

# A REPRESENTAÇÃO DE ALIMENTAÇÃO NO MANGÁ *ONE PIECE*

Mayckon Douglas Ramalho Oliveira (UEMS)

[mayckondouglasr@gmail.com](mailto:mayckondouglasr@gmail.com)

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

[nataniel@uems.br](mailto:nataniel@uems.br)

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar o mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda, e como ele representa alimentos e comidas na narrativa e os sentidos produzidos. Fazendo uso de uma análise bibliográfica, investiga-se como comida pode ser dispositivo linguístico, narrativo e simbólico no mangá, apresentando mensagens que podem ser compreendidas usando alimentos como meio. Alimentação e comida são objetos comuns dentro da cultura humana desde que se tem notícia, como no mito do Hidromel da Poesia, da Edda nórdica de Snorri Sturluson (Boulhosa, 2004), até a comida cair do céu no filme de 2009 “Tá chovendo hambúrguer”, dirigido por Phill Lord e Chris Miller, porém, comida tem um papel mais central em “One Piece” do que nessas outras obras citadas, sendo possível analisar simbolismos em várias camadas da obra. Para realizar a análise, utilizamos bibliografia sobre mangá, em especial de artigos de Luyten (2003), bem como estudos sobre a história da alimentação, como Carneiro (2003), em consonância com estudos sobre Ethos na Retórica de Aristóteles, em especial de Maingueneau (2008), sobre o conceito antropológico de Animismo cunhado por Tylor (1977) e suas relações com o xintoísmo, sendo a comida em “One Piece” o meio para fazer essas relações.

### Palavras-chave:

Alimentação. Mangá. One Piece.

## ABSTRACT

This work aims to analyze the manga *One Piece* by Eiichiro Oda and how it represents food and meals in the narrative and the meanings produced. Using a bibliographic analysis, it investigates how food can be a linguistic, narrative, and symbolic device in the manga, presenting messages that can be understood using food as a medium. Food and meals have been common objects within human culture since humans walk the Earth, from the myth of the Mead of Poetry in the Norse Edda by Snorri Sturluson (Boulhosa, 2004) to food falling from the sky in the 2009 film “Cloudy with a chance of meatballs”, directed by Phil Lord and Chris Miller. However, food plays a more central role in “One Piece” than in these other mentioned works, allowing for the analysis of symbolism on various layers of the work. To conduct the analysis, we used bibliographic sources on manga, particularly articles by Luyten (2003), as well as studies on the history of food, such as Carneiro (2003), in conjunction with studies on Ethos in Aristotle's Rhetoric, especially by Maingueneau (2008), on the anthropological concept of Animism coined by Tylor (1977) and its relations to Shintoism, with food in “One Piece” serving as the means to establish these connections.

### Keywords:

Food. Manga. One Piece.

## 1. *Introdução*

Histórias em quadrinhos têm sido uma mídia de consumo de cultura de massas bastante popular no último século no mundo todo. Embora a forma de quadrinhos mais popular na parte do ocidente geográfico do mundo sejam os *comics* (histórias em quadrinhos americanas), principalmente os de super-herói, no Japão a população tem uma cultura de consumo dessas obras de forma diferente, sendo parte integrante até mesmo da identidade nacional dos japoneses.

É nesse contexto que surge o mangá (história em quadrinhos japonesa) de *One Piece*. Publicado pela primeira vez em 1997, *One Piece* é um grande destaque na enorme produção de quadrinhos japonesas, sendo o maior quadrinho da história do Japão e um dos maiores do mundo.

É importante observar que a comida e alimentos permeiam boa parte dos temas e representações da obra, por exemplo, as Akuma no Mi (Fruta do Diabo, na tradução oficial) que são frutas mágicas que dão poderes sobrenaturais a quem as comer em troca de a pessoa sofrer uma maldição e se tornar fraca em contato com a água do mar. Comidas são parte fundamental da narrativa, causando conflitos, demonstrando classes sociais e até sendo o objeto pelo qual se faz comédia. A compreensão de como a comida é relevante na obra chama a atenção para se pensar como um elemento mundano e cotidiano para a maioria da população pode ser usada narrativamente para demonstrar profundidade social, psicológica e filosófica desse mundo fictício, bem como ser uma alegoria para problemas do mundo real.

## 2. *Mangá*

O quadrinho japonês se tornou um dos paradigmas da cultura japonesa, a partir do século 20, fazendo parte do que é ser japonês em uma visão mais generalizada e talvez um pouco preconceituosa de como é o Japão, junto com sushi e karatê. Fato é que os quadrinhos japoneses (mangás, como são chamados mundialmente) têm um enorme apelo cultural, desde os mais jovens aos mais idosos.

A primeira menção registrada desse termo vem da obra Hokusai Mangá, que foi uma série de pinturas publicadas em 15 volumes a partir de 1814 pelo autor Katsushika Hokusai (ou Hokusai Katsushika, no sentido original). Embora seja a origem do nome, o mangá de Hokusai não se refere a narrativas gráficas sequenciais e simultâneas, como veio a ser a definição do que é uma história em quadrinhos (Sousanis, 2017). O mangá Hokusai eram apenas esboços de pinturas de paisagens e do cotidiano, algumas coisas sendo apresentadas com um tom cômico.

