics of food and eating: a reader**. Malden: Blackwell, 2005.
- BORGES, A.J. **O livro essencial do wok**. Lisboa: Dinalivro, 2008.
- BRENNER, R. E. **Understanding Manga and Anime**. Connecticut: Libraries Unlimited, 2007.
- CASE, F. **1001 Comidas para provar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- CASTILLO, C. D. – Mangaka Yuuto Tsukuda on ‘Food Wars!: Shokugeki no Soma’ (Interview). **Nerd Reactor**, 18 jul. 2017. Disponível em: <https://nerdreactor.com/2017/07/18/food-wars-yuto-tsukuda-interview/>. Acesso em: 10 nov. 2018.
- COOKING Papa. [Print do vídeo]. 1992. 1 il, color. Diretor: Kenichi Kasai, Produtora: Asahi Broadcasting, Estúdio: Eiken. Japão, 1992-1995, 151 episódios. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RY5hXiUqp5g>. Acesso em: 09 nov. 2018.
- CHUUKA Ichiban!. [Sem título]. 2015. 1 il, color. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/110/Chuuka_Ichiban/pics. Acesso em: 09 nov. 2018.
- CHUUKA Ichiban!**, Direção: Masami Anno, Estúdio: Nippon Animation, Japão, 1997-1998, 52 episódios.
- CLEMENTS, J.; MCCARTHY, H. **The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917**. Berkeley: . Stone Press, 2006.
- CWIERTKA, K.J. **Moderna cozinha japonesa: comida, poder e identidade nacional**. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- DARTMOUTH COLLEGE. [Sem título]. 2000. 1 il., color. Disponível em: <http://www.dartmouth.edu/~arth17/Kiritsubo.image.html>. Acesso em: 08 jun. 2019.
- DRAGON Ball**, Direção: Minoru Okazaki, Produtora: Fuji TV, Estúdio: Toei Animation, Japão, 1986-1989, 153 episódios.
- DRAGON BALL WIKI – **Dragon Ball: Super Exciting Guide** Disponível em: http://dragonball.wikia.com/wiki/Dragon_Ball:_Super_Exciting_Guide. Acesso em: 10 nov. 2018.
- DRAGON BALL WIKI – **Origins of character names**. Disponível em: http://dragonball.wikia.com/wiki/Origins_of_character_names. Acesso em: 10 nov. 2018.

FRANCO, A. **De caçador a gourmet – Uma história da gastronomia**. 5ª edição. São Paulo: Senac, 2001.

GRAVETT, P. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

HAKUJADEN. [Print do vídeo]. Direção: Taiji Yabushita, Estúdio: Toei Animation, Japão, 1958. Disponível em: <https://www.mganim.es.com.br/2017/01/hakujaden-legendado-filme.html>. Acesso em: 08 jun. 2019.

HONKAWA, K. **WAGYU Japanese Beef - Safe, high quality beef**. The Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries Japan, [20--?].

ISHIGE, N. **The history and culture of japanese food**. Nova Iorque: Routledge, 2014.

KAWANAMI, S. **Receita de Okomiyaki**. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/receita-de-okonomiyaki/>. Acesso em: 24 nov. 2018.

KITAZAWA, R. **Tagosaku and Mokube Go Sightseeing in Tokyo**. 1902. 1 il., p&b. Disponível em: <http://www.japanpitt.pitt.edu/images?tid=2663>. Acesso em: 08 jun. 2019.

KUIPER, K. – In Celebration of The Tale of Genji, the World's First Novel. **Enciclopedia Britannica**, Estados Unidos, [20--?]. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/In-Celebration-of-The-Tale-of-Genji-the-Worlds-First-Novel-1573911#bboy-article-disclaimer> Acesso em: 22 nov. 2018.

LITTEN, F. S. – **Some remarks on the first Japanese animation films in 1917** Disponível em: <http://litten.de/fulltext/ani1917.pdf> . Acesso em: 28 nov. 2018.

LUYTEN, S. Onomatopéia e mimesis no mangá. **Revista USP**, São Paulo, nº 52, p 176-188, dezembro/fevereiro 2001-2002.

LUYTEN, S. Panorama del manga producido em Brasil. Pionerismo, experimentación y producción. Cuba: **Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta** vol 4, nº 16, p 225-238, 2004.

MACWILLIAMS, M. W. **Japanese Visual Culture**. Nova Iorque: M.E. Sharpe, 2008.

