

GOURMETCOMICS IN JAPAN

BETRACHTUNGEN ZUM BEGRÜNDER UND TRENDSETTER *OISHINBO* [DER KLEINE FEINSCHMECKER]

Stephan Köhn

Abstract: In view of the enormous number of fast food restaurants that flourished in Japan in the 1980s, it might seem surprising, if not paradoxical that simultaneously the new genre of *gurume manga* [gourmet comics] came into being. The pioneer comic of this new genre, *Oishinbo* [Little Gourmet] proved to be hugely successful: It has become a longseller and has even been adapted for several TV and radio dramas. Such popularity and the longseller status of *Oishinbo* and other comics, which followed its lead, firmly established gourmet comics as a distinct genre within the wide thematic range of Japanese Manga.

In this article, I first trace the tradition to which the gourmet comics – and specifically *Oishinbo* – belong and explain the visual and "ideological" conventions which this tradition evokes. The main part of the analysis deals with the central messages of *Oishinbo* and demonstrates, how these are reinforced by or juxtaposed with the imagery. Finally, the question of the intended purpose of the gourmet comics in the Japan of the 1980s and 1990s is addressed. To this end, the culinary tradition of the Edo period and its literary representations are investigated, as the Edo-period tradition was similarly characterised by the simultaneity and contrast of fast food consumption and gourmet orientation.

1. EINLEITUNG

Die ständige Differenzierung des Printmediums Manga führte Mitte der 80er Jahre zur Etablierung einer neuen Gruppe von Werken, die im allgemeinen unter der Bezeichnung *gurume manga* [Gourmetcomics] zusammengefaßt wird. Während nun in der westlichen Japanologie in den letzten Jahren einzelne Manga-Genres oder Autoren zunehmend in den Mittelpunkt wissenschaftlicher Arbeiten gerückt sind,¹ blieben die Gourmetcomics bislang von einer näheren Untersuchung ausgeschlossen. Die lange Publikationsgeschichte einiger Longseller² sowie deren thematische

¹ Zu Kinder- und Erotik-Manga sind z.B. die Arbeiten von Maderdonner und Bachmayer (1986) anzuführen, zum Manga-Autor Tezuka Osamu und seinem Werk „Phönix“ die Arbeit von Phillipps (1996).

² So zählt z.B. der Manga *Kukkingu papa* [Der kochende Papa] von Ueyama Tochi von seiner Erstveröffentlichung 1986 bis heute 59 Hefte.

Adaption für Fernseh- und Radioprogramme verdeutlichen jedoch,³ daß es sich bei diesen Manga keineswegs um eine Randerscheinung handelt, sondern sie sich als neue, eigenständige Themengruppe innerhalb der gegenwärtigen Manga-Szene konsolidiert haben. Dies mag in Anbetracht der Vielfalt an Schnellversorgeküchen nach amerikanischem Vorbild – man denke nur an die Fastfoodketten McDonald's, Moss Burger, Shakeys oder Mister Donuts – verwundern und Fragen nach den Hintergründen solcher Popularität und nach der möglichen Funktion und Intention von Gourmetcomics im modernen Japan aufkommen lassen.

Im Fokus der nachfolgenden Untersuchung der Gourmetcomics wird der Manga *Oishinbo* [Der kleine Feinschmecker] des Autorenteams Kariya Tetsu und Hanasaki Akira stehen. Dies geschieht aus zweierlei Gründen: Zum einen wird der seit nunmehr 15 Jahren fortgesetzte Longseller *Oishinbo* von den meisten japanischen Standardwerken zur Manga-Geschichte als Begründer und Trendsetter der Gourmetcomics schlechthin bezeichnet,⁴ zum anderen zeugt die breite, d. h. nicht alters- oder geschlechtsgebundene Rezeption dieses Manga von einem Grad an Popularität,⁵ der die häufig genre- und publikationstechnisch auferlegten Grenzen sprengt.

In einem ersten Arbeitsschritt soll eine Standortbestimmung zunächst verdeutlichen, in welcher Tradition Gourmetcomics (im konkreten Beispiel also *Oishinbo*) innerhalb des weiten Spektrums moderner Manga anzusiedeln sind und welche bildsprachlichen Darstellungskonventionen damit impliziert werden. Bei der eigentlichen Werkbeschreibung sollen dann die Grundaussagen *Oishinbos* nachgezeichnet und unter Berücksich-

³ So dienten beispielsweise sowohl der Manga *Oishinbo* als auch *Aji ichimonme* [Für einen Heller Geschmack] als Vorlagen für Fernsehspiele (z. B. in der Reihe *Kin'yō entateimento* von Fuji terebi).

⁴ Vgl. hierzu z. B. Ishiko (1988: 432) oder Kure (1997: 202). Bedenkt man den harten Konkurrenzkampf, der basierend auf Meinungsumfragen etc. für die Schnellebigkeit der meisten Manga verantwortlich ist, so spricht die Tatsache, daß es sich ein Verlag „leisten“ kann, einen Manga wie *Oishinbo* über einen Zeitraum von 15 Jahren mit 73 Bänden und einem Gesamtvolumen von ca. 17.000 Seiten zu veröffentlichen, für die unbestrittene Beliebtheit des Stoffes und der damit einhergehenden optischen Darbietung.

⁵ Die Präsenz des *Oishinbo*-Stoffes ist ein weiteres Indiz für die Popularität. Ein Blick in lediglich eine Suchmaschine (Infoseek) ergab 270 Treffer. Beim genaueren Durchforschen entdeckt man, daß zwischen 1988 und 1999 insgesamt 5 abendfüllende Fernsehfilme basierend auf dem Manga ausgestrahlt worden sind, im Jahr 1996 ein Kinofilm (105 min.) unter der Aufsicht der Autoren entstand, eine eigene Datenbank mit komfortabler Suchmaschine zu allen Bänden im Netz existiert und im Jahr 1990 ein Computerspiel gleichen Titels auf den Markt gekommen ist.

tigung der medialen Aspekte im Manga gewichtet bzw. relativiert werden. Ein kurzer Blick auf die Esskultur der Edo-Zeit, die ebenfalls von einer Dichotomie zwischen Fastfood-Konsum auf der einen und Gourmetboom auf der anderen Seite charakterisiert war, soll in der abschließenden Auswertung Hilfestellung leisten, die Frage nach dem möglichen Gebrauchswert und Selbstverständnis der Gourmetcomics im Japan der 80er/90er Jahre zu beantworten.

2. DER MANGA *OISHINBO* – EINE KURZE STANDORTBESTIMMUNG

Das, was im allgemeinen vereinfacht als Manga bezeichnet wird, offenbart sich dem Leser in verschiedenerlei Form und Inhalt. Das quantitative Spektrum reicht hierbei von einfachen Cartoons (1-Panel-Comics/1 *koma manga*) und Comicstrips (häufig als 4 *koma manga*), wie sie zumeist in Tageszeitungen zu finden sind, über Comics, die aus durchschnittlich 16, 32 oder 64 Seiten bestehen, bis hin zu fast schon episch angelegten Monumentalwerken, die mehrere hundert, manchmal sogar tausend Seiten und mehr umfassen. Die kürzesten Vertreter werden dabei zumeist unter dem Begriff *koma manga* zusammengefaßt, längere Comics, die über ein ausgefeilteres Sujet verfügen, werden hingegen – je nach Alter der angesprochenen Lesergruppe – als *sutôri manga* [Story-Manga] bzw. *gekiga* [dramatische Bilder] bezeichnet (vgl. Ôshiro 1987: 4–7; Ishiko 1994: 11–17).

Neben der variablen äußeren Gestalt zeigt sich als eigentliches Charakteristikum des Manga vor allem eine große thematische Vielfalt, die als Produkt einer sukzessiven Markterschließung unterschiedlichster Rezipientenschichten zu bewerten ist. Während jedoch mit *kodomo manga* Kinder, *shôjo manga* junge Mädchen, *redôsu komikkusu* Frauen oder beispielsweise *supokon* und *ero manga* Männer als Zielgruppe eindeutig adressiert werden, sind einige Manga-Gruppen wie z. B. *gyagu manga* bzw. *nansensu manga* [Spaß- oder Ulkcomics], *jikken manga* [Avantgardecomics], *gakushû manga* [Schul- und Lerncomics] oder *jôhō manga* [Sachcomics] nur schwer einem eindeutigen Leserkreis zuzuordnen.

Mit dem erstmaligen Erscheinen des Manga *Oishinbo*⁶ aus der Feder des Autorenteamts Kariya Tetsu und Hanasaki Akira im Jahre 1984 formierte sich innerhalb des weiten thematischen Spektrums japanischer Comics eine weitere Gruppe von Werken heraus, die im allgemeinen unter dem Begriff *gurume manga* [Gourmetcomics] zusammengefaßt werden (vgl. Yo-

⁶ *Oishinbo* erschien zunächst in der Zeitschrift *Big Spirits*, bevor es in die Reihe *Big Comics* des Verlagshauses Shôgakukan aufgenommen wurde und bis heute noch veröffentlicht wird.