A palavra tem origem nos vocábulos “man”, que em uma tradução livre pode significar involuntário, e “gá”, que pode significar desenho ou imagem, ou riso. Juntos na palavra “mangá” (Ramos, 2018), o significado dela para o japonês século 19 pode ter sido algo nas linhas de “imagens diversas” ou “imagens irresponsáveis” (no sentido de liberdade completa e sem compromisso do autor em produzi-las) e o mangá era tratado como um tipo de caderno de esboços ou rascunhos sobre qualquer coisa que quisessem. Embora as obras de Hokusai fossem inegavelmente pinturas e não quadrinhos, é possível reconhecer em seu estilo a dinamicidade que um mangá necessita para contar uma narrativa, podendo ele ser considerado precursor dos quadrinhos japoneses.

Essas publicações de Hokusai ocorreram no Período Edo do Japão (1603 a 1868), com um forte isolacionismo japonês. Na era que se sucedeu, o Período Meiji (1868 a 1912), houve uma tentativa de recuperar relações do Japão para com outras nações, aprendendo tecnologias, inovações e ideologias estrangeiras, sendo que a maior influência disso para os mangás foi Charles Wirgman, que era um correspondente da imprensa londrina que se mudou para Yokohama em 1861 e criou a revista *Japan Punch*. Wirgman chegou a ensinar suas técnicas de desenho para os japoneses que trabalhavam com ele, começando assim uma tradição de cartum no Japão que culminaria em algumas décadas no mangá moderno, antes disso produzindo a primeira revista de humor completamente japonesa em 1877, *Marumaru Shibun* (Luyten, 2003).

Embora haja toda essa aquisição cultural do exterior, houve uma narrativa nacionalista sobre o desenvolvimento do mangá de que é algo inerentemente japonês, construído apenas por japoneses, ressaltando suas idiossincrasias e superioridade em relação a outros povos, sendo uma “raça distinta”, como visto em “Os objetivos da expansão japonesa”, texto de Kawai Tatsuo que ajudou a formar as bases do nacionalismo japonês em 1935 (COSTA, 2020). Essa narrativa de ser um produto inteiramente japonês pode ser uma das razões do mangá ser algo tão difundido no Japão, estando muito presente na vida da maioria dos cidadãos japoneses.

Não há muita historiografia sobre a produção de mangá desde o começo do século 20 ao período pós-guerra. A maior obra historiográfica no momento é o livro de Seiki Hosokibara, *Nihon Mangashi* (História do mangá, em tradução livre), que contribui para a narrativa nacionalista da origem do mangá e ignora obras dos primeiros anos do século 20 para focar no pós-guerra, porém foi nesse início de século que o termo “mangá” começou a ser utilizado para se referir a narrativas cômicas japonesas que eram influenciadas à época pelas *comics* americanas que chegavam ao Japão por meio de

jornais importados ou reedições locais de narrativas importadas (COSTA, 2020).

O período pós-guerra revelou Osamu Tezuka (Tezuka Osamu, no sentido original), artista que ficou conhecido posteriormente como “Manga no Kamisama” (Deus do mangá, em tradução livre), pois não seria exagero dizer que ele é o criador do mangá moderno, trazendo para seus desenhos e roteiros um dinamismo que não existia antes, com linhas de ação nos desenhos que representam movimento e velocidade, grandes onomatopeias, com enquadramentos inspirados em cinema, e com um estilo de traço singular, como o fato de serem narrativas em preto e branco e, especialmente, pelo desenho de grandes olhos expressivos, este que se tornou uma característica definidora do quadrinho japonês. Outra característica do mangá que pode ser inusitada para brasileiros é a orientação de leitura, para ler o mangá, se deve começar pela primeira página da direita e ir lendo da direita para esquerda.

Tezuka foi paradigmático para os mangás de todas as formas possíveis, seja no desenho, roteiro, técnicas narrativas e gráficas, mas também acabou por criar um mercado de animações japonesas intimamente ligadas aos mangás, os chamados animes, que são adaptações de mangás para animações.

Com toda essa reinvenção do mangá no período pós-guerra, houve algumas adaptações no sentido editorial para administrar o comércio de revistas, por exemplo, os mangás a depender do público alvo variam de 100 a 500 páginas, diferente das HQs ocidentais que, em produções serializadas, geralmente variam de 20 a 30 páginas. Outra decisão editorial foi a subdivisão dos públicos alvos em demografias, exemplo: Revistas para meninos ou rapazes (Shounen), revistas para meninas ou moças (Shoujo), revistas para homens adultos (Seinen), revistas infantis (Shogaku), revistas para ambos os gêneros que acabaram de entrar em idade adulta (Sarariman), entre outros. Essas demografias podem ser confundidas com gêneros de mangás, pois a produção de narrativas tende a seguir certas características dentro de uma mesma demografia, porém ainda há gêneros de mangá que foram catalogados não tanto pelo público alvo e mais pelo conteúdo das narrativas, como: Hentai e Yaoi (ambos do gênero pornô).

Essa grande exportação de mangás e animes para o mundo todo fez com que vários consumidores desses materiais se apaixonassem pelas obras e produzissem “mangás”, mesmo não sendo japoneses. A partir desse movimento, de estrangeiros começarem a produzir obras em quadrinhos inspirados no que era feito no Japão, que a palavra “mangá” (que significa basicamente história em quadrinho em japonês, não havendo distinção do lugar onde ela foi produzida) ganhou para além do significado original também

um significado de estética própria do Japão, ou seja, para algumas pessoas, mangá não é história em quadrinhos, mas sim história em quadrinhos com estética japonesa.

