

# Windows in Manga

Taro Igarashi Laboratory,  
Tohoku University

---

Windowology: Selected Research

vol.

7

---

Window Research Institute

---

Taro Igarashi  
Professor, Tohoku University

Born 1967 in Paris, France. Graduated from the Department of Architecture in the Faculty of Engineering at The University of Tokyo in 1990. Completed a master's degree at the university in 1992. Doctor of Engineering.  
Professor at Tohoku University. Served as the art director of the Aichi Triennale 2013, commissioner of the Japan Pavilion at the 11th International Architecture Exhibition, the Venice Biennale and academic advisor of *The Window: A Journey of Art and Architecture through Windows*, The National Museum of Modern Art, Tokyo, 2019.  
Received the Newcomer's Award of the 64th Art Prize of the Agency for Cultural Affairs.  
Books include *Modanizumu Houkaigo no Kenchiku* [Architecture After the Collapse of Modernism\*] (Seidosha), *Mado to Kenchiku no Kakugengaku* [Window and Architecture Society and Culture\*] (Film Art), and *Sekai no Utsukushii Mado* [Beautiful Windows of the World\*] (X-Knowledge), among many others.  
(\*Asterisked titles have been translated from Japanese)



Windows in Manga  
by Taro Igarashi Laboratory, Tohoku University

First published in Japan in 2020  
by Window Research Institute

<https://madoken.jp/en>

Editing: Tatsuo Iso and Yurie Abe (Flick Studio Co., Ltd.),  
Moe Onishi (Window Research Institute)  
Design: Hirofumi Abe (Print Gallery Tokyo), Kei Moriya  
Translation: Matthew Fargo  
Print: Kenkyusha Printing Co., Ltd.

This booklet was made by re-editing the contents of the following  
in Japanese and English. 'Window Mangaology' (Windowology Archive Vol. 3,  
Window Research Institute, 2018).

ISSN 2435-2500

Copyright © 2020 Window Research Institute. All rights reserved.  
No part of this publication may be reproduced  
without permission.

---

## Windows in Manga

窓の漫画学

Taro Igarashi Laboratory,  
Tohoku University

東北大学  
五十嵐太郎研究室

---

Windowology: Selected Research

vol.

7

Window Research Institute  
窓研究所

## 窓の漫画学

日本では漫画が圧倒的なポピュラリティを獲得し、もはやサブカルチャーとは言えない重要な存在です。そこで、「窓の漫画学」をテーマに、戦後の漫画でどのように窓や開口部が描かれ、それがどのような場として機能しアクティビティを誘発しているかを調査しました。

これまで我々の研究室では、歴史文化に関するテーマを一貫して扱い、さまざまな窓学の研究に取り組んできました。例えば2008年度には広告における窓、2009年度には古今東西の絵画に描かれた窓を調べました。漫画には絵がありますから、これらの視覚的な表象の研究と深い連続性があります。一方で、漫画は物語的な想像力にも関わるでしょう。

今回は、四半世紀以上に及ぶ驚くべき長期連載が行われた、世界でも稀有な国民的作品というべき3つの漫画作品を中心に調べました。『サザエさん』『ドラえもん』『こちら葛飾区亀有公園前派出所』(以下『こち亀』)です。いずれも戦後から現代の東京の生活を描いたもので、TVアニメ化されるなど、大衆の人気を博しています。

おおむね『サザエさん』は戦後から1960年代、『ドラえもん』は1970年代から90年代の家庭、『こち亀』は1970年代以降の職場を舞台にしています。また、『ドラえもん』や『こち亀』には

## Windows in Manga

Having attained the level of popular recognition that they enjoy today, manga are much too important to be considered subcultural artifacts in Japan. Herein, we have undertaken a survey of depictions of windows and other such apertures in postwar manga playing particular attention to the functions that windows in manga serve and the behaviors they facilitate.

To date, our lab has produced a body of research into windows, focusing on historical and cultural perspectives—for example our 2008 study on windows in advertising, and our 2009 survey of windows in world paintings throughout history. Manga, of course, are a form of drawing, and have deep academic implications as visual representations. But we would be remiss to ignore the narrative element of the genre, as well.

For this survey, we have chosen three epically-serialized manga, each spanning for over a quarter of a century and enjoying esteem both as national treasures and in the world at large. The three titles are: *Sazae-san*, *Doraemon*, and *Kochikame: Tokyo Beat Cops*. All three depict life in postwar Tokyo, and are such integral parts of popular culture that they have been animated for television.

*Sazae-san* ran from right after the war through the 60s, while *Doraemon* ran from the 1970s through the 90s, both manga depicting domestic middle-class life. Meanwhile *Kochikame* portrayed workplace life and ran from 1970s onward. We would also note that *Doraemon* and *Kochikame* have distinctly science-fictional elements to them. Taken as a triptych, these

three works should provide us with a sense of the shared conception of windows and their meaning in the postwar Japanese landscape.

Our process involved having students read these manga and earmark pages where windows appeared for scanning. Drawing from these references, we assembled a timeline of window-related materials. Focusing on occurrences in and around windows, we chose material that reflected the era of their composition, or else played with space in an evocative manner.

Along with this archival work, we interviewed experts on manga interpretation, and visited manga museums around the country to gather materials. More broadly and informally, we looked for manga with an explicit relationship to windows, including *shojo* manga (comics written for young, female audiences). Herein, you will find information gleaned from the curator of a Korean manga museum, as well as fascinating examples from French comic strips known as *bande dessinée*.

SF的な想像力が加わっています。とはいえ、これらをつなぐと、戦後の漫画を通じて、窓に対する一般的なイメージや、共有される意味を読み取ることができるはずです。

研究では、学生が漫画を全巻読んで、窓の描かれているシーンを見つけると付せんを貼り、スキャンして整理するという作業を行いました。さらに、収集した事例をセレクションしながら、時系列に並べた研究成果資料集を作成しました。資料集には3作品における窓辺のアクティビティを中心に、空間表現的に興味深いもの、時代を反映したコマも載せました。

上記の作業と並行して、漫画表現に詳しい有識者へのインタビューを試みたほか、各地の漫画博物館に出かけ、資料の収集に努めました。また、網羅的ではありませんが、窓と関係がありそうなタイトルを探しながら、少女漫画を含む、さまざまな漫画も個別に調べています。特に韓国の漫画博物館で学芸員に取材し、韓国漫画の情報を得たことや、フランスのバンド・デシネに興味深い事例があることは、今後の展開につながるでしょう。

『サザエさん』：  
玄関と縁側で豊富な  
アクティビティ

『サザエさん』は新聞に連載された4コマ漫画です。描かれたのは、1946–74年です。戦後日本の復興からオイルショックの頃までにあたります。磯野家は東京に自宅があり、3世代が木造の平屋建てに暮らしています→1。主人公のサザエさんとその家族の生活に、時事問題や社会風刺を取り込み、磯野家を舞台の中心に物語は進行します。磯野家に関して、845件の事例を収集しました。窓だけではなく、縁側、玄関、開口部も含めて、そこにどのようなアクティビティがあるかを見ていきました。