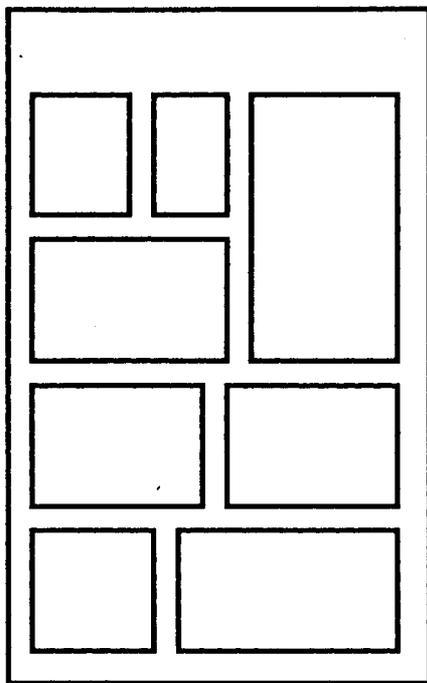


Abb. 1: Standard-Panelgestaltung in *Oishinbo*

Quelle: S. Köhn

shihiro 1993: 40). Deren Charakteristika sollen anhand des Paradebeispiels *Oishinbo* im folgenden näher betrachtet werden.

Jedes einzelne der inzwischen 73 veröffentlichten Hefte von *Oishinbo* (Stand Dez. 1999) enthält auf ca. 200 Seiten neun bis zehn Episoden. Die Panelgestaltung (Abb. 1) dieses nach formal-quantitativen Kriterien zunächst als Story-Manga zu klassifizierenden Werkes folgt den charakteristischen Mustern der Jungen-Manga (*shōnen/seinen manga*), bei denen die Bildsprache von einer konservativen Anordnung der Panels in der Vertikalen und Horizontalen dominiert wird (Berndt 1995: 115–118). Im Unterschied zur Gruppe der Mädchen-Manga, bei denen die Bildsprache durch Überlagerungen, Verschiebungen oder den ge-

schickten Einsatz von Sub- und Metapaneln eine neue erzählerische Qualität erlangt,⁷ findet sich hier bei den meist sechs bis neun Panels pro Seite ein eher konservativer Erzählduktus.

Variable Panelanzahl oder -größe zur Verdeutlichung der zeitlichen Dimension finden ebensowenig Anwendung wie unterschiedliche Panelformen als Mittel der Dynamiksteigerung⁸ oder Sub- und Metapaneln zur Darstellung gleichzeitiger oder nachzeitiger Erzählstränge.⁹ Der für den

⁷ Zu Thematik und Darstellungskonventionen im Mädchen-Manga vgl. die Sondernummer der Zeitschrift *Eureka* aus dem Jahr 1981 (Vol. 13, No. 9): *Shōjo manga*. Tōkyō: Seidosha.

⁸ Man denke hier beispielsweise nur an die Geschichte des genialen Chirurgen *Black Jack* von Tezuka Osamu (*Shōnen Champion* 1973–78) oder das Science-Fiction-Abenteuer *Uchū senkan Yamato* [Galaktisches Schlachtschiff Yamato] von Matsumoto Reiji (in: *Bōken'ō* 1974–75).

⁹ Zu den einzelnen Stil- und Darstellungsmitteln im Comic sei verwiesen auf Eisner 1995: 27–102.

Jungen-Manga so charakteristische Aktionismus, der bei Sport-Manga¹⁰ oder action-geladenen Monumentalwerken¹¹ tonangebend ist, wird dabei in *Oishinbo*, mit seiner vergleichsweise „unspektakulären“ Handlung, vor allem durch den vermehrten Einsatz von Speedlines und Hintergrundlinien ausgedrückt.

Neben der Formsprache lassen sich auch auf „ideologischer“ Ebene zahlreiche Parallelen zum Jungen-Manga ausmachen. Ein Blick in die Gruppe der Sport-Manga (im folgenden exemplarisch mit ihrem erfolgreichsten Vertreter, *Ashita no Jō*), die nach Kure (1997: 182) zu den eigentlichen Säulen der Jungen-Manga zu zählen sind, ergibt, daß die Idee der „persönlichen Entwicklung“ (*seichō*) und das „Kontrahentenschema“ (*tai-ketsu*) die zugrundeliegenden Motivkonventionen bilden (Murakami 1998: 64–73). Während für den halbstarke Protagonisten Yabuki Jō erst die Haftstrafe in einer Jugendbesserungsanstalt das Interesse am Boxen weckt und ihn dabei bereits mit seinem späteren Kontrahenten Rikiishi Tōru zusammenbringt (*Ashita no Jō* 2: 37–138), wird bei der Hauptfigur aus *Oishinbo*, Yamaoka Shirō, durch die Konfrontation mit seinem eigenen Vater Kaibara Yūzan, einem bekannten Gourmet und Kunstkenner, der Kampfgeist für die anschließenden kulinarischen Auseinandersetzungen geweckt (*Oishinbo* 1: 131–154). Der ersten Niederlage gegen den späteren Kontrahenten Rikiishi bzw. Kaibara kommt dabei eine kathartische Funktion zu, denn erst hiermit wird der eigentliche Entwicklungsprozeß der Protagonisten Yabuki/Yamaoka eingeläutet und die Weichen für den weiteren Handlungsverlauf gestellt.¹² Während jedoch bei *Ashita no Jō* noch eine klare Zweiteilung zwischen reiner Männerfreundschaft (in Form des Mithäftlings und späteren Sportkollegen Nishi Kan'ichi) und Affektion zum anderen Geschlecht (in Gestalt der reichen Erbin Shiraki Yōko) herrscht, verschmelzen diese beiden Ebenen bei *Oishinbo* in der Figur der Arbeitskollegin und späteren Ehefrau Kurita Yūko.¹³

¹⁰ Siehe z.B. die Boxergeschichte *Ashita no Jō* [Jō von morgen] von Chiba Tetsuya/Takamori Asao, die von 1968–73 in *Shōnen Magazine* erschien.

¹¹ Siehe z.B. *Akira* (in: *Young Magazine* 1982–90) oder *The Legend of Mother Sarah* (in: *Young Magazine* 1990–97), beide von Ōtomo Katsuhiro.

¹² Ōshiro (1987: 163–169) gibt eine ausführliche Darstellung des psychischen Entwicklungsprozesses Yamaokas und der Schlüsselrolle, die seinem Vater als Kontrahenten zukommt.

¹³ Da zwischen den Erstveröffentlichungen von *Ashita no Jō* und *Oishinbo* beinahe zwei Jahrzehnte liegen, vermag erst eine umfassende Untersuchung weiterer Jungen-Manga aus den achtziger Jahren verbindliche Aussagen darüber zu geben, ob es sich hierbei wirklich um einen „Bruch“ mit der Darstellungskonvention der Jungen-Manga handelt (eine ähnliche Konstellation findet sich näm-

Auch das ideologische Dreifaltigkeitsprinzip „Freundschaft“ (*yūjō*), „Einsatz“ (*doryoku*) und „Sieg“ (*shōri*), das ursprünglich aus einer Leserumfrage des Manga-Wochenmagazins für Jugendliche, *Shōnen Jump*, aus dem Jahre 1968 resultierte und sich als tragendes Motiv in weiteren Manga-Zeitschriften niedergeschlagen hatte,¹⁴ läßt sich bei *Oishinbo* wiederfinden. Eine kulinarische Konfrontation, provoziert durch das überhebliche Gebaren der einzelnen Kontrahenten, wird zum Ausgangspunkt eines Kräftemessens, bei dem zumeist Yamaoka unter erheblicher Anstrengung und mit Unterstützung einzelner Meister ihres Faches den Sieg am Ende fortzutragen vermag (z. B. *Oishinbo* 2: 159–185).

Auf rein thematischer Ebene lassen sich – auf den ersten Blick zumindest – in der Geschichte des japanischen Nachkriegsmanga einige weitere Werke finden, die sich der Essensthematik verschrieben haben. Als frühestes Beispiel könnte wohl der in den Jahren 1949–54 in der Zeitschrift *Shōjo* erschienene Manga *Anmitsuhime* [Prinzessin Bohnengelee] von Kurakane Shōsuke angeführt werden, der mit seiner originellen Namensgebung einzelner Protagonisten (wie z. B. die Magd *Kinako* oder der ausländische Hauslehrer *Kastera*) den Süßwarenangel der ersten Nachkriegsjahre in Japan aufgreift und auf humorvolle Weise das friedliche Alltagsleben des Hofstaates um die Prinzessin *Anmitsu* schildert (Ishiko 1988: 248). Während hier lediglich das „äußere“ Setting von der Thematik Essen dominiert wird, die Handlung als solche hingegen um die kleinen Sorgen und Nöte der Protagonisten kreist, kann erst in den 70er Jahren ansatzweise von den ersten „Vorläufern“ dessen gesprochen werden, was seit Mitte der achtziger Jahre allgemein als Gourmetcomics bezeichnet wird. So werden beispielsweise in dem 1973–77 in der Zeitschrift *Shōnen Jump* erschienenen *Hōchōnin Ajihei* [Der Koch Ajihei] von Gyū Jirō und Biggu Jō die Lehr- und Meisterjahre des jungen Ajihei dargestellt, der sich von seinem dominanten Vater, einem Meister exklusiver japanischer Küche, lossagt, um sein Glück in der westlichen Hausmannskost zu suchen, oder in dem 1978–1981 bei *Comic Magazine* erschienenen *Tekka no Makihei* [Makihei, der Sushikoch] von Ōbayashi Yūichirō und Tagawa Yasuyuki der steile Karriereweg Makiheis vom einfachen Handlanger zum berühmtesten Sushikoch Japans beschrieben. Die ritualisierte Essenszubereitung liefert die Rahmenhandlung, in der die bereits einige

lich auch bei *Kukkingu papa*) oder ob hier vielmehr der allgemeine Wandel des Frauenbildes in der Gesellschaft Niederschlag gefunden hat.