### 3. *Sobre One Piece*

One piece é a narrativa de Monkey D. Luffy, um jovem pirata que busca encontrar o lendário tesouro “One Piece” e, assim, se tornar o Rei dos Piratas, a pessoa mais livre do mundo. Para fazer isso, Luffy, aos 17 anos, sai para o mar em uma pequena jangada em busca de companheiros para criar seu bando pirata e navegar pelos mares mais perigosos do mundo e descobrir onde o tesouro está. Com isso, ele vai chegando em ilhas diferentes, fazendo amizades, recrutando tripulantes e adquirindo seu próprio navio pirata.

Durante essa jornada, muitas batalhas e inimigos são feitos, enquanto Luffy vai conhecendo e encantando ou antagonizando as pessoas que encontra. Na obra, os personagens principais têm um senso muito forte de camaradagem e companheirismo, arriscando e confiando suas vidas aos seus companheiros contra inimigos, sendo esse um ponto chave para a obra como um todo, criando uma mensagem de sociabilidade construída através das relações que os personagens têm entre si, com a narrativa sempre explorando a felicidade presente na socialização formada pela companhia de outras pessoas com quem se tem laços de afeto.

*One Piece* segue certa fórmula narrativa na maioria de seus arcos: sempre um clima de aventura ao chegarem a lugares misteriosos, com tudo que é descoberto nos novos locais que os personagens conhecem tendo um ar de deslumbramento, mesmo quando é perigoso, embora esse clima desapareça quando a obra apresenta os aspectos sociais e políticos dos novos lugares, dando lugar a um senso de revolta popular, com os protagonistas fazendo amizade com alguém do novo país que os leva a se juntarem a lutas populares contra governos opressores e, ao irem embora, via de regra, os protagonistas dão uma grande festa onde é dado enfoque à grande quantidade de comida e felicidade que todos sentem ao se libertarem e criarem uma nova organização política, ou mesmo uma nova forma de sociabilidade.

Em 2021, *One Piece* se tornou a segunda história em quadrinhos mais vendida da história, superando o Batman (na época com 485 milhões de cópias vendidas) e ficando atrás apenas do *Superman*. Na última divulgação de dados, *One Piece* já estava com 516 milhões de cópias vendidas em 2023 e sua popularidade e desempenho comercial vêm crescendo devido à narrativa estar entrando em sua reta final e produtos adjacentes, como a série pro-

duzida pela *Netflix*, bem como, no Brasil, o fato da *Netflix* estar dublando a adaptação animada do mangá, entre outras coisas. *One Piece* já é a maior obra da história do Japão, sendo enorme ao ponto de se ver algo de *One Piece* praticamente em todas as cidades japonesas. Na cidade de Kumamoto, por exemplo, cidade natal de Eiichiro Oda, houve um terremoto devastador em 2016 e Oda junto com a prefeitura local, encabeçou uma iniciativa de construção de estátuas dos personagens de *One Piece* para funcionarem como pontos turísticos e arrecadar dinheiro para a reconstrução da cidade. A iniciativa deu certo e hoje Kumamoto recebe milhões de turistas que fazem uma rota de visitar todas as estátuas de *One Piece*, sendo esse um exemplo do apelo que *One Piece* tem com o público mundial (VITOR, 2023).

#### 4. Alimentação e cultura popular

Alimentação é uma das necessidades básicas que mais foram transformadas em aspectos culturais pelo ser humano, ficando atrás apenas do sexo. Se alimentar durante o dia com café da manhã, almoço e janta, contando também com quais pratos são consumidos, pode ser denotativo de nível de nutrição, classe social, condição socioeconômica, geografia, história, religiosidade ou fé, sociabilidade, entre outras coisas. Mais do que isso, costumes alimentares podem ter sido uma das partes mais influentes no desenvolvimento da civilização humana, com o invento do arado e de novas tecnologias que facilitaram o estoque de comida e assim, com o tempo livre, o ser humano foi capaz de se dedicar a produtos que derivam do ócio, como a criação de cultura.

Seja como objeto de análise de fenômenos como a globalização e o poder; investigação de fases evolutivas e processos civilizatórios da sociedade humana; pilar de organização social; ativismo e instrumento de resistência a processos colonialistas; item de informação ou código capaz de gerar diferentes mensagens; potencial simbólico estrutural ou estruturante; construtora de identidades, gêneros e etnias; estratégia de prazer e lubrificação de interações sociais; fomentadora de intolerâncias e divisões sociais; mantenedora de vida ou promotora de problemas de saúde, controvérsias científicas, questionamentos éticos, angústias e riscos socioambientais, a alimentação configura-se como um objeto legítimo de análise social e de compreensão das premissas implícitas do viver em sociedade (Azevedo, 2017, p. 277)

Como exemplo de alimentação e sua relação cultural com o desenvolvimento da civilização, poderia ser citado um dos textos da epopeia de Gilgamesh, onde na tábua 1, após os cidadãos da cidade de Uruk orarem aos deuses por alguma salvação contra o despótico rei Gilgamesh, os deuses enviaram à Terra Enkidu, uma espécie de semideus que surgiu nas estepes selvagens, convivendo junto de animais. Ao ser avistado por um cidadão de Uruk, foi enviada para Enkidu uma prostituta sacerdotal, que após fazer

sexo com ele, lhe vestiu, lhe ensinou a falar e lhe alimentou com pão e vinho (Oliveira, p. 66), fazendo-o sair de um selvagem primitivo para um homem civilizado. Nesse exemplo, pode-se depreender a interpretação do papel que essa cultura dá para a alimentação no próprio conceito de civilidade, mesmo em uma narrativa de 1800 anos antes de Cristo, pois a comida e bebida oferecidas a Enkidu não eram uma carne crua de animal ou fruta das estepes, mas sim algo produzido pela tecnologia de Uruk, tornando claro como o alimento que se consumia era um dos aspectos mais importantes para que uma pessoa pudesse ser considerada civilizada.