最も登場回数が多かったのは玄関で、来客のバリエーションも非常に豊富です。斜めの線で玄関をシンプルに表現する描き方も興味深いところで→2•3。玄関のアクティビティを見ると、子どもの友達がたくさん泊まりに来て、部屋に場所がないので玄

## Sazae-san: Vestibule and Veranda and Variable-Use Spaces

*Sazae-san* is a classic four-panel newspaper comic strip. It was serialized from 1946 to 1974, through the post-war recovery and ending during the energy crisis of the 1970s. The manga features three generations of the Isono family living under one roof, in a one-story home in Tokyo→1. The story centers around the Isonos and the protagonist Sazae, in particular, parodying current events and social issues. We managed to assemble some 845 data points from these strips. This was not limited to windows—we also examined how the family interacted with vestibules, verandas, and other portals of ingress.

The vestibule makes the greatest number of appearances, with a notable abundance of scenes greeting visitors. What stands out is the manner in which the threshold itself is represented: as a few simple, diagonal lines→2•3. One striking behavior observed in these scenes is the use of the vestibule to accommodate one of the children's friends when a sleepover party becomes too large to fit everyone in

『サザエさん』

著者：長谷川町子  
出版社：朝日新聞出版  
連載期間：1946–1974年  
巻数：全45巻

長谷川町子（はせがわ・まちこ）  
漫画家（1920–1992）。  
佐賀県生まれ。1935年、15歳で  
日本初の女性漫画家として  
デビュー。



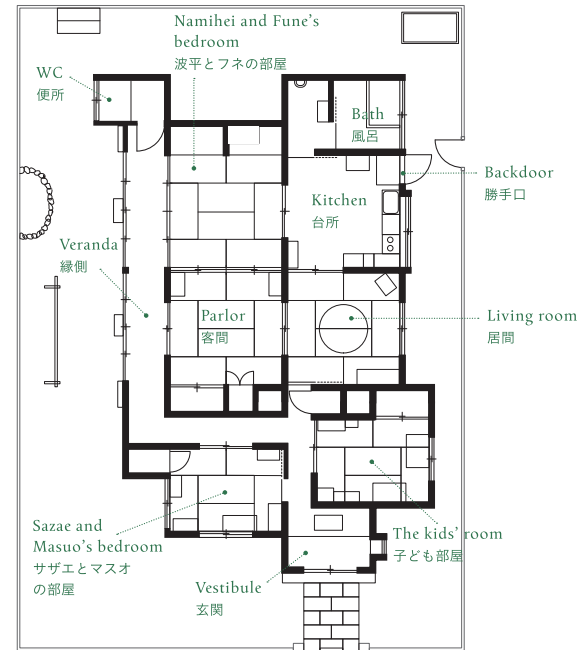
*Sazae-san*

Author: Hasegawa Machiko  
Publisher: Asahi Shimbun  
Publications  
Serialized: 1946–1974  
Volumes: 45

Hasegawa Machiko (1920–1992)  
Manga artist.  
Published her first manga at  
age fifteen, earning her  
the distinction of being Japan's  
first woman manga author.

1  
A floor plan  
of the Isono home  
(theoretical)

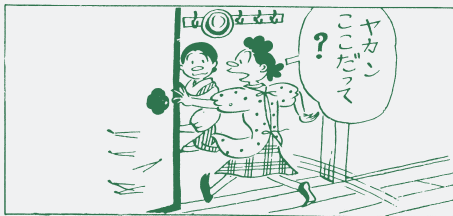
磯野家間取り図  
(推定図)



While guests often arrive at all three thresholds (windows, in the broader sense of the word) of the Isono home—the vestibule, the veranda, and the backdoor—more official guests present themselves at the vestibule, neighbors appear at the veranda, and the likes of salesmen and animals opt for the backdoor. The city around the family undergoes dramatic changes throughout the course of the series, and this is reflected in the depictions of the Isono's furniture and amenities.

玄関先、縁側、勝手口の3つの境界（＝広義の窓辺）には、磯野家以外の来客がしばしば訪れるが、玄関ではオフィシャルな客人が、縁側では近所の住人が、勝手口では業者や動物が、というようなタイプの違いが見られた。また連載中、現実の都市は急激に成長し、変化していったが、家具・設備などの描写にそうした状況の反映も見られた。





## 2

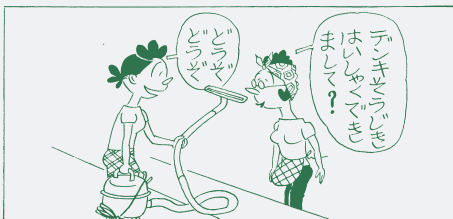
The duality of the vestibule as a public and private space, where the two meet.

公私が接する両義的な場としての玄関。

—  
[volume 8, page 45]



Sazae: THEY SAID THE KETTLE'S IN HERE?



Neighbor: CAN I BORROW YOUR VACUUM CLEANER?  
Sazae: OF COURSE, OF COURSE.

## 3

A scene in which neighbored borrows a vacuum.  
The diagonal strokes across the landscape-oriented frame represent the vestibule.

玄関で近所の住人との物の貸し借りを  
するシーン。横長のコマに対し斜めに線を  
引くことで玄関を表現している。

—  
[volume 24, page 107]

the bedroom. This alludes to the many roles that the vestibule serves outside of that of an entryway.

Next we have the *engawa* (veranda). A wall separates the Isono home from their neighbors, but it is punctuated by a gate which the neighbors traverse to visit the Isono veranda →4. Our survey uncovered numerous instances of this nostalgic Showa practice. More than friends and neighbors, it is actually traveling salesmen and delivery boys make the most frequent use of this back entrance. In other words: the back door is the main interface for strangers →5. This is a recurring theme throughout the series.

In *Sazae-san*, it is often unclear who's room a given scene occurs in. Nevertheless, the windows in these private rooms are employed as makeshift stages—in

関で寝泊りするというエピソードがありました。玄関を寝室として拡張して使っていて、玄関が単に出入りする場所だけではないアクティビティを持っていることが分かります。

次に縁側です。隣の家との間に塀はあるのですが、直接出入りができる通用門もあります。そこを通過して、直接縁側にお隣さんがやってきます→4。こうした昭和の懐かしいアクティビティを膨大にサンプリングすることができました。勝手口には隣人や友人よりも、御用聞きや配送業者がやってきます。他人にあたる人が勝手口の方に来るわけです→5。これもしばしば見



1



2

## 4

Sazae heading to the neighbor's veranda through the back gate.  
The vitality of neighborhood relations is apparent.