¹⁴ Zur Konzeption und Motivstruktur der Zeitschrift *Shōnen Jump* vgl. Ōtsuka 1987: 60–70; bezüglich der Ausweitung der *Jump*-Ideologie auf andere Rezipientenschichten durch Zeitschriften wie z. B. *Young Jump* oder *Business Jump* vgl. Murakami 1998: 124–128 u. Ōtsuka 1994: 355–360.

Jahre zuvor erfolgreich in den Sportcomics propagierten Parolen der Freundschaft (*yūjō*) und der rechten Gesinnung (*konjō*) adaptiert werden können. Die Protagonisten dienen somit vor allem als Projektionsfolien für gewisse Wertvorstellungen,¹⁵ sind Ausdruck bestimmter Lebensmaximen, die in beliebige Sujets unterschiedlichster Comicgenres gekleidet wurden (vgl. Schodt 1986: 106–111 u. Ishiko 1988: 144–148). Ob Koch, Zimmermann oder angehender Photograph – bei diesen von einigen Seiten auch als „Berufsmanga“ (*shokugyō manga*) oder „Spezialistenmanga“ (*senmon manga*) bezeichneten Werken (vgl. Ishiko 1988: 396 oder Kure 1997: 33) steht vor allem der Ausbildungsweg als solcher im Vordergrund, thematischer Rahmen und Setting sind eher Beiwerk und von sekundärer Natur.¹⁶

Im Gegensatz dazu liegt der Fokus der Handlung bei den Gourmetcomics weniger auf dem rein persönlichen/beruflichen Werdegang einzelner Protagonisten, sondern vielmehr in der Präsentation von Essen in den unterschiedlichsten Formen.¹⁷ Die zahlreichen Detailinformationen sowie der didaktische Anspruch (einiger Werke) bei der Erläuterung einzelner Zutaten verstärken, im Gegensatz zu den zuvor angeführten „Vorläufern“, den „sachlich-informativen“ Charakter innerhalb des stark fiktionalen Rahmens und demonstrieren einmal mehr die große Affinität zur Gruppe der fast zeitgleich in Mode gekommenen Sachcomics.

Die Gruppe der Sachcomics greift die Tradition sogenannter Schul- oder Lerncomics (*gakushū manga*) aus den 50er Jahren auf, in denen der Unterrichtsstoff für Schüler mit den Stilmitteln des Comics anschaulich aufbereitet und auf diese Weise der Spaß am Lernen gefördert werden sollte. Im Unterschied zu Schul- und Lerncomics, die – wie die meisten Manga dieser Zeit – vor allem für eine jüngere Leserschicht konzipiert waren, richteten sich die Sachcomics der 80er Jahre aber vornehmlich an einen erwachsenen Leserkreis.¹⁸ Ishinomori Shōtarōs *Manga: Nihon keizai nyūmon* (deutsch: *Japan GmbH. Eine Einführung in die japanische Wirtschaft*) aus dem Jahre 1986 gilt als Wegbereiter und Trendsetter. Der große Erfolg dieses

¹⁵ Murakami (1998: 116) verweist darauf, daß die Handlung als solche nebensächlich, dafür jedoch im Setting und der zu vermittelnden Welt- und Wertanschauung der eigentliche Schwerpunkt zu suchen sei.

¹⁶ Schodt (1986: 106–120) bietet hier einen recht guten Überblick über einige repräsentative Werke.

¹⁷ Manga wie der in *Shūkan Morning* erschienene *Natsuko no sake* [Natsukos Sake] von Oze Akira beweisen, daß sich Gourmetcomics nicht zwingenderweise auf den Bereich Essen beschränken müssen. Vgl. hierzu Ōtsuka 1994: 255–257.

¹⁸ Bei diesem „erwachsenen“ Leserkreis handelt es sich vor allem um die Generation, die in den 50er Jahren mit Schul- und Lerncomics großgeworden war; Sachcomics sind somit Ausdruck einer kontinuierlichen Leserbindung.

Manga (ca. 1 Mio. verkaufte Exemplare in Japan)¹⁹ ist vor allem in der geschickten Verwebung einer fiktionalen Rahmenhandlung mit wirtschaftlichem Sachwissen zu suchen, die neben dem Lesevergnügen immer noch genügend Informationen zu verschiedenen Funktionsmechanismen und Abläufen in der japanischen Wirtschaftswelt bietet.²⁰ Bereits kurze Zeit später entstanden weitere Sachcomics zu den unterschiedlichsten Themen, angefangen von Wirtschaft und Jurisprudenz über die Bereiche Politik oder Naturwissenschaft bis hin zu Fragen der Welt- oder Kunstgeschichte (vgl. Kure 1997: 207–209; Berndt 1995: 22). Obwohl auf japanischer Seite (Ishiko 1988: 435) die didaktische Ausrichtung und Informationstransparenz als Ausdruck der modernen Informationsgesellschaft hervorgehoben und den Sachcomics häufig der Status eines Sachbuches zuerkannt wird,²¹ offenbaren der fiktive Grundton sowie die Beibehaltung herkömmlicher Darstellungsmittel, daß der unterhaltende Aspekt dieser Manga nicht vernachlässigt werden darf.

Mit der Thematisierung von Essen, d.h. den Kriterien zur Wahl der richtigen Zutaten, der erforderlichen Kunstfertigkeit bei der Zubereitung sowie der rechten Gesinnung, hat sich mit *Oishinbo* und seinen Nachfolgern eine (Unter-)Gruppe von Sachcomics herausgebildet, die innerhalb eines unterhaltend-fiktionalen Rahmens so mancherlei Sachinformation für die kulinarisch interessierte Leserschaft bereithält. Die äußere Form (Seitengestaltung, Panelform), die verwendeten Stilmittel sowie die zugrundeliegenden Motivkonventionen (Kontrahentenschema, Reifungsprozeß, *Jump*-Ideologie) weisen eindeutig Merkmale der Jungen-(Story)-Manga auf, doch hat die Universalität der verwendeten Thematik – analog zu weiteren Vertretern der Gruppe Sachcomic – zu einer Ausweitung der Rezipientenschicht geführt. Nach Kure (1997: 202) erlangten die Manga mit der Thematik „Essen“ einen so großen Beliebtheitsgrad, daß sie zunehmend auch in Manga-Zeitschriften für Erwachsene (*seinen-shi*), Twens (*yangu-shi*) und Kinder (*shōnen-shi*) erfolgreich veröffentlicht werden konnten.

¹⁹ Zu den Verkaufszahlen siehe Yoshihiro 1993: 29 u. Ôtsuka 1987: 235.

²⁰ Die größte Informationsdichte wird dabei unter Zuhilfenahme des Gestaltungselements „Blocktext“ erzielt.

²¹ Die äußere Aufmachung (d.h. Hardcover) wird hierbei häufig als Indiz für den Sonderstatus der Sachcomics ins Feld geführt. Vgl. Ôtsuka 1987: 234–241.

3. GOURMETCOMIC PAR EXCELLENCE: *OISHINBO*

3.1. *Der Handlungsrahmen*

Die anstehende Jubiläumsfeier zum einhundertjährigen Bestehen der Zeitung *Tōzai Shinbun* bildet den thematischen Rahmen dieses Manga. Der Verlagschef, Ōhara Daizō, selber ein Hobbygourmet, plant zu diesem Anlaß, eine Jubiläumsreihe innerhalb seiner Zeitung mit dem Titel „Das ultimative Menü“ (*kyūkyoku no menyū*) herauszugeben. Ōhara, für den die menschliche Zivilisation lediglich Ausdruck einer zusehends verfeinerten Essenskultur darstellt, möchte der Nachwelt mit dieser Serie ein Kulturerbe hinterlassen, das seinesgleichen sucht. Da nur Mitarbeiter mit einem ausgesprochen sensiblen Gaumen in Frage kommen können, wird ein Testessen veranstaltet, bei dem der Geschmackssinn jedes einzelnen auf die Probe gestellt werden soll. Lediglich zwei Mitarbeiter waren dabei in der Lage, den unterschiedlichen Geschmack von drei verschiedenen Wasser- und Tofusorten zu erkennen: Der wegen Trunk- und Spielsucht als Außenseiter gemiedene Yamaoka Shirō und die gerade erst frisch angestellte Kurita Yūko.

Die ursprüngliche Idee, renommierte japanische Feinschmecker als externe Berater für dieses Projekt heranzuziehen, wird bald verworfen, da sich deren geschmackliche Befangenheit als unüberbrückbares Hindernis herausstellt. Bei dieser Schlüsselszene aus dem ersten Buch wird nicht nur die Grundintention des „ultimativen Menüs“, sondern eine der Grundaussagen der bislang erschienenen 73 Hefte offenbar. Während die sogenannten japanischen Gourmets nämlich ihren Träumen von französischer Gänseleberpastete mit Trüffeln (Foie gras) als Gipfel kulinarischer Sinnlichkeit nachhängen, entdeckt Yamaoka, stellvertretend für den „neuen“ japanischen Gourmet, den unverfälschten Geschmack einer lediglich mit Reiswein abgeriebenen und anschließend gedämpften Seeteufelleber als wahres geschmackliches Highlight (*Abb. 2*). Statt blindem Nacheifern westlicher Vorbilder wird hier auf ein Wiederentdecken natürlicher Geschmacksnoten Wert gelegt; der Kommentar des siegreichen Yamaoka lautet hierzu:

Was dürfte da wohl schmackhafter sein, die kerngesunde Leber eines Seeteufels, der in seiner natürlichen Umgebung im Meer aufwuchs, oder eine kranke Leber, die lediglich das Produkt menschlicher Schläue und Tücke ist? (*Oishinbo* 1: 56).