A mulher então disse: "Enkidu, come o pão, é o suporte da vida; bebe o vinho, é o costume da terra." Enkidu então comeu até ficar satisfeito e bebeu do vinho forte, sete cálices. Ele ficou alegre, seu coração exultou e seu rosto se cobriu de brilho. Enkidu escovou os pêlos emaranhados de seu corpo e untou-se com óleo. Ele se transformara num homem; mas, ao vestir as roupas humanas, ficou parecendo um noivo (Anônimo, 2011, p. 66)

Alimentação também tem papel importante na religiosidade humana, por exemplo, alguns cristãos não comem carne vermelha como penitência durante a quaresma. Outro ritual religioso como a Santa Ceia, se baseia no consumo ritualístico de pão e vinho em homenagem a Jesus, entre outros rituais (Wettstein; Alves; Goldim, 2010).

Comida pode ser também denotativo de geografia, como o sushi que é algo inerentemente japonês, não importando em que lugar do mundo seja consumido, assim como croissant para a França e o cuscuz para o Brasil. Esses pratos listados, assim como no comentário sobre a epopeia de Gilgamesh, são fruto da tecnologia e variações de clima locais para que esses alimentos possam ser produzidos do jeito que são.

Outro aspecto importante da alimentação humana também tem a ver com a nutrição, mas mesmo essa característica, que é básica e sem a qual nenhuma pessoa consegue viver, pode ser transformada em cultura, vide o ritual indígena da antropofagia, realizado por algumas sociedades originárias por toda a América Latina, onde os realizadores desse ritual selecionavam o melhor guerreiro de seus inimigos e o preparavam para que pudessem devorá-lo, no intuito de se nutrir de suas características mais potentes. Eles queriam se nutrir da força de seus inimigos, da coragem, da saúde, dos valores morais, tudo isso em uma cerimônia sagrada para sua cultura, onde participar desse ritual, mesmo como aquele a ser devorado, era considerado uma honra (Agnolin, 2002). Também, pode-se depreender que algumas sociedades indígenas usavam da antropologia como ritual funerário, onde familiares devoravam seus parentes mortos como forma de luto, como relatado por Tommaso Garzoni, um dos exploradores europeus que fizeram relatos de suas viagens, "os *massagetes* comiam os próprios parentes mortos parecendo-lhes

mais honesta sepultura o estômago do homem, do que o dos vermes” (Garzoni, 1587).

A cultura popular tem usado extensivamente alimentação em suas narrativas com obras como “Sem Reservas” (2007, dirigido por Robert Scott Hicks), filme de comédia romântica que se passa em um restaurante com os protagonistas sendo cozinheiros, sendo que em um trecho a protagonista tem que cuidar da sobrinha e a comida foi um bom mecanismo para criar um laço com a criança, que era tímida e retraída, mas começou a se soltar quando compartilhava do prato das pessoas ao seu redor. Ainda no cinema, há a animação “Ratatouille” (2007, dirigido por Brad Bird), onde ser chefe de cozinha é peça central na trama, com o rato protagonista sonhando em ser chefe e com suas receitas transformando o restaurante onde conseguiu trabalhar em um grande sucesso. .

Há vários outros exemplos de representação de alimentos na cultura em praticamente todas as partes do mundo, tanto em obras milenares como contemporâneas, pois a alimentação é algo tão inerente ao ser humano que se torna algo indissociável da própria humanidade. Para se ser humano, é necessário se alimentar e, com a sofisticação ou falta dela para o preparo de alimentos, vem também toda a culturalização em torno do consumo de comida.

## **5. *One Piece - O arco do país de Wano***

O arco de Wano, no mangá *One Piece* é um dos arcos mais recentes da série, começando no volume 90 e ao 105, abarcando desde o capítulo 909 e indo até o 1057 do mangá, sendo lançado de 2018 a 2022 e também tendo uma adaptação no anime de *One Piece* que começa no episódio 890 e vai até o 1088.

A narrativa começa com Luffy e sua tripulação chegando ao País de Wano, uma nação isolada com forte influência da cultura japonesa. O país é governado por Kaido, um dos Quatro Imperadores do Mar, uma espécie de realista pirata que controla com mão de ferro uma parte dos mares. Ele mantém o domínio com o apoio de Orochi, o shogun corrupto e maligno do país. Wano está sob uma rígida tirania, com a população sendo oprimida, enquanto Kaido explora seus recursos naturais para construir fábricas de armas que poluem o solo e os rios, tornando impossível fazer plantações e beber água saudável, o que jogou a população em uma crise séria de fome, apenas com a elite local tendo acesso a comida de qualidade.

Luffy, Trafalgar Law, Eustass Kid, os três são jovens capitães do que é chamada de “A pior geração” de piratas e outros aliados formam uma ali-

ança com os samurais de Wano, liderados por Kin'emon, e com outros grupos locais que buscam derrotar Kaido e restaurar a liberdade ao país. Ao longo do arco, Luffy e seus companheiros enfrentam diversos antagonistas, incluindo os comandantes de Kaido, conhecidos como as 3 "Calamidades", King, Queen e Jack, e também uma outra imperatriz do mar, Big Mom, que se alia a Kaido.