庭にある通用門から隣人宅の縁側に行くサザエ。  
地縁のコミュニティの強さがうかがえる。

—  
[volume 13, page 1]

1 Sazae: WELL, GRANNY IS LOOKING JUST AS HEALTHY AS EVER!

2 Neighbor: I JUST TURNED SIXTY-NINE.

Sazae: I THOUGHT YOU WERE SEVENTY-FOUR?

## 5

A salesman at the backdoor. Salesmen usually show up with food, ice, or other kitchen-oriented item. Unlike the front door, these are usually strangers.

ものを売りに勝手口に来た業者。食材や氷など、台所関連のものをもってくる業者が多い。玄関と異なり、知人はほとんど訪れない。

[volume 5, page 112]



Salesman: WE HAD TO RAISE PRICES THIS YEAR.  
Sazae: HMMMM...

られるエピソードです。

個室については具体的にどの居室なのかあまりはっきりしないものが多いところが『サザエさん』の特徴ですが、窓の周りでは、ステージに見立てたり、外の紙芝居を照明で照らしたりといったアクティビティがあります。

窓に関して面白かった作品を挙げておきます。1957年に描かれた作品では、波平がモダン建築の本を読んでいて、ミース・ファン・デル・ローエが設計したような透明なガラス張りの建築での暮らしを一瞬想像するのですが、それだと居留守ができないので「やっぱりいかん」と思い直します<sup>6</sup>。1956年の作品では、窓の両側で息を吹きかけながら窓の拭き掃除をしているサザエとカツオが、指で文字を書き合っているうちにケンカになってしまいます。そうした面白いエピソードがいろいろありました。

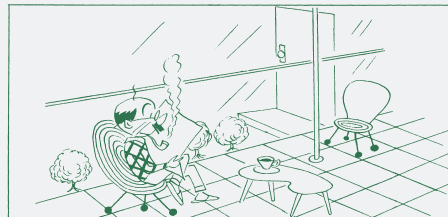
美術でも同じようなモチーフが出てくるのですが、窓と絵は置き換えが可

one case, even to shine a light on a storybook reading outside.

The series provides several notable uses for windows. In a 1957 strip, the patriarch Namihei reads a book on modern architecture, imagining what life would be like in the sort of glass house that Mies van der Rohe would design, only to realize that he wouldn't be able to pretend he wasn't home, and writing the idea off with a 'Nevermind!'<sup>6</sup> A 1956 strip contains a notable scene where Sazae and her brother Katsuo are using their breath to clean the windows, writing in the steam with their fingers until the messages they write turn into a full-blown argument.

One recurring gag, shared with many an artwork, is the stand-in of windows for paintings and vice-versa. A picture is hung in a window frame, or what one thinks is a picture turns out to be the receptionist in her reception window.

As we gathered data, we were curious at what point the de facto representation of glass became a series of diagonal lines across a surface. While we have yet to track down a finite point of origin, this remains a topic of great interest.



① MODERN ARCHITECTURE

② Namihei: VISITORS? TELL 'EM! I'M NOT HERE.

③ Fune: BUT...

Namihei: NEVERMIND.

SLAM (CLOSES THE BOOK)

能です。窓に絵画をはめたり、絵だと思ったら受付の女性だったりといったエピソードもあります。

それから、漫画における、ガラス面に斜めの線を引く窓の表現が一体いつからあるのだろうかという疑問が生まれました。現時点では何が最初かは分かりませんが、これも興味深いテーマです。

## 6

Namihei imagining life in an all-glass home. Glass is represented by diagonal lines along the surface.

ガラス張りの建築での暮らしを想像する波平。窓はガラス面に斜めの線を引いて表現されている。

[volume 17, page 111]

『ドラえもん』：  
最奥の子ども部屋から  
外部へつながる

次に『ドラえもん』です。小学5年生の少年・野比のび太と22世紀の猫型ロボット・ドラえもんの日常を描いた漫画です。何をやってもダメなのび太を救うべく、ドラえもんが未来のみみつ道具を用いて奮闘する物語で、同じみみつ道具を使っている、対象となる小学生の読者の学年によってストーリーが変更されています。連載された時期は、大阪万博前年の1969年からバブル崩壊直後の1994年までです。核家族にドラえもんが居候している家族構成で、家は2階建てです→7。『ドラえもん』からは、主に野比家を調べて2296件の事例を収集しました。

玄関はドアの両側が完全にブロックされているので、そこからは人が入り込めなくなっています。『サザエさん』と比べると、閉じた印象の玄関です。また、ドアを内側から押さ

## Doraemon: From the Depths of a Child's Bedroom, a Portal to the World

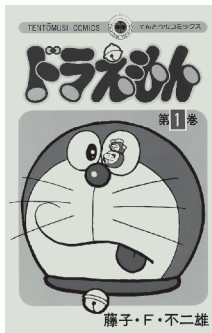
Next we have *Doraemon*. This manga portrays the life of fifth-grade Nobi Nobita and his 22nd century robot cat, *Doraemon*. *Doraemon* employs mysterious gadgets from the future to help Nobita, a natural-born loser, with his daily struggles. And while *Doraemon's* gadgets remain uniform across all versions of the manga, it was published with different stories targeting different elementary school levels. *Doraemon* ran from 1969, the year before the Osaka Expo, through 1994, just after the Japanese economic bubble burst. The Nobita home is a two-story affair, housing a nuclear family and their guest, *Doraemon*→7. We earmarked some 2,296 instances related to windows and doors in the series, which are largely focused on the Nobi residence.

The vestibule is walled-in on both sides, making for a single path through the entryway. As a whole, it feels much more claustrophobic than the vestibule in *Sazae-san*. There are several scenes where the front door is held closed from the inside, preventing

『ドラえもん』

藤子・F・不二雄  
出版社：小学館  
連載期間：1969–1994年  
巻数：全45巻

藤子・F・不二雄  
(ふじこ・えふ・ふじお)  
漫画家(1933–1996)。  
富山県生まれ。  
1951年、漫画家デビュー。  
『ドラえもん』を中心に  
児童漫画を執筆。