MISTER Ajikko. [Sem título]. [2015?]. 1 il., color. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/3437/Mister_Ajikko/pics. Acesso em: 08 nov. 2018.

MISTER Ajikko, Direção: Yasuhiro Imagawa, Produtora: TV Tokyo, Estúdio: Sunrise, Japão, 1987-1989, 99 episódios.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MOMOTARO Umi no Shinpei. [Print do vídeo]. Direção: Mitsuyo Seo, Estúdio: Shochiku Animation Institute, Japão, 1945. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VdzrgJA_iWA. Acesso em: 08 jun. 2019.

MORISAKI YUKI – **Profile**. Disponível em: https://morisaki-yuki.amebaownd.com/pages/610414/page_201608261739. Acesso em: 09 nov. 2018.

MOURITSEN, O.G. **Sushi: Food for the eye, the body & the soul**. Estados Unidos, 2009.

NAGATSUKA, N.; SATO, K.; HARADA, K.; NAGAO, K. A Study on Gelation of Chicken "Nikogori" (Jelly-Shaped Food): Changes on Soluble Components and Rheological Properties under Several Heating Conditions. **Journal of Home Economics of Japan**, Vol. 57, Nº 7, 2006. p.453-460.

OH! My Konbu. [Print do vídeo]. Direção: Tetsuo Imazawa, Produtora: TBS, Japão, 1991, 22 episódios. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VibbLLYI6P0&list=PL1O0ZutS-Y2FT2i9eHHFfxHAayO1IILMp&index=23&t=0s>. Acesso em: 08 nov. 2018.

OISHINBO. [Sem título]. 1 il., color. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/8820/Oishinbo/pics>. Acesso em: 08 nov. 2018.

OISHINBO, Autores: Tetsu Kariya (história) e Akira Hanasaki (arte), Editora: Shogakukan, Revista: Weekly Big Comic Spirits, Japão, 1983-presente, 102 volumes encadernados.

OISHINBO. Direção: Yoshio Takeuchi, Produtora: TV Asahi, Estúdio: Shin-Ei Animation, Japão, 1988-1992, 138 episódios.

PRINCETON UNIVERSITY LIBRARY. **Volume 1: Scenes of everyday life**. 2014. 1 il., color. Disponível em: <http://library.princeton.edu/news/2014-12-16/hokusai%E2%80%99s-manga>. Acesso em: 08 jun.2019.

RANMA ½, Direção: Tomomi Mochizuki e Tsutomu Shibayama, Produtoras: Shogakukan Productions, Kitty Films, Fuji TV, Shogakukan, Estúdio: Studio Deen, Japão, 1989-1992, 161 episódios.

RANMA ½ Special. [Print do vídeo]. Direção: Tomomi Mochizuki e Tsutomu Shibayama, Produtoras: Shogakukan Productions, Kitty Films, Fuji TV, Shogakukan, Estúdio: Studio Deen, Japão, 1994-1995, 2 episódios. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tNGCinWOU7E>. Acesso em: 09 jun. 2019.

RANMA WIKI. **UkyoKuonji.jpg**. [2008?]. 1 il., color. Disponível em: <https://ranma.fandom.com/wiki/File:UkyoKuonji.jpg>. Acesso em: 08 jun. 2019.

SAKURAI, C. **Os Japoneses**. 2. Ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016.

SATO, C. A. – O que é mangá? **Cultura Japonesa**, São Paulo, 23 dez. 1993 Disponível em: http://www.culturajaponesa.com.br/?page_id=141. Acesso em: 23 nov. 2018.