A trama também revela o passado de Wano e a importância do legado de Oden Kozuki, um ex-líder do país que foi traído e executado por Orochi e Kaido. A história de Oden e sua busca por liberdade está profundamente ligada ao destino de Wano. A aliança formada no presente busca vingar Oden e derrubar o regime de Kaido. Fato curioso é que Oden também é nome de um prato típico japonês de um tipo de bolinho que é dito que quanto mais fervido melhor. Oden inclusive foi sentenciado a morte ao ser fervido vivo em óleo quente. Kin'emon e os outros samurai de Oden, conhecidos como os 9 bainhas vermelhas também compartilham o mesmo destino, porém Oden ergue os 9 sobre seus ombros dentro do caldeirão fervente e fez um trato de que se ele aguentasse a tortura por 1 hora seus subordinados seriam libertados. Esse evento ficou conhecido como "A hora lendária de Oden" e, ao cumprir o desafio, Orochi e Kaido voltam atrás em sua palavra e executam Oden com um tiro enquanto ele cai no caldeirão fervente, morrendo com um sorriso no rosto após conseguir libertar seus companheiros.

Durante as batalhas, Luffy e os outros personagens enfrentam desafios que incluem confrontos com figuras poderosas e a exploração de mistérios ligados ao "Poneglyph", que contém informações sobre a história secreta do mundo, o período da história chamado de "Século Perdido", um tempo que não se tem dados do que houve e que o governo mundial autoritário proíbe e executa qualquer um que pesquise sobre essa época. A luta culmina em uma grande batalha na ilha Onigashima, onde Kaido e seus aliados enfrentam a aliança formada por Luffy e os samurais.

Luffy, ao longo do arco, desenvolve novas habilidades, incluindo o aprimoramento de seu Haki e o uso do "Gear Fifth". O confronto final com Kaido resulta em sua derrota e no fim do domínio do Imperador sobre Wano. A vitória é um marco para os habitantes do país, que finalmente conquistam a liberdade, e para Luffy, que avança em sua jornada rumo ao título de Rei dos Piratas. O arco também revela conexões importantes com o passado da história do mundo e o rumo do futuro.

O arco do país de Wano também tem outras idiossincrasias, como ser separado em 3 atos, como o antigo teatro kabuki japonês, caracterizado pela estilização, maquiagem extravagante e movimentos exagerados. Todas essas características estão presentes no mangá, como o samurai Izo, que tem a

aparência de uma gueixa, com pele muito branca e lábios que parecem estar com batom. Os movimentos exagerados são inerentes a *One Piece*, pois o estilo cartunescos de desenho permite esses exageros e estilização.

Para realizar a análise pretendida, será focado no Ato 1 do país de Wano, indo do volume 90 ao 93, que é focado na chegada de Luffy no país, após naufragar na costa. Luffy é resgatado por uma menininha local chamada Otama (ela tem o poder de encantar animais através de um bolinho kibi-dango que é produzido pela sua bochecha), que o alimenta com toda a comida que tinha. Por não ter mais comida, Otama acaba bebendo água de um rio, que foi envenenado devido ao lixo industrial das fábricas de armas de Kaido. Ela passa mal e, se responsabilizando pelo ocorrido, Luffy procura um médico para ajudá-la, encontrando Zoro no caminho. O trio acaba chegando à cidade de Okobore, onde Otama é atendida por Tsuru, que não é médica, mas tem conhecimento de algumas ervas medicinais que ajudam no processo de cura da menina. Okobore é uma cidade miserável, com todos passando fome, desde bebês até idosos. A única comida que os cidadãos recebem são as sobras de Bakura, uma cidade própria onde parte da elite de Wano mora.

Ao melhorar, Otama ainda é sequestrada por piratas que servem a Kaido e Orochi, pois eles se interessam por seu poder de domar animais (muitos piratas de Kaido são parte animais e, por isso, também podem ser controlados por Otama). Luffy e Zoro então partem de Okobore para resgatar Otama de novo e acabam chegando em Bakura, onde Luffy resgata Otama enquanto ele próprio e Zoro com mais alguns ajudantes lutam contra a cidade inteira. Ao final, eles roubam uma carroça gigante de comida e uma caixa enorme de água e levam de volta a Okobore, onde todos os cidadãos comemoram o fim da escassez de comida e dividem tudo que podem entre si. Otama diz a Luffy que foi seu melhor aniversário de todos e Luffy responde: “Não se contente com tão pouco. Quando formos embora, este país será um lugar onde você vai poder comer à vontade todos os dias” (*One Piece*, capítulo 918).

O primeiro ato se encerra quando Luffy, Zoro e Trafalgar Law (que havia se juntado a eles no roubo de comida de Bakura) encontram os outros piratas do Chapéu de Palha, juntamente com os samurai de Wano aliados a eles. Eles se encontram no castelo abandonado de Oden, antigo líder desses samurais. Kaido então é informado de onde eles estão devido a toda a revolta popular que Luffy liderou e decide ir até lá em sua forma de dragão (Kaido comeu a Fruta da Carpa, Modelo Dragão, ganhando os poderes de um dragão chinês). Ao avistar Kaido, Luffy corre ao seu encontro e há um combate, enquanto todos os outros escapam. Kaido derrota Luffy com um único golpe e Luffy é mandado para a prisão de Udon, encerrando-se assim o Ato 1 do arco do país de Wano.