*Doraemon*

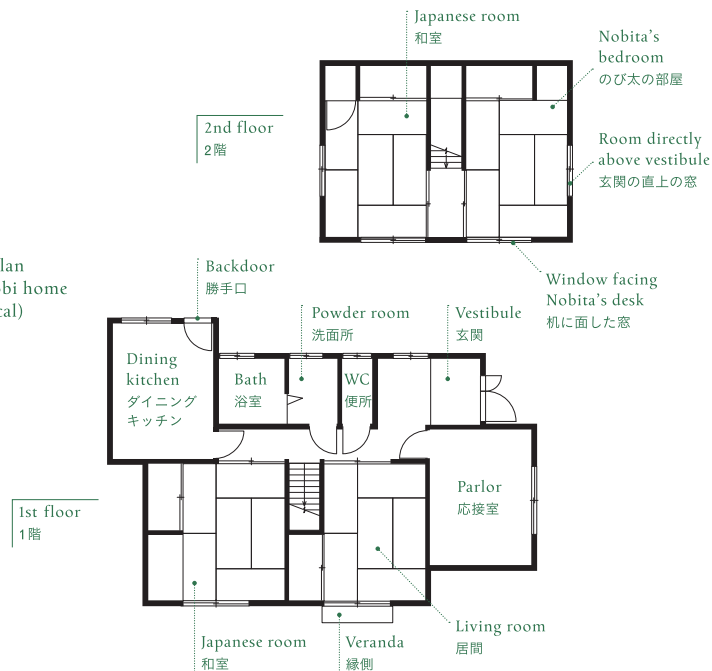
Author: Fujiko F. Fujio  
Publisher: Shogakukan  
Serialized: 1969–1994  
Volumes: 45

Fujiko F. Fujio (1933–1996)  
Manga artist.  
Born in Toyama Prefecture.  
First published in 1951.  
Fujiko focused on penning  
children's manga, and  
*Doraemon* in particular.

7

A floor plan  
of the Nobi home  
(theoretical)

野比家  
間取り図  
(推定図)



While portals and their vicinities represent a public space in *Sazae-san*, the windows of *Doraemon* face private gardens (walled in by brick, inaccessible from the front door), and the spaces belonging to the nuclear family. The fantastic sights and adventures that occur up on the second floor represents a second space, separate from the rest of the house, belonging only to children.

基本的にパブリックな場所として描かれることの多かった『サザエさん』の窓辺に対して、『ドラえもん』では中庭に面した窓辺のプライバシー性が増し(ブロックで遮蔽され、玄関先から庭へは直接アクセスできない)、家族メインの空間となる。2階では、子どもにとって家族から切り離された空間であることを象徴するかのような空想的光景が繰り広げられる。

て人が入り込めないようにするシーンが何度も出てきて、類型化したパターンになっています。

勝手口もありました。ただし玄関が1670事例あったのに対し、勝手口はわずか14事例です。ここに御用聞きが来るというシーンはありません。その前で洗濯するなどの使われ方をしています。

庭に面した窓があるところで起こるのは、家族の手伝いをするといったシーンで、『サザエさん』のように隣の家の人がフラッとやってくるということとはまったくありません。

『ドラえもん』で特筆すべきは、2階の子ども部屋です。主人公であるのび太の部屋ですが、ここが独立した個室として子どもに与えられています。机のすぐ前に窓があり、そこから直接屋根に出たりするシーンもしばしば出てきます→8。のび太にとってもうひとつの窓というべきものが、机の引き出しです。別の時空間とつながっていて、ドラえもんもここを通じてやってきました。家の中では一番奥にあたる場所で、プライベートな場所なのですが、そこから積極的に外に出ていく物語が繰り返し描かれています。また、タケコプターという装置で空を飛んでいく時も、1階の玄関を通過せずに2階の窓から直接出入りします。建築家の原広司<sup>\*1</sup>先生が2008年に行った窓学の研

someone's ingress. This becomes something of a motif, through the series.

There is a back door, as well. Compared with the 1,670 appearances of the front door, however, the back door appears a mere 14 times. And never do we see a traveling salesman use it—it largely appears in the background of scenes involving laundry.

The windows facing the back yard appear in scenes where family members help with chores, and never do we see neighbors showing up there like in *Sazae-san*.

One of the most iconic depictions in *Doraemon* is that of the second-floor children's bedroom. This is the room of the protagonist, Nobita, and belongs entirely to him. There is a window above his desk, and numerous scenes depict him climbing out this window onto the roof→8. The drawer of Nobita's desk, as well, assumes a window-like role. It leads

### 8

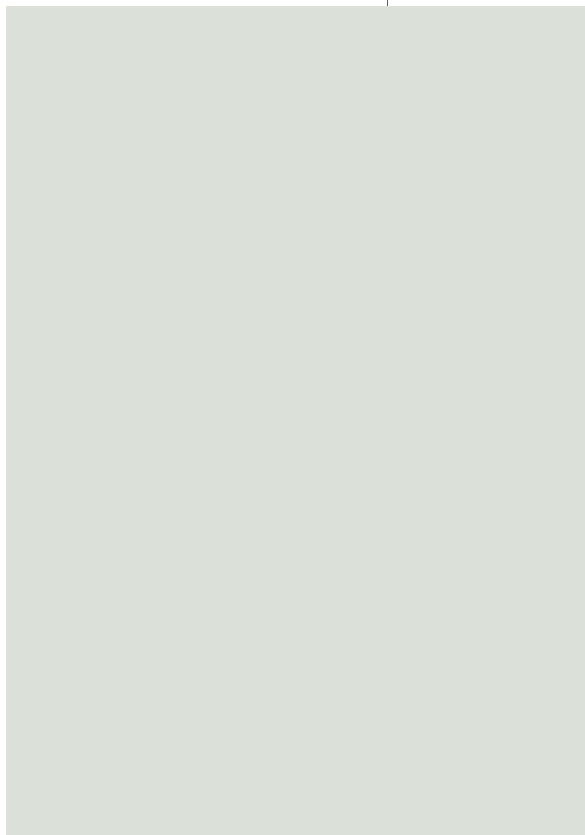
'Midget House'—a prefabricated home from 1959 (Daiwa House Industry).

The positioning of the child's desk right beneath their window is identical to the arrangement in *Doraemon*.

1959年に発売されたプレハブ住宅「ミゼットハウス」(大和ハウス工業)の使用例。『ドラえもん』に登場する子ども部屋と同様の、窓際に机を置いた配置。

—

Courtesy of Daiwa House Industry



	Vestibule 玄関	Garden-facing windows 庭に面した窓	Backdoor 勝手口	Kids' rooms 子ども部屋
Sazae-san サザエさん	A variety of guests. Where public meets private. さまざまな来客。公私が接する場所。	Visits from neighbors. A wealth of behaviors. 隣人が来訪。豊かなアクティビティ。	Visits from salesmen and animals. Growing concerns about security. 業者や動物が来訪。セキュリティ意識の高まり。	Bleed into the parents' room, the living room, and other areas. 居間や親の部屋などの他の居室と区別がつかない。
	A variety of guests. The standardization of mannerisms. さまざまな来客。身体表現の定型化。	Cut off from the outside world. For kids, this is where they help with chores. 外部に対して閉じている。子どもにとって手伝いの空間。	Where chores are done. Rarely depicted. 家事の場。作中にめったに登場せず。	Facilitates a distinct connection to the outside world. Triggers the story. 外部に対するはたらきかけが顕著。物語が駆動。