Mit den beiden Journalisten Yamaoka und Kurita auf der steten Suche nach neuen möglichen Rezepten für „Das ultimative Menü“ ist das Setting von *Oishinbo* für den weiteren Verlauf in seinen Grundzügen festgelegt.

In der – wie zuvor betrachtet – erfolgreichen Tradition der Sport-Manga wird hierbei die Konfrontation (*taiketsu*) mit dem Gegner gesucht, statt Box-



Abb. 2: Schlüsselszene aus dem ersten Buch – das „ultimative Menü“.

Quelle: *Oishinbo* (1: 57)
(© *Oishinbo* Shōgakukan)

ring oder Volleyballfeld ist jedoch zumeist die Küche der Austragungsort der Kontrahenten (Ōtsuka 1994: 255). Dort muß sich Yamaoka, die Verkörperung des Feinschmeckers, gegen sogenannte „Halbgebildete“ (*hankatsū*) oder „Ignoranten“ (*yabo*) behaupten, die aufgrund ihrer gesellschaftlichen Stellung (z.B. erfolgreiche Unternehmer, Neureiche etc.) oder ihrer beruflichen Vorbildung das Monopol des wahren Gourmets (*shokutsū*) für sich beanspruchen. Ähnlich wie das Genre der *sharebon* [Witzige Bücher feiner Lebensart] des ausgehenden achtzehnten Jahrhunderts, in denen die Connoisseurs (*tsū*) der Freudenviertel beschrieben wurden, spielt auch *Oishinbo* mit der Gratwanderung zwischen Wissen/Halbwissen und verweist am Ende meist die selbsternannten Gourmets in ihre Schranken.²²

²² Während jedoch bei den *sharebon* für die Beherrschung des Kenner-Ideals (*tsū* bzw. *sui/iki*) praxisnahe Benimmtips mitgeliefert werden, die unterhaltende

Yamaokas hartnäckigster Gegner stammt sogar aus den eigenen Reihen: sein Vater Kaibara Yūzan. Kaibara, der als Töpfer, Kritiker und Gourmet die Autorität in Essensfragen schlechthin darstellt, verkörpert hierbei die krankhafte Besessenheit eines Gourmets, der für sein Ästhetikideal sogar die eigene Familie zu opfern bereit ist (*Oishinbo* 1: 167).²³

Die einzelnen Episoden verlaufen unter Beibehaltung des „Kontrahentenschemas“ recht ähnlich. In einer einführenden Szene (oft bilden große Festgelage den willkommenen Rahmen für die anschließenden kulinarischen Dispute) wird der spätere Kontrahent vorgestellt, der sein scheinbares Gourmetwissen in bestem Imponiergehabe zur Schau trägt. Während Kurita – meist nur im Stillen – ein gewisses Maß der Unzufriedenheit gegenüber den servierten Speisen verspürt, schaltet sich Yamaoka bald lautstark in das Geschehen ein und macht vehement auf die kulinarischen Mißstände aufmerksam (*Abb. 3*).



Abb. 3:
Kurita Yūkos „stille
Kritik“

Quelle: *Oishinbo* (3: 184)
(© *Oishinbo* Shōgakukan)

Der Eklat, der häufig nicht nur Yamaokas direkten Vorgesetzten, sondern auch den Chef der *Tōzai Shinbun* in eine unangenehme Lage bringt, endet in der Regel damit, daß Yamaoka – unter erheblichem Zeit- oder Kraftaufwand – bis zu einer festgesetzten Galgenfrist mit einer noch größeren Delikatesse als sein Kontrahent aufwarten muß. Im Finale trennt sich dann die Spreu vom Weizen, und Yamaoka steht – teils verlegen, teils desinteressiert – als Sieger fest. Analog zur ideologischen Dreifaltigkeit des Man-

Lektüre somit als eine Art Lehrbuch fungieren konnte, beschränkt sich *Oishinbo* lediglich auf die deskriptive Ebene.

²³ Nach Ōshiro (1987: 164) fungiert die Essensthematik in *Oishinbo* auch als Katalysator für die psychologische Ebene des Vater-Sohn-Konfliktes und des daraus resultierenden Reifungsprozesses der Protagonisten.

ga-Magazins für Jugendliche, *Shōnen Jump*, finden auch in der Mehrheit der *Oishinbo*-Episoden die Slogans „Freundschaft“, „Einsatz“ und „Sieg“ Anwendung. So lernt beispielsweise der Amerikaner Jeff in der Episode „Das Know-how vom Küchenmesser“ (*hōchō no kihon*) mit Hilfe seines Freundes Yamaoka den berühmten Sashimi-Meister Taifuji Seibē kennen, unter dessen harter Anleitung Jeff die entscheidende Schnitttechnik er-



Abb. 4: „Das Know-how vom Küchenmesser“

Quelle: *Oishinbo* (2: 125)
(© *Oishinbo* Shōgakukan)

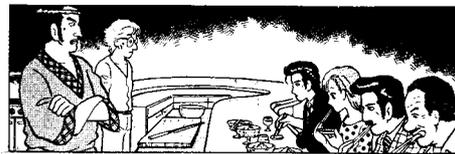


Abb. 5: Der Amerikaner Jeff gewinnt den Sashimi-Wettbewerb

Quelle: *Oishinbo* (2: 129)
(© *Oishinbo* Shōgakukan)



lernt, um seinen Kontrahenten aus einem großen japanischen Restaurant zu besiegen (Abb. 4 und Abb. 5).

Das skizzierte Themenspektrum erstreckt sich, trotz einer gewissen Dominanz japanischen Essens, auf die unterschiedlichsten Küchen aller Herren Länder. Ob nun französische oder deutsche, chinesische oder indische Küche, die für das Gelingen eines jeden Gerichtes entscheidenden Faktoren lauten:

- beste Zutaten
- höchste Kunstfertigkeit
- rechte Gesinnung.

Unter dem Motto, daß „man den wahren Geschmack nur mittels der richtigen Zutaten erlangen kann“ (*Oishinbo* 1: 84), werden keine Mühen gescheut, um (auf Firmenkosten) in den entsprechenden Landstrichen Ja-



Abb. 6:
Ein Sojasoßenproduzent in Mobara
(Präfektur Chiba)

Quelle:
Oishinbo (3: 108)
(© *Oishinbo* Shôgakusan)

pans die frischesten und natürlichsten Lebensmittel zu suchen. In Form eines Gourmetführers²⁴ werden dabei unter genauer Angabe der Lokalität oder des betreffenden Geschäftes die einzelnen kulinarischen Spots vorgestellt und dem Leser die Möglichkeit gegeben, sich selber auf Yamaokas Spuren zu bewegen (Abb. 6).

Im Gegensatz zu anderen Gourmetcomics liegt in *Oishinbo* der Fokus vornehmlich auf der Nouvelle cuisine. Während beispielsweise im erfolgreichen Longseller *Kukkingu papa* durch den arbeitswütigen Geschäftslei-

²⁴ Man fühlt sich hier teilweise an das Edo-zeitliche Genre der *meishozue* [Almanach sehenswerter Orte] erinnert, in denen kulturelle und kulinarische Highlights aus den verschiedensten Landstrichen Japans vorgestellt werden.



Abb. 7:
Zwei Teller *nigirizushi*
unter dem Computertomograph

Quelle: *Oishinbo* (1: 75)
(© *Oishinbo Shōgakukan*)

ter und fürsorglichen Familienvater Araiwa Kazumi in jeder Episode neue Gerichte vorgestellt werden, die als originelle „Hausmannskost“ (*katei ryōri*) meist mit einfachsten Zutaten nachzukochen sind (vgl. *Kukkingu papa* 1: 31), weisen die in *Oishinbo* vorgestellten Gerichte einen Grad an Exklusivität auf (beispielsweise die Schnappschildkröte, *suppon*, für die Herstellung einer Consommé oder die Trüffelcreme als Dressing für gekochte Eier), der sich zumeist jenseits vom Budget des Durchschnittlesers befindet.

Neben der Beschaffung der richtigen Zutaten stellt auch die benötigte Zubereitungstechnik einen wesentlichen Einflußfaktor zum Gelingen eines ausgefallenen Mahls dar. So erhält die wißbegierige Leserschaft einen Einblick in das richtige Hobeln von Bonitoflocken für einen Fischsud oder das professionelle Anbraten von Steakfleisch. Die Erklärungen gewinnen zwar an einigen Stellen einen fast esoterischen Ton, doch beweist der Einsatz modernster Technik (Abb. 7), daß die geschmacklichen Unterschiede wissenschaftlich nachweisbar, die Beanstandungen Yamaokas somit durchaus berechtigt sind.