SHOKUGEKI no Souma.[Prints dos vídeos]. 2015. 10 il., color. Direção: Yoshimoto Yonetani, Produtoras: Dentsu, Frontier Works, Mainichi Broadcasting System, Magic Capsule, Warner Bros. Japan, KlockWorx, Showgate, Shueisha e I Will, Estúdio: J.C. Staff, Japão, 2015, 24 episódios. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/food-wars-shokugeki-no-soma/videos>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SHOKUGEKI no Souma: Ni no Sara [Prints dos vídeos]. 2016. 2 il., color. Direção: Yoshitomo Yonetani, Produtoras: Dentsu, Lantis, Mainichi Broadcasting System, KlockWorx, Showgate e Shueisha, Estúdio: J.C. Staff, Japão, 2016, 13 episódios. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/food-wars-shokugeki-no-soma/videos>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SHOKUGEKI no Souma: San no Sara [Prints dos vídeos]. 2017. 2 il., color. Direção: Yoshitomo Yonetani, Produtoras: Lantis, Warner Bros. Japan, ClockWorx e Shueisha, Estúdio: J.C. Staff, Japão, 2017, 12 episódios. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/food-wars-shokugeki-no-soma/videos>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SHOKUGEKI no Souma: San no Sara – Tootsuki Ressha-hen [Prints dos vídeos]. 2018. 3 il., color. Direção: Yoshitomo Yonetani, Produtora: Shueisha, Estúdio: J.C. Staff, Japão, 2018, 12 episódios. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/food-wars-shokugeki-no-soma/videos>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SHOKUGEKI NO SOMA WIKI. **Elite Tem Council members**. [2012?]. 1 il., color. Disponível em: https://shokugekinosoma.fandom.com/wiki/File:Elite_Ten_Council_members.png. Acesso em: 08 jun. 2019.

SHOKUGEKI NO SOMA WIKI – **Shokugeki no Soma** Disponível em: http://shokugekinosoma.wikia.com/wiki/Shokugeki_no_Soma. Acesso em: 07 nov. 2018.

SHOKUGEKI NO SOMA WIKI. **The 2012 Issue 52 of Weekly Shonen Jump which contains the first chapter of the Shokugeki no Soma manga**. [2012?]. 1 il., color. Disponível em: https://shokugekinosoma.fandom.com/wiki/Shokugeki_no_Soma. Acesso em: 08 jun. 2019.

SHOKUGEKI NO SOMA WIKI – **Tootsuki Academy Challenge Plate: Shokugeki no Soma Official Recipe Book** Disponível em: http://shokugekinosoma.wikia.com/wiki/T%C5%8Dtsuki_Academy_Challenge_Plate:_Shokugeki_no_Soma_Official_Recipe_Book. Acesso em: 09 nov. 2018.

SILVA, S. E. **400 imagens - Mangá do começo ao fim**. São Paulo: Editora Criativo, 2013.

TETSUWAN Atom. [Sem título]. [2015?]. 1 il., p&b. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/2747/Tetsuwan_Atom/pics. Acesso em: 04 nov. 2018.

TEZUKA OSAMU – **About Osamu Tezuka – History – 1940** Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/about/1940.html>. Acesso em: 23 nov. 2018.

TEZUKA OSAMU – **About Osamu Tezuka – History – 1960** Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/about/1960.html>. Acesso em: 23 nov. 2018.

TYLER, R. – Murasaki Shikibu Brief life of a legendary novelist: c 973-1014. **Harvard Magazine**, Massachusetts, mai. - jun. 2002. Disponível em: <http://harvardmagazine.com/2002/05/murasaki-shikibu.html>. Acesso em: 22 nov. 2018.

TYLER, R. **The Tale of Genji: Penguin Classics Deluxe Edition**. Ontário: Penguin Books, 2003.

Vários autores. **Centenário: Contribuição da Imigração Japonesa para o Brasil Moderno e Multicultural**. São Paulo: Paulo's, 2010.

WEBER, Tatiana de. **O livro essencial da cozinha asiática**. Barueri: H.F. Ullmann, 2007.

YAKITATE!! Japan. [Sem título]. [2015?] 1 il., color. Disponível em https://myanimelist.net/anime/28/Yakitate_Japan/pics. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/28/Yakitate_Japan/pics. Acesso em: 09 nov. 2018.

YAKITATE!! Japan, Direção: Yasunao Aoki, Produtoras: TV Tokyo, Aniplex, d-rights, Tohokushinsha Film Corporation, Atelier Musa, Estúdio: Sunrise, Japão, 2004-2006, 69 episódios.

YASUKA – A brief history of manga. **KCP International**, Washington, 9 mai. 2014. Disponível em <https://www.kcpinternational.com/2014/05/a-brief-history-of-manga/>. Acesso em: 23 nov. 2018.

YUME-IRO Pâtissière. **My Anime List**. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/6586/Yumeiro_P%C3%A2tissi%C3%A8re/pics. Acesso em: 10 nov. 2018.

YUMEIRO Patissiere. [Sem título]. [2015?] 1 il., color. Disponível em https://myanimelist.net/anime/6586/Yume-iro_P%C3%A2tissi%C3%A8re/pics. Último acesso em 10 nov. 2018.