究「物語りの窓」で、童話で窓から出入りするシーンが多いことを指摘されていました。似たところがあります。

窓を主題にしたドラえものの小道具のひとつとして、「窓景色きりかえ機」があります。これは自宅の窓によその窓の映像を映し出すものです。映像を録画することもできます。この時のエピソードでは、好きな女性の家に男性がやってきて、窓越しに告白するのですが、中に女性はいない。その映像を女性が戻ってきた時に再生して……という使われ方でした。1978年に描かれた漫画ですが、今の技術ならこうい

to other dimensions of time and space, and is the portal through which *Doraemon* first arrives. Nobita's room is the furthest removed, most private part of the Nobi residence, and yet the story repeatedly features this bedroom as a point of departure. Whenever Nobita takes to the sky using his propeller beanie (The Hopter), he takes off and lands via his second story window rather than exiting through the vestibule downstairs. In his 2008 study 'Windows in Stories,' architect Hara Hiroshi<sup>\*1</sup> points out the frequent use of windows as portals of entrance and departure in fairy tales, and *Doraemon* is no exception.

Among *Doraemon*'s window-centric gadgets is the 'Window Viewfinder.' This gadget allows you to see

\*1 Hara Hiroshi: Architect. Born in Kanagawa Prefecture, 1936. Notable works include the Sapporo Dome (Japan, 2001), JR Kyoto Station (Japan, 1997), Umeda Sky Building (Japan, 1993).

	Style 漫画表現	City 都市	
Doraemon ドラえもん	Exercises a myriad of devices to forward the plot within four frames. Symbolic expressions. 4コマの限られた形式の中で状況説明する工夫。記号的表現。	Reflects the dramatic changes of the Showa era. 激動の昭和期の変化を映しだす。	9 A comparison of the roles of rooms in <i>Sazae-san</i> and <i>Doraemon</i>  部屋の役割による『サザエさん』と『ドラえもん』の比較
	Employs a broad range of visual styles over multiples frames. 複数のコマを要するダイナミックな映像的表現。	The state of the big city is not depicted. The rhythms of suburban life. 大きな都市の姿容は描かれていない。繰り返しの日常。	

the view from windows in other homes through your own. You can record these views, as well. In one storyline, a man appears at a woman's window to make a confession of love, but it turns out that she isn't home, so they record the confession and play it back when she returns. This particular strip was penned in 1978, but seems like the sort of thing that current technology might actually achieve.

While the rooms featured in *Sazae-san* occupy a semi-public space, those of *Doraemon* depict the private world of a nuclear family. The bedroom, in particular, has become a space of freedom for the child, allowing direct commune with the outside world, without ever going downstairs →9.

う装置も実現できそうな気がします。『サザエさん』と『ドラえもん』に出てくる部屋を比較すると、『サザエさん』はどちらかというとセミパブリックな空間が多いのに対して、『ドラえもん』は家族のプライベートな空間であることが多いようです。子ども部屋に関しても、1階を通過せずに外につながっていて、子どものための自由な空間になっています →9。

\*1 原広司 (はら・ひろし) : 建築家。1936年神奈川県生まれ。主な作品に「札幌ドーム」(2001年)、「JR京都駅ビル」(1997年)、「梅田スカイビル」(1993年) など。



『こちら葛飾区亀有公園前派出所』:  
キャラクターに応じた  
それぞれの窓

3つ目の『こち亀』は、警察官を主人公とするギャグ漫画です。1976年に始まり、2016年まで続いた長期連載です。主な舞台となっているのは職場の派出所です。先ほどの2作に比べると比較的现实なタッチで東京の都市風景を描いていて、建築的なガジェットが登場することも多い作品です。ストーリーには「誇大妄想的な計画を実行して大失敗する」という定番パターンがあります。

今回は、派出所関係の事例を主に紹介します→10。1870件の事例を収集しました。間取りも設定があって、先に触れた2作と比べると非常に細かく決まっています。窓の周りにはカレンダーや黒板などの小物が置かれ、生活感を緻密に描き出す工夫がなされています。

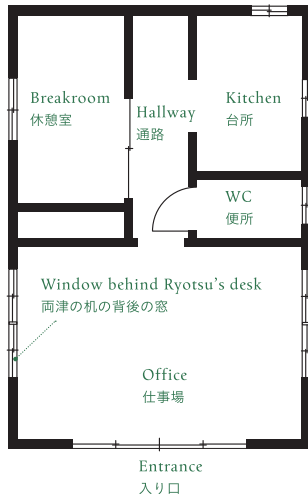
派出所の窓に注目すると、それぞれのキャラクターに対して窓の役割が対

## Kochikame: Tokyo Beat Cops: Different Windows for Different Folks

Our third manga, *Kochikame*, is a comedy featuring a policeman named Ryotsu as its protagonist. It enjoyed a lengthy serialization from 1976 all the way through 2016, and takes place largely in an office environment—namely, a police station. Compared with the other two works, *Kochikame* depicts the cityscape of Tokyo in a slightly more realistic manner, and employs a number of architecture-centric devices. The story usually revolves around a repeated plot device: ‘the implementation of a self-deluded plan ending in abject failure.’

The findings presented herein consist largely of instances from the police station itself →10. We uncovered 1870 such examples. Because *Kochikame* provides a singular location and floor plan, we could be much more precise in our analysis. Likewise, the manga depicts windows in great detail, surrounded by the calendars and chalkboards and other minutia of daily life.

Focusing on windows, one quickly realizes the important role that they play in character devel-



### 10

A floor plan of the station (theoretical)  
派出所間取り図 (推定図)



Visitor: LONG TIME NO SEE!  
CRASH! (WINDOW BREAKING)  
Ryotsu: ACK!

### 11

The interesting visitors never just come through the front door but windows. 珍奇な客は、玄関からは現れない。

—  
[volume 74, page 37]  
©秋本治・アトリエビーだま / 集英社

『こちら葛飾区  
亀有公園前派出所』  
著者：秋本治  
出版社：集英社  
連載期間：1976–2016年  
巻数：全200巻

秋本治（あきもと・おさむ）  
漫画家。1952年生まれ。  
東京都葛飾区亀有出身。1976年、  
『こちら葛飾区亀有公園前派出所』  
でデビュー。最も発行巻数が多い単一漫画シリーズとして  
ギネスに認定されている。



*Kochikame: Tokyo Beat Cops*  
Author: Akimoto Osamu  
Publisher: Shueisha  
Serialized: 1976–2016  
Volumes: 200

Akimoto Osamu (born 1952)  
Manga artist.  
Hails from Katsushika Ward's  
Kameari district in Tokyo.  
In 1976, he published his very first  
work: *Kochikame* and holds the  
Guinness record for the longest  
running manga series.