Häufig wird in besonders kritischen Fällen auf die Mithilfe von Spezialisten zurückgegriffen. Bei diesen Meistern ihrer Zunft handelt es sich jedoch nicht um medienwirksame Gourmets des öffentlichen Lebens, sondern vielmehr um betagte Köche (Alter über 75 Jahre), die sich aus Freude am Kochen aus dem beruflichen Alltagsleben zurückgezogen haben oder im Falle des Obdachlosen Tatsu sogar ganz der Gesellschaft entsagt ha-

ben.²⁵ Hier werden nicht nur die handwerklichen Grundlagen fürs Kochen vermittelt, sondern auch die notwendige Geisteshaltung. Fernab von Profitgier und Rationalisierung wird dabei eine Gesinnung propagiert, die um ihrer selbst willen aus jedem Gericht ein kleines Kunstwerk entstehen läßt. Der Koch wird somit zum Künstler deklariert, die zugrundeliegende Geisteshaltung als eigentliches schöpferisches Potential aufgefaßt (*Oishinbo* 3: 41).

3.2. Die graphische Präsentation

Während zur Einführung in eine neue Episode oder bei einem Ortswechsel detailreiche Hintergrundgestaltungen (vgl. *Oishinbo* 1: 194 oder 3: 54) einen Eindruck von dem jeweils vorherrschenden Ambiente vermitteln sollen, wird in den nachfolgenden Panels meist völlig auf eine Hintergrundgestaltung verzichtet. Durch das bewußte Aussparen der Umgebung rücken die einzelnen Protagonisten in den Vordergrund, das verbale und non-verbale Erzähltempo der Geschichte nimmt zu. Die typisiert, manchmal schon cartoonhaft anmutenden Charaktere tragen – bedingt durch die klassische Panelform und Seitengestaltung des Jungen-Manga in *Oishinbo* (vgl. *Abb. 1*) – maßgeblich zur Kürze der benötigten Rezeptionszeit des Lesers bei.²⁶ Während in diesen auf die wesentlichen Informationen reduzierten Passagen die erzählte Zeit meist größer als die eigentliche Erzählzeit ist, man somit von einer „Zeitraffung“ sprechen kann, läßt sich bei der Darstellung von Essen im weitesten Sinne ein Wechsel im Verhältnis erzählte Zeit vs. Erzählzeit feststellen. Als konstatierbare Grundmuster gelten hierbei:

- Das Heranzoomen einzelner Zutaten oder einzelner Gerichte bewirkt ein kurzes Verharren des Handlungsablaufes. Das häufige Fehlen lautlicher Komponenten betont dabei die Gewichtung, die diesen Momenten zugedacht wird, und friert die Szene für einen Moment ein (vgl. *Oishinbo* 15: 157).
- Die oft mit nuancierten Perspektiven- oder Einstellungswechseln verbundene Darstellung eines Essensvorgangs führt zu einer Zeitdeckung von erzählter Zeit und Erzählzeit (vgl. *Oishinbo* 3: 188).

²⁵ Ein ähnliches Bild zeigt sich auch in Itami Jüzôs Film *Tampopo* aus dem Jahr 1985: die Protagonistin Tampopo erfährt auf ihrem Weg zur „Meisterschaft“ als Nudelsuppenköchin tatkräftige Unterstützung durch einen Obdachlosen, der als der Connaissanceur von *rāmen* [Nudelsuppen] berühmt ist. Dieser Obdachlose war einst ein namhafter Arzt.

²⁶ Zu den Einflußfaktoren auf die Rezeptionszeit vgl. auch Phillipps (1996: 87–93).

- Die Essenszubereitung wird durch zahlreiche Zwischenschritte dargestellt, was zu einer bewußten „Zeitdehnung“ führt. Die Gewichtung dieser Szenen wird ferner dadurch erhöht, daß – im Gegensatz zur Bildsprache der eigentlichen Rahmenhandlung – auf einen vermehrten Einsatz von Soundwords, Speedlines und visuellen Metaphern (z.B. aufsteigender Dampf)²⁷ zurückgegriffen wird (vgl. *Oishinbo* 2: 200).

Mit diesen retardierenden Elementen wird der Fokus einer optischen Rezeption auf die zentralen Aussagen der einzelnen Episoden gelenkt. Die Nähe zu den Darstellungskonventionen des Sport-Manga zeigt sich auch hier: So wie z.B. in *Ashita no Jō* den einzelnen Kampfgeschehen (zumeist im Ring oder auf der Straße) durch Darstellungsmittel wie Close Up, Wechsel von Einstellungen und Perspektiven, verstärkter Einsatz von Speedlines und Soundwords eine besondere Gewichtung und ein hoher Grad an Comicalität innerhalb des jeweiligen Szenariums verliehen wird, rücken durch die Wahl analoger graphischer Modi die kulinarischen Auseinandersetzungen in *Oishinbo* (hier meist die Küche als Schauplatz) in den Vordergrund. Der zugrundeliegende Zeichenstil erfüllt hierbei zweierlei Funktion:

1. Die Diskrepanz zwischen den an manchen Stellen schon photorealistische Qualität gewinnenden Hintergründen und den eher cartoonhaft-stilisiert gezeichneten Figuren ermöglicht – nach McCloud (1994: 50–51) – eine rasche Identifizierung des Lesers mit den Protagonisten und steigert (im Idealfall) die Anteilnahme des Rezipienten am gegenwärtigen Geschehen.²⁸
2. Der Kontrast zwischen der typisiert-vereinfachten Wiedergabe einzelner Figuren und der detailliert-realistischen Darstellung verschiedener Lebensmittel und Gerichte zieht durch einen bestimmten Grad optischer Verfremdung die Aufmerksamkeit der Leser auf sich.²⁹ Die in *Oishinbo* propagierte Essensästhetik kann in ihrer Exklusivität gerade aufgrund dieses Kontrastes der verwendeten Darstellungsmodi für den Leser in der Gestalt Yamaokas oder Kuritas nacherlebt werden.

²⁷ Zur Funktion visueller Metaphern vgl. McCloud (1994: 136–138).

²⁸ Nach McCloud (1994: 51) ist dabei gerade die Mischung aus Stilisierung der Figuren und einem hohen Grad der Realität bei der Hintergrundgestaltung als Charakteristikum des japanischen Comics anzusehen.

²⁹ Zu Funktion und Aussage unterschiedlicher Darstellungskonventionen vgl. McCloud (1994: 52).

3.3. Das Zusammenwirken

Die (verbalen) Botschaften in *Oishinbo* richten sich weitgehend gegen den in der Hochkonjunktur der 80er Jahre aufkommenden Marken- und Trendfetischismus. Gerade in der oberflächlichen Begeisterungssucht der jüngeren Generation, wie sie beispielsweise in Tanaka Yasuos Erfolgsroman *Nantonaku, kurisutaru* (deutsch: *Kristall Kids*) aus dem Jahre 1981 dargestellt wurde, werden die eigentlichen Übel der zunehmenden Degeneration der Essenskultur gesehen (vgl. *Oishinbo* 2: 26–27). Das blinde Nacheifern vorgegebener Ideale stört den kommunikativen Akt zwischen Koch und Gast und führt letzten Endes zu einer Deformierung der Lebensgrundlage „Nahrung“. Nach Ōshiro (1987: 163–169) thematisiert gerade der Comic *Oishinbo* die verfahrenere Lage der gegenwärtigen japanischen Küche und leistet somit ein Stück Aufklärungsarbeit im Bereich Lebens- und Essenskultur.

Textimmanente kritische Kommentare bezüglich der Vermarktung von Essen (*Oishinbo* 3: 15–16), der Massenproduktion von Lebensmitteln wie Sojasoße (*Oishinbo* 3: 116–120) sowie die ethischen Aspekte bei der artgerechten Fischzucht oder Viehhaltung (*Oishinbo* 1: 214–223) erwecken den Eindruck eines zeitkritischen Mangas, der sich durch die Zusammenstellung des „ultimativen Menüs“ von dem vorherrschenden Essenstrend abheben will (*Oishinbo* 2: 85). Doch stellt sich nun die Frage, ob dies wirklich als Anliegen von *Oishinbo* zu werten sein kann. Vor allem die Exklusivität einzelner Zutaten (Schnappschildkröten anstelle eines Bouquet garni oder Trüffelcreme zur Verfeinerung weichgekochter Eier) drängt den Verdacht auf, daß es sich bei der skizzierten Essensästhetik vielmehr um die Manga-typische Form der „Übertreibung“ (*kochō*) (Ōshiro 1987: 27–31), um das Skizzieren einer Anderswelt handelt, die den Abstand zum Leseralltag gewährleisten soll. Die „Deformierung“ (*deforme*) bzw. „Prahlererei“ (*hattari*), die innerhalb eines fiktionalen Rahmens als erzähltechnisches Stilmittel in großem Maße zum eigentlichen Lesevergnügen beitragen,³⁰ dürfen – aufgrund ihrer vornehmlich semiotischen Funktion – inhaltlich sicherlich nicht überbewertet werden, zumal die Publikation des Manga *Oishinbo* in der Zeitschrift *Big Spirits*, später in der Buchreihe *Big Comics*, für den jugendlichen männlichen Leser vor allem Unterhaltung nach den konventionellen Mustern und Motivkonventionen des Jungen-Manga verspricht. Die zuvor skizzierten Grundaussagen in *Oishinbo* (1. beste Zutaten, 2. höchste Kunstfertigkeit und 3. rechte Gesinnung), die sich ähnlich der ideologischen Drei-

³⁰ So steigern gerade die exklusiven Essensveranstaltungen als Ausgangspunkt zahlreicher Kontroversen sowie die gesellschaftliche Renommiertheit und Dominanz der Kontrahenten die Spannung der jeweiligen Episoden.