## 6. *Comida em One Piece*

### 6.1. *Comida e repetição, estrangeirismos e onomatopeias*

Dentre os personagens presentes no arco do país de Wano de *One Piece*, há destaque para alguns, como Luffy, Trafalgar Law, Kaido, Ace, Big Mom e Kid. Todos esses personagens listados são usuários de Akuma no Mi. Akuma no Mi (ou Fruta do Diabo, em tradução livre), dentro na narrativa, são frutas que concedem poderes sobrenaturais a quem as come. Os nomes das frutas têm uma característica de sempre terem a repetição de uma única palavra. Como exemplo, temos o personagem principal, Luffy, portador da Gomu-Gomu no Mi. Gomu pode ser traduzido como borracha e sua repetição é usada para nomear o fruto, assim como todas as outras frutas da obra, sem exceção, nas quais é usado o mesmo artifício linguístico para nomeá-las. O efeito produzido é de que os nomes acabam parecidos com onomatopeias japonesas, o que dá uma sonoridade à leitura e torna fácil falar oralmente, ajudando até mesmo na comercialização da obra, pois é fácil e agradável para crianças repetirem os nomes das frutas.

Seguindo nesse aspecto da onomatopeia japonesa, como falado anteriormente, no Japão onomatopeias muitas vezes usam da repetição para reproduzir sons ou sentimentos. Uma idiosincrasia das onomatopeias japonesas é que elas têm três tipos, Giseigo que é focada em reproduzir sons de seres vivos), Giongo (focada em reproduzir sons de coisas inanimadas) e Gitaigo (este próximo da mímese e é focado na reprodução de sentimentos em forma de sons, por exemplo, o som de uma ameaça, o som de ira, etc (SILVA, 2019). As frutas do diabo têm 3 tipos: Logia (que torna os usuários em elementos encontrados na natureza, como luz, magma, fogo, gelo, etc.); Zoan (transforma o usuário em animais); Paramecia (transforma o usuário em qualquer outra coisa: natação, mola, terremoto, jaqueta). As Logia têm como uma das características o fato de que a maioria dos nomes das frutas dessa categoria são onomatopeias ou derivadas de onomatopeias, como a Mera Mera no Mi, fruta das chamas, comida pelo irmão falecido de Luffy, Ace, que fez uma breve participação no arco do país de Wano. “Meramera” é uma onomatopeia para os sons que as chamas fazem ao crepitarem e foram incorporadas no nome da fruta.

Ainda sobre os nomes das frutas, pode-se falar da influência do estrangeirismo. No idioma japonês há inúmeras influências de outros idiomas na língua, em especial do inglês (Silva, 2019). No próprio *One Piece*, é possível ler trechos do mangá onde os personagens contam números em inglês ou, ao agradecer, falam “thank you”. O personagem Trafalgar Law, também é usuário Akuma no Mi e o nome de sua fruta vem de um estrangeirismo.

Ele comeu a Ope Ope no Mi, a fruta da operação, onde “Ope” vem da palavra “operēshon” (オペレーション), uma palavra japonesa que é importação direta do inglês. Outro exemplo é a personagem Big Mom, uma das vilãs de *One Piece*, que é usuária da fruta Soru Soru no Mi, a fruta da alma. “Soru” é a forma como os japoneses pronunciam a palavra “Soul” (alma em inglês), sendo o nome da fruta também um estrangeirismo.

### **6.2. Comida como nutrição**

Comida e alimentos serem nutrição é algo natural e óbvio a ponto de poder passar despercebido em uma análise, porém também há idiossincrasias nesse aspecto da alimentação em *One Piece*. Em nível conceitual, pode-se dizer que, resumidamente, alimento é tudo que se ingere para se manter vivo, já comida tem caráter social e define identidade, grupo, classe e a pessoa (Damatta, 1986). Se atendo ao “social” do conceito de comida, no mangá em basicamente todos os arcos há uma ênfase em um banquete onde todos podem comer à vontade e festejar juntos. No arco do país de Wano, o Ato 1 mostra bastante a fome pela qual as pessoas estão passando e como estão adoecendo sem a nutrição adequada.

O social fica bem marcado no trecho em que Luffy rouba comida dos ricos e dá aos necessitados. Ao receber aquele presente, todos se alegram e é destacado como o compartilhamento de comida torna as pessoas felizes. Eles não querem nutrir apenas a si mesmos, mas também não querem que seu vizinho continue passando fome. Essa coletividade é tema recorrente em *One Piece* por toda a duração dos mais de 1000 capítulos do mangá e os banquetes de final de arco, juntamente com outros trechos, como o mencionado dos habitantes de Wano são exemplo de como a representação de comida contribui para essa mensagem de coletividade.

### **6.3. Comida como animismo**

Na narrativa de *One Piece*, as pessoas acreditam que as Akuma no Mi portam almas de demônios e as frutas também são tratadas diversas vezes na obra como entidades portadoras de certas características inerentemente humanas. Um exemplo do animismo seria a fruta Gomu Gomu no Mi (fruta da borracha), que o protagonista comeu e se tornou um homem-borracha. Em um dos últimos pontos adicionados ao quadrinho, foi revelado que a Gomu Gomu no Mi, na verdade era uma fruta do tipo Zoan do deus do sol, Nika, e que a fruta tem vontade própria e vem fugindo do governo mundial (autoridade distópica que domina o mundo de *One Piece*) há 800 anos. Mais do que

isso, a fruta escolheu Luffy para ser o portador de seu poder quando ele a comeu.