While the police station is a public facility, it retains a domestic feel, serving as the hub of activity for various communities and forwarding the narrative. Windows are dynamic surfaces, reflecting the unspoken emotions of characters and their attempts to escape reality. The entryway in which visitors appear is used as a sort of theatrical stage, the locus of changes in the narrative.

派出所は、その公共的な性格から家のようにもあり、さまざまなコミュニティのハブとして機能し、物語を展開している。窓は現実からの逃避など、心情を映し出す装置であり、対象によってその姿を変える。また、訪問者がやってくる入り口は、ステージのように利用され、物語の変化の起点になっている。

応しています。上司の署長は窓辺でたそがれるといった決めのポーズがありますし、主人公の両津は窓から外へとたびたび飛び出していきます。逆に、わけの分からない招かれざる人物が突然窓からやって来るということも起こります<sup>11</sup>。このように、窓の使い方が振り分けられています。

亀有署を扱ったものでは、建て替えの時に縦ガラス張りにしたらどうなるかという実験的なエピソードがあります。組織の透明化はよかったのですが、結局はみんなが窓に新聞を貼って不可視にしまったので、今度はテレビモニターを導入して、また中を可視化する、といった話があります。

その他の窓に絡んだエピソードとしては、バルーンを使って高層マンションの窓越しにラーメンの出前を届けたり、強化ガラスで囲まれた水中に家をつくって住むといったものもあります。

『こち亀』はキャラクターごとにアクティビティが固定化しているだけでなく、年代が変わっても窓辺のアクティビティがそれほど変わっていません。

opment. The protagonist's boss, the station chief, can always be found standing in the window ruminating, while the protagonist Ryotsu is constantly leaping out of his own window. Meanwhile, a repeating gag in the comic involves some strange character coming crashing through the station window<sup>11</sup>. In this manner, windows play very character-specific roles in *Kochikame*.

A particularly unorthodox strip about rebuilding the Kameari Park Station involves a suggestion that the station be rebuilt with all-glass siding. The idea is to increase organizational transparency, but everybody just ends up taping newspaper articles on the walls, rendering them opaque all over again, forcing leadership to install cameras in order to show what's going on inside.

Other memorable uses of windows involve using balloons to deliver takeout ramen to the upper floors of a high-rise apartment building, and living in an underwater house contained in reinforced glass.

Not only do the windows of *Kochikame* play specific roles in characterization, but these roles remain relatively similar throughout the passing eras of the manga.

## A Feedback Loop Between Manga and Reality

Aside from our three major works, we also surveyed manga containing the word 'window' in the title. Many of these, it turned out, were *shojo* manga. A great number of these works, it turns out, have very little to do with windows. When windows do appear in *shojo* manga, that are often employed to express the inner emotional states of the characters. Another frequently occurring motif was that of a young man and a young woman living in neighboring homes, a love comedy playing out via their opposing windows.

We also interviewed a number of academics for our survey of windows in manga. First, we spoke with Moriyama Takashi, author of *On Architecture in Manga* (Gijutsu Hyoron), and expert on the manifestation of architecture within manga. Among the fascinating things gleaned from this conversation, we learned that while older manga rarely portrayed windows in any detail, treating them more as symbols than illustrations, more contemporary works employ CG and other techniques to achieve highly realistic effects. Contrastingly, the buildings of architect Sejima Kazuyo<sup>2</sup> aspire to completely flat windows, completely level with the wall. Moriyama points to this as an example of how contemporary architecture and portrayals in manga are moving in opposite directions. One of the most game-changing manga authors, with regards to the portrayal of windows, is

漫画から現実への  
フィードバック

3作品以外にも、タイトルに窓がつく漫画を収集しました。やはり少女漫画が多かったです。しかし、読んでみると窓とあまり関係がない作品も少なくありませんでした。少女漫画での窓の使われ方を見ると、内面の感情を窓に託して表現するといったものが比較的多いように思われます。男女が隣接した家に住んでいて、向かい合った窓を介してラブコメ的な展開が起きるというようなストーリーも多いです。

さらに窓学的漫画論のために有識者へのインタビューを行いました。『マンガ建築考』(技術評論社)の著者であり、漫画のなかに描かれる建築物に造詣の深い森山高至さんによる、漫画における窓の表現についてのお話は興味深かったです。昔の漫画は窓をそれほど緻密に描かず、記号的な描写だったのですが、近年は漫画でもCGを使ったりするなどして非常にリアルな窓を描きます。一方、建築家・妹島和世<sup>2</sup>さんの作品ではデコボコ感をなくしたフラットな窓が目指されています。漫画における窓表現と最近の現代建築の傾向が、逆の方向を向いているという指摘です。また、窓の描き方に関して画期

<sup>2</sup> Sejima Kazuyo: Architect. Born in Ibaragi Prefecture, 1956. Recent works include the Sumida Hokusai Museum (Japan, 2016), Grace Farms (US, 2015), Louvre Lens (France, 2013). She was the recipient of the 2010 Pritzker Architecture Prize.

<sup>2</sup> 妹島和世(せじま・かずよ): 建築家。1956年茨城県生まれ。近年の作品に「すみだ北斎美術館」(2016年)、「グレイス・ファームズ」(アメリカ、2015年)、「ルーヴル・ランス」(フランス、2013年)など。2010年、プリツカー賞。

的だった漫画家は、やはり大友克洋\*3さんでしょう。それまでの漫画における建築は記号的な表現や書き割りとどまっていたのに対し、『童夢』（双葉社）や『AKIRA』（講談社）は細部を緻密に描き、空間も透視図法を用いて描かれました\*12。

漫画原作者で評論家でもある大塚英志さんには、物語における窓の象徴性についてうかがいました。そのなかでスタジオジブリ\*4のアニメーション作品について触れました。テーマ性の高いジブリ作品の窓は、そのつど多義的な意味を込めるような演出のツールになっていて、作品・時期毎に分類できるというお話でした。

加えて大塚さんは日本と海外の漫画におけるコマ概念の違いについても語りました。それによると、ヨーロッパの漫画では、1枚1枚が独立した絵画のようにコマを使うのに対して、日本の漫画は、手塚治虫\*5からの影響と思われるが、映画的にコマを使うという指摘でした\*13。

大塚さんは少女漫画にもたいへん詳しく、それについても触れました。



of course Otomo Katsuhiro\*3. Before *Domu* (Futabasha) and *Akira* (Kodansha) appeared on the scene with the finely detailed perspective drawings, depictions of architecture in manga had largely been limited to symbolic stand-ins for buildings\*12.

Next we spoke with Professor Eiji Otsuka—who is both a critic and a scenario writer of manga—about the symbolic role that windows play in narrative works. In the course of the conversation, the animated works of Studio Ghibli\*4 came up. The windows that appear throughout the motif-heavy Ghibli corpus are vessels for a multiplicity of meanings, which can be classified by film and era.