faltigkeit *yūjō-doryoku-shōri* als grundlegendes Motivmuster durch die einzelnen Episoden ziehen, zeigen jedoch, daß – trotz fiktional-unterhaltenden Rahmens – ein didaktisch-aufklärerischer Grundtenor nicht zu bestreiten ist. Den in *Oishinbo* explizit verbalisierten Kritiken gegen die kulinarischen „Unsitten“ der Zeit wird durch die Stilmittel der Übertreibung und Deformierung der dogmatische Charakter genommen, als latente Kritik bzw. Anregung bleiben sie dem aufmerksamen Rezipienten jedoch nicht verborgen. Eingedenk der Vielzahl und Vielfalt an Schnellversorgeküchen in Japan drängt sich die Frage auf, welcher Stellenwert eigentlich den – wenn auch fiktional abgeschwächten – Botschaften und Motiven in *Oishinbo* beigemessen werden kann. Die angesprochene Gratwanderung zwischen Kennererschaft und Ignorantentum (*tsū* vs. *yabo*) sowie das Rekurrieren auf altüberlieferte Herstellungstechniken suggerieren, daß *Oishinbo* in gewissem Maße mit der Edo-Zeit als Wiege der Moderne kokettiert und in manchen Fällen (man denke nur an die notwendige geistige Grundhaltung bei der Essenzubereitung) sogar schon einen parodistischen Ton annimmt. Ein kurzer Blick auf die vormoderne Eßkultur soll im Anschluß zeigen, ob sich in der Edo-Zeit potentielle „literarische“ Vorläufer der Gourmetcomics finden lassen und wie sie im Kontext der vorherrschenden Eßgewohnheiten zu bewerten sind.

4. ESSEN IN DER EDO-ZEIT

Unter der Bezeichnung „Fastfood“ werden im heutigen Sprachgebrauch zumeist die verschiedenen, von amerikanischen Schnellversorgeküchen wie z.B. McDonald's oder Kentucky Fried Chicken hergestellten und in großem Umfang vertriebenen Lebensmittelprodukte verstanden.³¹ Dabei wird jedoch häufig außer acht gelassen, daß es sich bei dieser Art der Eßkultur in den meisten Fällen nicht um ein kulturelles „Importgut“ aus Amerika, sondern vielmehr um das Wiederaufblühen einer Essenskultur handelt, die aufgrund wirtschaftlicher endogener Faktoren in zahlreichen Ländern unter anderen Bezeichnungen schon früher Popularität genossen hatte (Grefe *et al.* 1987: 11–22). Hat sich die schnelle Kost in den 70er und 80er Jahren vor allem bei einem jungen Publikum großer Beliebtheit erfreut,³² so sind seine Ursprünge doch zunächst einmal in dem zunehmenden Grad der Industrialisierung und dem Ansteigen der Beschäftigungszahlen zu sehen.

³¹ Vgl. beispielsweise die Definition in Shinmura (1991: 2209).

³² Zu genaueren Zahlenangaben vgl. Grefe *et al.* (1987: 285–287).

In diesem [beruflichen] „Unterwegs“ begannen sich mehr und mehr „öffentliche Kochnischen“ – Imbißstuben – anzusiedeln, die von Anfang an mobil waren und sich der Wechselhaftigkeit der Arbeiterheere anpassen konnten. (Grefe *et al.* 1987: 20)

Die zunehmende Nachfrage nach schnell produzier- und leicht verzehrbaren Speisen konnte somit in einem bestimmten sozio-ökonomischen Umfeld als Initialzündler für das Entstehen landestypischer Schnellversorgerküchen dienen, deren Produktangebot häufig erst auf den zweiten Blick als Fastfood zu identifizieren ist.

Die Entwicklung des japanischen „Fastfoods“ ist aufs engste mit der Verlegung des Regierungssitzes unter der Tokugawa-Herrschaft nach Edo verbunden. Wichtigste Faktoren waren dabei die Errichtung des Systems turnusmäßiger Residenzpflicht der Landesfürsten in Edo (*sankin kōtai*) im Jahre 1635 sowie die sukzessive Ausweitung der Handelstätigkeit, die binnen kürzester Zeit Edo zu einem der drei größten Handelszentren Japans anwachsen ließ. Die zahlreichen Vasallen, die von den einzelnen Fürsten als Hofstaat unterhalten werden mußten, sowie die unzähligen Tagelöhner, die in der blühenden Regierungshauptstadt ihr Glück suchten, führten zu einem permanenten Männerüberschuß, dessen leibliches Wohl einen nur schwer zu sättigenden Absatzmarkt bildete. Ähnlich den getrennt von ihrer Familie lebenden Arbeitnehmern im modernen Japan (*tanshin funin*) war ein hoher Prozentsatz der in Edo arbeitenden männlichen Bevölkerung ihrer familiären Grundversorgung enthoben und auf das Nahrungsangebot vor Ort angewiesen (Ōkubo 1998: 19). Hier waren bereits Schnelligkeit der Zubereitung und ein hoher Grad der Bekömmlichkeit die wesentlichen Anforderungen an das feilgebotene Essen. Straßenbuden (*yatai*), wie sie zunächst nur bei Volksfesten aufgeschlagen wurden, hatten in kürzester Zeit diesen äußerst lukrativen Absatzmarkt für sich entdeckt und ihm mit einem großen Angebot zu begegnen versucht. Zu den beliebtesten Edo-zeitlichen „Imbissen“ zählten nach Ōkubo (1998: 14–58) vor allem *tempura* [in Öl ausgebackene Speise], *soba* [Buchweizennudeln], *nigirizushi* [handliche Form der mit Fisch oder Ei belegten und aus mit Essig gesäuertem Reis geformten Reisschnitten] und *unagi no kabayaki* [gegrillter Aal]. Während die Gerichte am Hofe des *shōgun* oder in den Palästen der *daimyō* meist erlesene Menüzusammenstellungen (*honzen ryōri*) aufzuweisen hatten, in denen protein- oder kalorienhaltige Speisen eher die Ausnahme waren,³³ bestand die Küche der arbeitenden Be-

³³ Zu den klassischen Menüzusammenstellungen am Hofe des *shōgun* vgl. Ōkubo 1998: 94–102.

völkerung bis zum Beginn des 18. Jahrhunderts vornehmlich aus nahrhafter, jedoch nicht schwerer Kost.

Die finanzielle Erstarkung und kulturelle Selbstfindung der Bürgerschicht (*chōnin*) seit der Genroku-Periode (1688–1704) führte zu einem allmählichen Wandel der Essensgewohnheiten. Zwar erfreuten sich die Imbißbuden zum Zwecke der Nahrungsaufnahme auch weiterhin großer Beliebtheit, doch zeichnete sich ein steigendes Interesse an ausgefalleneren Speisen und ritualisierten Essensabläufen ab. Verhinderte die bestehende Gesellschaftsordnung zu Beginn der Edo-Zeit ein Partizipieren der unteren Gesellschaftsschichten am kulturellen und intellektuellen Leben, so kehrte sich mit der zunehmenden Verschuldung der *daimyō* das de facto-Machtverhältnis allmählich um. Die gehobene Küche der Herrschaftshäuser (*honzen ryōri*) wurde nun genauso von wohlhabenden Bürgern genossen wie die erlesenen Menüzusammenstellungen einer Teezeremonie (*kaiseki ryōri*) oder die vegetarische Nouvelle cuisine großer buddhistischer Klöster (*shōjin ryōri*) (Ökubo 1998: 198–215).

So wie sich das neue Genre der *sharebon* in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts ganz der Thematik des Connaisseurs (*tsū*) und des Ignoranten (*yabo*) in Edos Rotlichtbezirken verschrieben hatte und mit zahlreichen Informationen zum unerläßlichen Ratgeber der *chōnin* in Sachen Stil und Anstand avancierte, brachten die immer zahlreicher publizierten Kochbücher die notwendige Regelkenntnis auf dem kulinarischen Sektor in Umlauf. Die komplexen und opulenten Menüabfolgen stellten vor allem bei der Teezeremonie an Gastgeber und Gäste hohe Anforderungen und brachten die Notwendigkeit mit sich, das erforderliche Regelwissen auch für den „Laien“ zugänglich zu machen. Im Vorwort des erstmalig 1853 erschienenen Kochbuchs *Kaiseki ryōri hinōshō* [Auszug aus dem geheimen Schatzbeutel festlicher Menüs] von Ikeda Tōri (1788–1857) heißt es hierzu:

Teeveranstaltungen werden fürwahr seit alters her abgehalten. Obwohl dies in früheren Tagen [nur] Adeligen und Vornehmen vorbehalten war, erfreut sich heute der Großteil der vier Klassen³⁴ daran. (Ikeda 1863: Vorwort/verso)

In leichtverständlicher Form werden dann die wichtigsten Menüzusammenstellungen für die einzelnen Jahreszeiten aufgeführt. So liest sich beispielsweise ein Frühlingmenü wie folgt:

Erster Gang: Ise-Garnelen mit Ginkgo-Früchten und Seetang; Suppe aus roter Sojabohnenpaste, Fischmehlkuchen mit gehacktem Gemüse, Reis.

³⁴ Gemeint ist das Hierarchiegefälle Krieger–Bauern–Handwerker–Händler (*shinō-kō-shō*).

Zweiter Gang: Gedünsteter Seeaal mit Shiitake-Pilzen und roten Bohnen; gegrillte Meerbrasse; klare Brühe mit Fisch und Ingwersaft.