Outro grande exemplo de animismo é a personagem Big Mom, Charlotte Linlin que é uma imperatriz do mar (espécie de realeza pirata). Big Mom carrega três criaturas consigo, uma nuvem que traz tempestades, um sol em miniatura e uma espada gigante, todos eles estando “vivos”. Esses objetos ou seres inanimados estarem vivos faz com que tenham um rosto, com olhos e boca e com vontades de certa forma independentes. A vida desses objetos ocorre por causa do poder de Akuma no Mi de Big Mom, Soru Soru no Mi. Ela tem o poder da fruta da alma e pode tirar a alma ou parte da alma de uma pessoa e colocar no que quiser, incluindo objetos, que ganham vida ao receberem uma alma e assumem características humanas.

Com essa característica do objeto inanimado ter uma vontade e ser habitado por um espírito, pode-se fazer paralelos com a grande quantidade de representações animistas no Japão, também presente em vários outros mangás, recuperando uma tradição xintoísta antiga japonesa, religião que é praticada por milhões de pessoas no país. Dentre as crenças do xintoísmo, há a de que espíritos conhecidos como Kami habitam todas as coisas, como relâmpagos, céu, entre outras coisas, de modo que tudo ao redor do ser humano possui algo que lembra vida, até podendo apresentar características antropomórficas (Sarmiento, 2012), adicionando uma camada religiosa e tradicional à representação de comida de *One Piece*, que reflete valores e costumes do local e das pessoas onde foi escrito.

Também é possível referenciar Oswald de Andrade, em seu “Manifesto Antropofágico”, pois ele faz um estudo sobre o costume religioso de antropofagia de povos originários ancestrais do Brasil. De acordo com ele, esse costume existia devido à crença de que a comida não é apenas algo que se coloca dentro do corpo, mas nela se tem nutrientes, pensamentos e valores físicos ou morais que podem ser absorvidos por quem come. O trabalho de Oswald de Andrade é mais uma analogia a esse antigo costume indígena e a maneira como culturas fortes se criam e crescem, porém, para os fins deste trabalho, nos ateremos aos costumes ancestrais indígenas como devorar inimigos em uma cerimônia religiosa, para que sua força fosse absorvida.

Como já mencionado, em *One Piece* há a crença de que as Frutas do Diabo abrigam espíritos dentro de si e são esses “diabos” que dão os poderes a quem come, sendo que os usuários de fruta estariam praticando uma espécie de antropofagia espiritual, devorando características dos espíritos das frutas e tornando essas características próprias de seus corpos.

#### 6.4. Comida como ethos

Por último, talvez o aspecto mais interessante de comida em *One Piece* seria o fato de que a comida permeia muito o código de conduta de alguns personagens, principalmente Monkey D. Luffy, o protagonista.

Luffy é envolto de certos mistérios com relação a sua origem, mas uma de suas características mais marcantes é o fato de que ele é um glutão e uma interpretação possível para seu insaciável apetite por comida, é a de que ele passou fome na infância. Sempre que vemos Luffy criança ele não tem nenhum parente e é cuidado por pessoas aleatórias da vila em que morava, às vezes comendo em bares e outras vezes indo até a floresta e caçando insetos ou frutas. A razão que Luffy dá por ter comido a *Gomu Gomu no Mi* quando ainda era criança é que estava com fome, então pode-se presumir que comida era algo que lhe faltava durante o crescimento e, quando ele tinha a oportunidade, ele sempre se empanturrava ao máximo.

Essa relação com comida, de comer o máximo que puder sempre que puder comer ele levou para o resto da vida. Há uma frase icônica de Luffy sobre heroísmo, “Herói é uma pessoa que divide a carne, mas eu quero comer a carne toda sozinho”( *One Piece*, capítulo 634). Isso marca muito a maneira de agir de Luffy em toda série, pois ele considera todos que compartilham comida como heróis. Essa forma de avaliar pessoas pode ser vista novamente no trecho em que Luffy rouba a comida para as pessoas pobres de Wano. Ele fez isso somente porque Otama havia lhe dado comida e ele tinha ido resgatar ela e porque os habitantes de Okobore haviam dado comida a Otama, escancarando a importância que Luffy dá em seu código de conduta interno a quem compartilha comida.

No arco do país de Wano, a relação de Luffy com comida e seu ethos entra em maior destaque e vários trechos corroboram isso. Luffy entra em conflito com pessoas de grande poder político local, somente por Otama, uma pessoa que o alimentou com toda comida que tinha. Pessoas passando fome impelem Luffy a começar uma revolta popular apenas para roubar alimento para essas pessoas, entre outras. Usando um trecho de fora do Ato 1 do país de Wano, no clímax da batalha final contra o vilão principal do arco, Kaido também um imperador do mar como Big Mom, o vilão questiona Luffy sobre que tipo de mundo que ele quer criar e Luffy responde: “Quero criar um mundo onde meus companheiros possam comer à vontade”( *One Piece*, capítulo 1049).