He also spoke about how frames are used differently in Japanese manga as opposed to foreign comics.

\*3 Otomo Katsuhiro: Manga artist, movie director. Born in Miyagi Prefecture, 1954. Otomo is also involved in animated features, and self-directed the 1988 adaptation of *Akira*.

\*4 Studio Ghibli: Established as an animation production studio in 2005 by Takahata Isao and Miyazaki Hayao. Notable works include *Spirited Away*, *Princess Mononoke*, and *Laputa: Castle in the Sky*.

\*5 Tezuka Osamu: Manga artist (1928–1989). Born in Osaka. Notable works include *Astro Boy*, *Phoenix*, and *Jungle Emperor Leo* (Tezuka Production).

## 12

A character's psychic powers are illustrated through the breaking of windows. *Domu* is a landmark work in the shift toward realist manga.

エスパーの能力が、ガラスの破壊という現象によって示される。漫画における写実的表現のエポックメイキングとなった作品。

—  
Otomo Katsuhiro,  
*Domu: A Child's Dream*, Futabasha  
大友克洋『童夢』(双葉社)

While European authors tend to treat each frame like its own painting, Japanese authors, perhaps under the influence of Tezuka Osamu\*5, use frames more like the frames of a motion picture\*13.

Professor Otsuka was particularly knowledgeable about *shojo* manga. As manifestations of the young girl protagonists' emotional states, for example, windows in *shojo* manga of the seventies were depicted as elaborate French windows. This made the style seem appealing and familiar to a whole generation of women, so that by the 1980s French windows became a regular fixture in homes. In this manner, manga produce feedback that echoes in reality\*14.

1970年代に、少女の内面を描くものとして、例えばフランス窓が少女漫画で描かれるのですが、これが逆に漫画の世界から現実の世界に飛び出して、身近な可愛いものとして認識されるようになり、80年代にはハウスメーカーが建てる実際の住宅にも使われるようになっていきました。そうした漫画から現実へのフィードバックもあるというお話でした\*14。

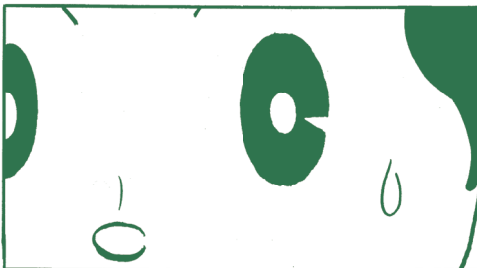
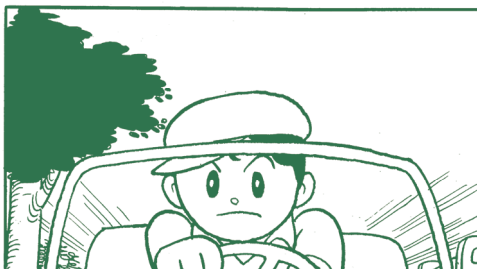
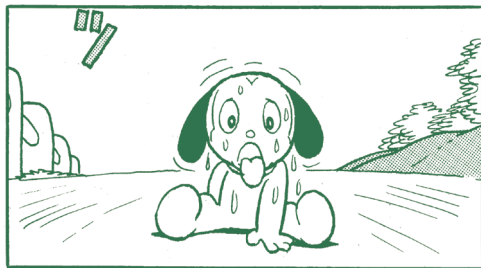
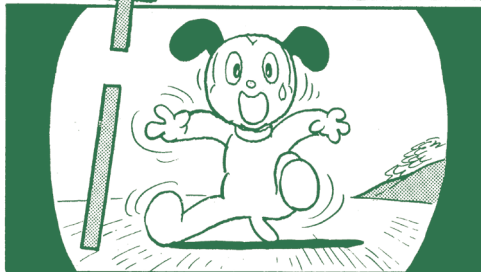
\*3 大友克洋 (おとも・かつひろ)：漫画家、映画監督。1954年宮城県生まれ。アニメーション制作も手がけ、1988年には『AKIRA』を自ら監督し映画化。

\*4 スタジオ・ジブリ：高畑勲、宮崎駿両監督のアニメーション映画制作を目的として2005年に設立された日本のアニメ制作会社。主な作品に『千と千尋の神隠し』、『もののけ姫』、『天空の城ラピュタ』など。

\*5 手塚治虫 (てづか・おさむ)：漫画家 (1928–1989)。大阪府生まれ。主な作品に『鉄腕アトム』、『火の鳥』、『ジャングル大帝』(以上、手塚プロダクション) など。



SKRRR!  
(HARD BREAKING)



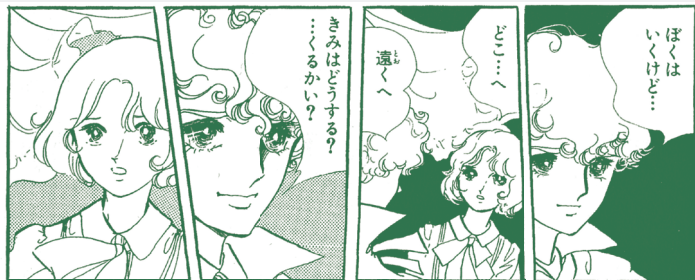
13

This pioneered the cinematic use of frames as a progressive zoom. The manga provides an early example of manga utilizing the language of motion pictures.

ズームアップするコマを並べる  
映画的手法の登場。漫画における  
映画的な表現の先駆的事例。

—  
Tezuka Osamu,  
*'New Treasure Island'*  
Tezuka Osamu The Complete Works,  
Kodansha  
[page 10, 11]

手塚治虫『新宝島』  
(手塚治虫文庫全集、講談社)  
©手塚プロダクション



- ① Edger: WELL I'M GOING TO GO.  
 ② Allan: WHERE TO?  
 Edger: A LONG WAY AWAY.  
 ③ Edger: WHAT ABOUT YOU? ... YOU COMING?  
 ④ Edger: COME WITH ME!



## 14

A window as a portal into other worlds — in this case the world of vampires, into which the boy is being invited.

少年を吸血鬼の世界に招く、異世界に通じる境界としての窓。

—

Hagio Moto, *The Poe Clan*, Shogakukan  
 [volume 1, page 120]

萩尾望都『ポーの一族』(小学館) ©萩尾望都/小学館

Windows  
in Comics Abroad

We also looked into the role of manga in foreign comics. One notable work that we found in a Korean bookstore was *Euljiro Circle Line* (Gobooky Books), by Choi Ho-Chul. The comic depicts the urban landscape as seen from Seoul's Euljiro Line, which runs in a loop much like Tokyo's Yamanote Line, the last half of the piece focusing on the work of window cleaners.