Dritter Gang: Sushi mit Karausche und gestocktem Ei; roh filetierte Meerbrasse mit geriebenem Meerrettich und Sojasoße; eingelegter Rettich. (Ikeda 1863: 1/verso)

Im Anschluß befinden sich die grundlegenden Brat- und Dämpftechniken sowie die genauen Kochanleitungen zu einzelnen erlesenen Gerichten. Mit diesem Handbuch war es dem Leser möglich, selber zum Gastgeber einer stilvollen Teezeremonie zu avancieren bzw. als Gast mit dem notwendigen Hintergrundwissen zu brillieren.

Die formelle Unterscheidung der Kochbücher in sogenannte *ryōrishi* und *ryōribon* verdeutlicht, daß sich mit dem zunehmend geselligen Aspekt, den die Essensthematik spätestens seit der Hōreki- (1751–1764) und Tenmei-Zeit (1781–1789) genoß, in Hinblick auf die Leserschaft zwei weitgehend unterschiedliche Arten von Kochbüchern herausgebildet hatten. Während sich die als *ryōrishi* bezeichnete Gruppe von Werken vornehmlich an ein Fachpublikum richtete und mit Koch- und Zubereitungstips vor allem Know-how zu vermitteln suchte, lag bei den *ryōribon* – trotz eines hohen Grades an Information – die Betonung auf dem Unterhaltungsaspekt. So waren z. B. die einzelnen Kochanleitungen durch Gedichte oder Anekdoten angereichert, in vielen Fällen auch gänzlich in einen fiktionalen Rahmen eingekleidet (Harada 1989).

Die Fülle an Publikationen verschiedener *ryōrishi* und *ryōribon*³⁵ in der zweiten Hälfte der Edo-Zeit ist dabei als Ausdruck eines allmählichen Gesellschaftswandels zu werten. Während sich japanisches „Fastfood“ vor allem als primäre Nahrungsgrundlage für den arbeitsreichen Alltag der unteren Gesellschaftsschichten etablieren konnte, gewannen die bislang nur elitären Kreisen vorbehaltenen kulinarischen Köstlichkeiten im Zuge eines Gourmetbooms an Freizeitcharakter. Den *ryōrishi* und *ryōribon* kam somit einerseits eine gewisse Weiterbildungs- und Identifikationsfunktion für die Gruppe der „neuen“ mittelständischen Gourmets zu, andererseits fungierten sie auch als Wegbereiter für die Entdeckung der Thematik „Essen“ in rein literarischen Genres.³⁶

³⁵ Vgl. *Nihon koten bungaku daijiten*, Bd. 6 (1985). Tōkyō: Iwanami shoten: 244–245.

³⁶ Man denke hier nur an Ōta Nanpos *Ryōri kondate: Atama ten ten kuchi ari* („Menzusammenstellungen: Das Köpfchen hat auch einen Mund zum Reden“) aus dem Jahr 1784.

5. AUSWERTUNG

Vor dem geschichtlichen Hintergrund Edo-zeitlicher Eßkultur erscheinen auch die Gourmetcomics in neuem Lichte. So wie die finanzielle Erstarung der unteren Schichten als eine der wesentlichen Grundvoraussetzungen für den ausgelösten Gourmetboom in der zweiten Hälfte der Edo-Zeit anzusehen ist, muß auch die große Popularität der Gourmetcomics in den 80er Jahren vor dem Hintergrund der damaligen volkswirtschaftlichen Konjunkturlage betrachtet werden (Ökubo 1998: 128–130). Erst die Transformierung der vorhandenen Mittelschicht in eine Form der Wohlstandsgesellschaft führte zu einem neuen Lebensstandard und neuen Lebensmaximen, die sich in einer sukzessiven Veränderung des Essenshabitus manifestierten.

Während westliches Fastfood in seinen verschiedenen Ausprägungen bis zum heutigen Zeitpunkt nur schwer aus dem japanischen Alltagsleben wegzudenken ist, ist der Reiz des Besonderen, der ihm noch in den 70er Jahren anhaftete, in den 80er Jahren bereits weitgehend verlorengegangen (Ökubo 1998: 57). So verdeutlicht ein Blick in die damaligen literarischen Erfolgsschlager, daß Fastfood als solches im Vergleich zu anderen Küchen und Gerichten thematisch nur peripher verarbeitet wird. Das kulinarische Spektrum ist dabei sehr weit gespannt: Während 1987 die Protagonistin Mikage in Yoshimoto Bananas Erzählung *Mangetsu* [Vollmond] mit dem Taxi durch die halbe Nacht fährt, um ihren Freund Yûichi an dem Geschmackserlebnis eines einfachen *katsudon* [Schweinefleisch auf Reis] teilhaben zu lassen (*Kitchin* 1991: 141–156), schwelgen beispielsweise die Protagonisten in Murakami Ryûs Roman *Tenisubô no yûutsu* [Melancholie eines Tennisspielers] als dem anderen Extrem der Skala³⁷ meist in den Güssen roher Austern aus der Bretagne, einer kühlen Flasche Pomméry oder einer mit Safran verfeinerten Bouillabaisse (1987 Bd. 1: 114–117).³⁸

Die Hinwendung bzw. Fokussierung auf das Thema „Essen und Ernährung“ in den Gourmet-Manga der 80er Jahre spiegelt noch mehr als die rein textlich orientierte Literatur ein Stück aktuell zeitgenössischer Le-

³⁷ In der Mitte ist zweifelsohne Tanaka Yasuo anzusiedeln, der in seinen mehr zeitgeschichtlich als literarisch interessanten Schilderungen der japanischen Jugend mal die „verfeinerte“ Hausmannskost, mal die Nouvelle cuisine fremdländischer Restaurants thematisiert. Vgl. *Nantonaku, kurisutaru* (deutsch: *Kristall Kids*) und *Buririanto-na gogo* [Ein strahlend heller Nachmittag] aus dem Jahr 1986.

³⁸ Vor allem in Murakamis späteren Werken ist die Dichotomie zwischen den Abgründen ausartender Sado-Maso-Spiele und der verfeinerten Lebenskultur der ProtagonistInnen eines der tragenden Motive. Vgl. hierzu *Kokkusakkâ burûsu* (1991) [Cocksucker-Blues], *Ekusutashî* (1993) [Ecstasy] oder *Merankoria* (1996) [Melancholie].



Abb. 8:
Szene aus *Aji ichimonme*:
Wie erkennt man guten Spinat?

Quelle:
Aji ichimonme (32: 96)
(© Shōgakukan)

benskultur wider. Die symbiotische Wechselbeziehung zwischen Realität und Fiktion läßt dabei zusehends die Grenzen zwischen Ursache und Wirkung verschwimmen. Gourmetcomics, die – wie eingangs betrachtet –, mit den Stilelementen und Darstellungskonventionen des Jungen-Story-Manga ausgestattet, zur Gruppe der Sachcomics zu rechnen sind, präsentieren sich dem Leser in unterschiedlichster Gestalt und Intention. Werke wie beispielsweise *Aji ichimonme* thematisieren, eingebettet im Sujet eines japanischen Feinschmeckerrestaurants in Tōkyō, in erster Linie die zwischenmenschlichen Komplikationen im Gastronomiegewerbe; Sachinformationen über die Qualitätsmerkmale der zu verwendenden Zutaten erscheinen hingegen nur peripher (Abb. 8).

Im Gegensatz zu Werken wie *Kukkingu papa*, die sich auf den Essens- und Arbeitsalltag eines „Otto Normalverbrauchers“ (wie z. B. Araiwa Kazumi) konzentrieren und eher mit einfachen, aber teils sehr originellen Gerichten (inklusive deren Kochanleitungen) die Lust zum sofortigen Nachkochen wecken,³⁹ widmet sich der Trendsetter *Oishinbo* – ähnlich wie auch zahlreiche Kochbücher der Edo-Zeit – Gaumenfreuden außerhalb des gewöhnlichen Arbeitsalltags. Der äußere thematische Rahmen, die Zusammenstellung des „ultimativen Menüs“, ist dabei nur von sekundärer Natur. Als der Leser im zweiten Buch durch den Mund des Firmenchefs Ōhara schonend darauf hingewiesen wird, daß die Zusammenstel-

³⁹ Z. B. der „Schneeschaueintopf“ (*Kukkingu papa* 2: 17–32), die gefüllten Tomatenknödel (ebd. 3: 33–48) oder die Frühlingsrollen mit Obstfüllung (ebd. 4: 133–148).

lung eines solches Menüs gut und gerne zwei bis drei Jahre dauern kann (vgl. *Oishinbo* 2: 162), hätten sich die beiden Autoren sicherlich auch nicht träumen lassen, daß sie diesen Euphemismus einmal um das vierfache überbieten würden.

In Anbetracht der konventionellen Bildsprache und des eher unspektakulären Sujets stellt sich nun die Frage, warum die Popularität der Gourmetcomics in der Mitte der 80er Jahre selbst nach dem großen Einbruch der japanischen Wirtschaft bis in die 90er Jahre hinein angehalten hat? Obwohl das Konsumverhalten der angesprochenen Leserschaft durch die Rezession zweifelsohne empfindlich gestört worden sein müßte, zeugt doch das Fortbestehen des hier behandelten „Longsellers“ von dem ungebrochenen Interesse an der Thematik „Essen“. ⁴⁰ Sensibilisiert durch bakteriell verseuchtes Gemüse (O 157-Zwischenfall), dioxinbelastete Eier oder zusehends mit krebserregenden Zusatzstoffen versehene Nahrungsmittel, sprechen gerade Gourmetcomics die Mißstände der momentanen Lebensmittelindustrie an, ohne dabei dogmatisch zu wirken.