Com esses exemplos, pode-se ver como a comida é chave para entender o modo como Luffy age e como sua bússola moral é guiada por comida, sendo esta um objeto vital na construção do personagem e um dos elementos mais importantes em sua caracterização, não apenas como efeito cômico (por

Luffy ser de borracha, muitas vezes ao se empanturrar, seu corpo se deforma de maneira cartunesca, com grandes bochechas e barriga), ou como idiossincrasia de ter um personagem comilão, mas como *ethos*, guiando como Luffy se porta na presença do que ele considera como mal, ou quais características ele valoriza em pessoas que são escolhidas para compartilhar do seu caminho para realizar seu sonho.

## 7. Considerações Finais

O mangá é uma das mídias de entretenimento e de arte que mais cresce na atualidade e *One Piece*, sendo o mangá mais lido da história, faz parte dessa grande expansão cultural japonesa para o resto do mundo. Com esse espalhamento, muitas chaves de leitura para *One Piece* foram criadas em diversas culturas diferentes, usando de seus próprios dispositivos locais para criação de sentido. Um dos dispositivos que podem ser usados para fazer interpretações diversas da obra é a comida.

A partir disso, pode-se concluir que a comida permeia diversas camadas de *One Piece*, dentre elas pode-se observar a camada linguística, com os nomes das Akuma no Mi contendo diversos exemplos de estrangeirismos, onomatopeias e figuras de linguagem; a camada do animismo, que reflete a influência xintoísta na cultura japonesa, com objetos inanimados possuindo características humanas, bem como sendo possível traçar um paralelo entre as ideias do Manifesto Antropofágico e antropofagia com quem come uma Akuma no mi, já que elas são ditas dentro da obra como tendo espíritos e intenções, como seres humanos; outra camada de destaque é a relação de comida com *ethos* que é criada na obra através da caracterização do protagonista ficando claro que, ao ser analisado, alimentação molda muito de como Luffy constrói sua moralidade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ODA, Eiichiro, *One Piece*. *Weekly Shōnen Jump*. V.90-93. Japão. 2018.

SILVA, Max. *Análise na tradução de onomatopeias japonesas para o português do Brasil no mangá One Piece*. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. João Pessoa, 2019.

RAMOS, Angélica A. *Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza e on e giri*. Dissertação sob a linha de Letras Japonesas. São Paulo, 2018.

SOUSANIS, N. *Desaplanar*. São Paulo: Veneta, 2017.

COSTA, Rafael M. Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do mangá pré-Segunda Guerra Mundial. *Revista Memore*, v. 7, n. 3, p. 139-63, Tubarão-SC, 2020.

LUYTEN, Sonia M B. *Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção*. Núcleo de História em Quadrinhos, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte-MG. 2003.

MUSSARELI, Felipe. *A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin: o mangá como material de referência para a cultura japonesa*. Dissertação (Mestrado em Linguagens, comunicação e ciência) – Unidade Federal de São Carlos, Centro de Educação e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade. São Carlos-SP. 2013.

CORREA Swellen P. ; GOMES Nataniel S. O mangá no Brasil e sua linguagem. *Revista Philologus*, Ano 18, n. 54, p. 498-509, Rio de Janeiro: CiFE-FiL, 2012.

SATO, Cristiane A. *Osamu Tezuka e a expansão do animê*. Site Culturajaponesa.com.br. Disponível em: <https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/osamu-tezuka-e-a-expansao-do-anime/>. Acessado em: 04 abr. 2025.

CARNEIRO, Henrique. *Comida e Sociedade: Uma história da alimentação*. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DAMATTA, Roberto. *O que faz o Brasil, Brasil*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

CASCUDO, L. C. *História da alimentação no Brasil*. 4. ed. São Paulo: Global, 2011.

NESTLE, M. *Uma Verdade Indigesta*. Trad. de Heloísa Menzen, 1. ed. São Paulo, Editora Elefante, 2019.

ANÔNIMO. *Epopéia de Gilgamesh*. Trad. de Carlos Daudt Oliveira. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

ANDRADE O. Manifesto Antropófago. *Revista de Antropofagia*. 1928.

BOULHOSA, Patrícia P. *Breves Observações sobre a Edda em Prosa*. *Brathair* 4, v. 4, n. 1, p. 13-18, 2004.

AGNOLIN, Adone. Antropofagia ritual e identidade cultural entre os Tupinambá. *Revista de Antropologia Usp*, v. 45, n. 1, p 131-85, 2002.

SARMENTO, Claudia. Em templo xintoísta do Japão, todo gadget é abençoado. *O Globo Economista*. 2012 Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/em-templo-xintoista-do-japao-todo-gadget-abençoado-6041280>. Acessado em: 04 abr. 2025.

VITOR, Ramon. One Piece | Criador ajudou a reconstruir sua cidade natal após terremoto. *Site O Vício*. 2023. Disponível em: <https://ovicio.com.br/one-piece-criador-ajudou-a-reconstruir-sua-cidade-natal-apos-terremoto/>. Acessado em: 04 de abr. 2025.

GARZONI, T. *La piazza universale di tutte le professioni del mondo*, Venezia, G. B. Somasco. 1587.

AZEVEDO, Elaine. Alimentação, sociedade e cultura: temas contemporâneos. *Revista Sociologias*, Ano 19, n. 44, p. 276-307, 2017.

WETTSTEIN, M. F; ALVES, L. V. B. N. F; GOLDIM, J. R. Restrição Alimentar Por Motivação Religiosa E Coerção: Dados Preliminares. *Rev HCPA*, v. 30, n. 3, p. 290-93, Porto Alegre-RS, 2010.