Outside of Korea, we focused on French comic strips, or *bande dessinées*. Among these, Marc Antoine Mathieu's\*6 *L'Origine* (Delcourt) had particularly interesting implications regarding windows. Square sections have been cut out of the middle of actual pages, revealing frames from previous pages when flipped\*15. While Professor Otsuka characterizes Japanese manga as cinematographic compared to their mural-esque European counterparts, Mathieu's comic works contrary to this notion by playing with the temporal relationships between frames throughout the book.

Manga comprise a shared cultural currency throughout Japan. Through them, we form our ideas of what windows are and how we interact with them. To this end, postwar manga are an important corpus of knowledge about the roles that fenestration plays, and the narrative power it wields. Reading through these works with one eye to the windows, it becomes clear that windows are actually vital to forwarding the narrative.

海外の漫画における  
窓の表現

海外の漫画についてのリサーチも行いました。韓国の書店で見つけた作品に、チェ・ホ Chol の『乙支路環状線(ウルチロスンハンソン)』(Gobooky Books) があります。韓国にも山手線のような環状鉄道があって、その車両から見える都市風景を描いているのですが、後半は窓拭きに焦点が当てられています。

韓国以外では、フランスのバンド・デシネ(「帯状に描かれたもの」の意)という漫画の形式にも注目しました。その中でマルク・アントワヌ・マチュー\*6 の『起源』(Delcourt) という作品は、窓との関連で特に面白いものです。実際のページの真ん中がくりぬかれていて、その穴の向こうにあるコマがページをめくっても再び出てくるというものです\*15。大塚英志さんは、日本の漫画は映像的で、海外の漫画は絵画的だと指摘しましたが、その特徴を逆手にとり、窓のような穴を開けることで、漫画の中に流れる時間の関係性を操作しています。

漫画は日本において、多くの人が共有している文化です。漫画を通じて、窓に対する一般的なイメージや、人々と窓との関わり方を知ることができまし

\*6 Marc Antoine Mathieu: Author of *bande dessinée*. Born in France, 1959. Works published in Japan include *Les Sous-sols du Révolu* (ShoPro), *3 Secondes*, and *Dieu en Personne* (Kawade Shobo Shinsha).

\*6 マルク・アントワヌ・マチュー: バンド・デシネ作家。1959年フランス生まれ。日本でも出版された作品に『レヴォリュ美術館の地下』(小学館集英社プロダクション)、『3秒』、『神様降臨』(共に河出書房新社)など。



A



B



C



D

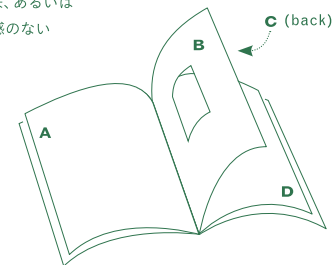
た。また漫画は、戦後日本の窓辺でどのようなアクティビティがあったかを示す貴重な資料にもなっていると同時に、窓がもたらす物語的な想像力を伝えるものでもあります。そして窓に着目しながら漫画を読むことによって、物語自体を動かす重要なエンジンとして、窓が機能していることを感じました。

## 15

The manga is a work of metafiction, in which the protagonist discovers that they are a 'protaganist of the comic book world'. Frames cut out of the pages allow the reader to see the protagonist two pages into the future, or else two pages into the past, without breaking the narrative flow.

—  
Julius Corentin Acquefacques,  
*L'Origine* by Marc-Antoine Mathieu  
[volume 1, pages 36, 37, 38, 39]  
©Editions Delcourt 1990

「漫画の世界の主人公」であることを知らされた人物の物語、というメタ構造をもつ作品。穿たれたコマから、2ページ先の未来、あるいは2ページ前の過去の顔が現れ、違和感のない会話がなされる。



五十嵐太郎

東北大学大学院教授

1967年パリ生まれ。1990年東京大学工学部建築学科卒業。

1992年同大学院修士課程修了、博士（工学）。現在、東北大学大学院教授。

あいちトリエンナーレ2013芸術監督、第11回ヴェネチア・ビエンナーレ建築展日本館コミッショナー、

窓展：窓をめぐるアートと建築の旅（東京国立近代美術館、2019年）学術協力を務める。

第64回芸術選奨文部科学大臣新人賞。

著書に『モダニズム崩壊後の建築』（青土社）、

『窓と建築の格言学』（フィルムアート社）、

『世界の美しい窓』（エクスナレッジ）ほか多数。

窓の漫画学

東北大学 五十嵐太郎研究室

発行日：2020年2月18日

発行所：一般財団法人 窓研究所

101-0024 東京都千代田区神田和泉町1番地1号

編集：磯達雄・阿部優理恵（フリックスタジオ）、大西萌（窓研究所）

デザイン：阿部宏史（Print Gallery Tokyo）、守屋圭

翻訳：マシュー・ファーゴ

印刷・製本：研究社印刷株式会社

この冊子は「窓の漫画学」（『窓学アーカイブVol. 3』、窓研究所、2018年）

の内容を日英2カ国語に再編集したものです。

ISSN 2435-2500

Copyright ©2020 Window Research Institute

## Windowology

Windowology was launched in 2007 as a unique research project unlike any other in the world. In the course of its development, it has ranged far into various domains, including design, language, environment, health, ethnology, history, stories, manga, and film. Its breadth speaks to the fact that windows, in addition to being key elements in a building's design, are closely tied to human behaviors and also reflect our social, cultural, and technological circumstances.

We will be pleased if it successfully conveys the joy of observing the world through the window.

Taro Igarashi:  
General Supervisor of Windowology



## Window Research Institute

The Window Research Institute is an incorporated foundation dedicated to contributing to the development of architectural culture through conducting and supporting research and cultural initiatives. Windowology was launched as part of these activities by Window Research Institute President Tadahiro Yoshida based on the belief that 'windows represent civilization and culture'.

This booklet contains abridged versions of a selection of the Windowology research that the Institute has developed together with researchers and university laboratories.

窓学について

窓学は世界でも類例がないユニークなリサーチ・プロジェクトとして2007年に始まりました。これまで展開していくなかで、意匠、言語、環境、健康、民族、歴史、物語、漫画、映画など、その射程はさまざまな領域に広がりました。窓はデザインの要になるだけではなく、人々のふるまいに関わり、社会、文化、技術の様相を反映しているからです。窓を切り口にして世界を観察すること。その醍醐味を伝えることができれば、幸いです。

窓学総合監修：  
五十嵐太郎

窓研究所について

窓研究所は建築文化の発展に寄与するため、研究・文化事業の助成を実施する財団法人です。「窓は文明であり、文化である」の思想のもと、窓や建築に関する知見の収集・発信に取り組んでいます。窓研究所理事長 吉田忠裕の発案による窓学は、こうした活動の一例です。

本冊子は、研究者や大学研究室による窓学の研究蓄積からその一部を抜粋し、紹介するものです。