Doch verstehen sich Gourmetcomics wie *Oishinbo* wirklich als potentielle Wegweiser in ein neues ökotrophologisches Jahrhundert? Wo hört die fiktionale Realität eines Sachcomics auf und ab wann dient er dem Rezipienten als vermeintlicher Leitfaden/Ratgeber? Der kurze Blick auf die Eßkultur der Edo-Zeit wies überraschende Parallelen zum kulinarischen Umfeld der Gourmetcomics in den 80er Jahren auf. Als „Anderswelt“ zum dominierenden Essensalltag erlangten ausgefallene Speisen und opulente Menüabfolgen große Beliebtheit bei den finanziell erstarkten *chōnin*. Den Kochbüchern (*ryōrisha/ryōribon*) kam dabei trotz zahlreicher fiktionaler Elemente (von eingestreuten Anekdoten und Gedichten angefangen bis hin zu komplexeren Rahmenhandlungen) vornehmlich eine didaktische Aufgabe zu. Statt möglicher Identifizierung mit den Protagonisten zum Zwecke der Selbstfindung oder Bestätigung war vor allem der Gebrauchswert des jeweiligen Buches entscheidend. Häufig sorgten dabei ausführliche Inhaltsverzeichnisse, nach denen die einzelnen Gerichte nachzuschlagen waren, für eine größere Transparenz und eine schnellere Handhabung.

Der hohe Grad der Fiktionalität bei *Oishinbo* hingegen schwächt die einzelnen Informationen und Botschaften ab. Die gewählte Bildsprache (mit den oben beschriebenen Charakteristika) verdeutlicht dem Rezipienten dabei auf Schritt und Tritt, daß es sich um einen vornehmlich unterhaltenen Sachcomic handelt, der weniger als kulinarisches Nachschlagewerk, sondern vielmehr als erbauliche Lektüre verstanden werden will. Ähneln

⁴⁰ Die ungebrochene Popularität und Aktualität verdeutlicht auch die am 1. Dezember 1999 eröffnete Homepage des *Oishinbo kurabu*. Siehe <http://www07.u-page.so-net.ne.jp/cd5/shiho-s/oishinbo/>.

sich auch die sozioökonomischen Verhältnisse der Bürgerschicht und die angesprochene Rezipientengruppe, so unterscheiden sich doch – abgesehen von den verwendeten Darstellungsmodi – vormoderne Kochbücher und moderne Gourmetcomics (in diesem speziellen Fall *Oishinbo*) zweifelsohne in Hinblick auf ihre Praxisnähe und Praktikabilität.⁴¹ *Oishinbo* bleibt somit, wie viele andere Sachcomics, die in der Tradition der Jungen-Story-Manga stehen, in erster Linie ein Stück (kulinarische) Unterhaltung, dessen eingestreute Informationen und Anklänge an die Edo-Zeit als geschickt eingesetzte Stilmittel die Andersartigkeit dieses Werkes unterstreichen, als Botschaften jedoch – aufgrund genre- bzw. produktionstechnischer Darstellungskonventionen und der daraus resultierenden Lesererwartung – nicht überzubewerten sind.

LITERATURVERZEICHNIS

Primärtexte

- Abe, Zenta und Kurata Yoshimi (1996–99): *Aji ichimonme* [Für einen Heller Geschmack], Bd. 22–32. Tōkyō: Shōgakukan (Big Comics).
- Ikeda, Tōri (1863): *Shiki kondate: Kaiseki ryōri hinōshō* [Jahreszeitliche Menüzusammenstellungen: Auszug aus dem geheimen Schatzbeutel festlicher Menüs]. Kyōto: Kōto shorin Chōjiya Genjirō (Nachdruck des Jahres 1853).
- Kariya, Tetsu und Hanasaki Akira (1985–88): *Oishinbo* [Der kleine Feinschmecker], Bd. 1–15. Tōkyō: Shōgakukan (Big Comics).
- Murakami, Ryū (1987): *Tenisubōi no yūutsu* [Melancholie eines Tennisspielers], 2 Bde. Tōkyō: Shūeisha (Shūeisha bunko).
- Takamori, Asao und Chiba Tetsuya (1993): *Ashita no Jō* [Jō von morgen], Bd. 1–10. Tōkyō: Kōdansha (KC Deluxe; Nachdruck der Ausgabe 1968–73).
- Ueyama, Tochi (1986–87): *Kukkingu papa* [Der kochende Papa], Bd. 1–5. Tōkyō: Kōdansha (Morning KC).
- Yoshimoto, Banana (1991): *Kitchin* (deutsch: *Kitchen*) (Fukutake bunko 0401). Tōkyō: Fukutake shoten.

⁴¹ Eine umfassende Untersuchung vormoderner Kochbücher (*ryōribon*) in Form literarischer Genres wie „Gelbumschlaghefte“ (*kibyōshi*) oder „Zusammengebundene Hefte“ (*gōkan*) könnte dabei aufgrund der Aspekte Fiktionalität und Darstellungsmodi (Text/Bild-Gemisch) neue Einblicke in die Tradition der Gourmetcomics erlauben und das bisherige Kriterium der Praktikabilität relativieren helfen.

Sekundärtexte

- Berndt, Jaqueline (1995): *Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan*. Berlin: Edition q.
- Eisner, Will (1995): *Mit Bildern erzählen* [Comics & Sequential Art, 1985]. Wimmelbach: ComicPress Verlag.
- Grefe, Christiane et al. (1987): *Das Brot des Siegers. Die Hamburger-Konzerne* (Lamuv Taschenbuch 55). Bornheim-Merten: Lamuv-Verlag.
- Harada, Nobuo (1989): *Edo no ryōri-shi – Ryōri to ryōri bunka* [Eine Kochgeschichte der Edo-Zeit – Gerichte und Kochkultur] (Chūkō shinsho 929). Tōkyō: Chūō kōronsha.
- Harada, Nobuo (1995): Die Koch- und EBkultur in der zweiten Hälfte der Edo-Zeit und die Art ihrer Verbreitung (dt. Übers. von Sepp Linhart). In: Formanek, Susanne u. Sepp Linhart (Hg.): *Buch und Bild als gesellschaftliche Kommunikationsmittel in Japan einst und jetzt*. Wien: Literas, S. 93–106.
- Hirata, Toshiko (1994): Ōzappa ni mita Yoshimoto Banana [Yoshimoto Banana im Überblick]. In: *Kokubungaku kaishaku to kyōzai no kenkyū*, 39.3 (Febr., 1994), S. 114–117.
- Ishiko, Jun (1988): *Nihon manga-shi* [Geschichte des japanischen Manga]. (Gendai kyōyō bunko 1210). Tōkyō: Shakai shisōsha.
- Ishiko, Junzō (1994): *Sengo manga-shi nōto* [Notizen zur Geschichte des Nachkriegs-Manga]. Tōkyō: Kinokuniya shoten (Nachdruck des Jahres 1972).
- Kure, Tomofusa (1997): *Gendai manga no zentaizō* [Das Gesamtbild vom modernen Manga]. Tōkyō: Futabasha.
- Maderdonner, Megumi u. Eva Bachmayer (1986): *Aspekte japanischer Comics* (Beiträge zur Japanologie, Bd. 21). Wien: Institut für Japanologie/Universität Wien.
- McCloud, Scott (1994): *Comics richtig lesen* [Understandig Comics, 1993]. Hamburg: Carlsen Verlag.
- Murakami, Tomohiko (1998): *Manga kaitai shinsho – Tezuka Osamu ga inai hibi no tame ni* [Taschenbuch zur Manga-Analyse – Für die Tage ohne Tezuka Osamu] (PCC Books 2). Tōkyō: Seikyūsha.
- Ōkubo, Yōko (1998): *Edo no fāsuto fūdo – Chōnin no shokutaku, shōgun no shokutaku* [Fastfood in Edo – Eßtisch der Bürger, Eßtisch des Shōgun] (Kōdansha sensho mechie 121). Tōkyō: Kōdansha.
- Ōshiro, Yoshitake (1987): *Manga no bunka kigō-ron* [Kultursemiotik des Manga]. Tōkyō: Kōbundō.
- Ōtsuka, Eiji (1987): *Manga no kōzō* [Struktur des Manga]. Tōkyō: Yudachisha.
- Ōtsuka, Eiji (1994): *Sengo manga no hyōgen kōkan – Kigō-tekishintai no jubaku* [Ausdrucksebenen des Nachkriegs-Manga – Faszination semiotischer Zeichen]. Kyōto: Hōzōkan.

- Phillipps, Susanne (1996): *Erzählform Manga. Eine Analyse der Zeitstrukturen in Tezuka Osamus „Hi no Tori“ („Phönix“)* (Iaponia Insula, Bd. 3). Wiesbaden: Harrassowitz.
- Schodt, Frederik (1986): *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kôdansha International.
- Shinmura, Izuru (⁴1991): *Kôjien*. Tôkyô: Iwanami shoten.
- Yoshihiro, Kôsuke (1993): *Manga no gendai-shi* [Die Geschichte des Manga in der Gegenwart] (Maruzen Library 083). Tôkyô: Maruzen kabushiki kaisha.

