

# 搬入プロジェクトFAQ | CARRY-IN-PROJECT FAQ

Q. 搬入する空間はどうやって選びますか？  
A. 特別な、あるいは特別というほどではないけれど、みんながよく知っている建物などが良いでしょう。馴染みの空間が単なる障害物になる瞬間、その建物の思わぬ面を発見できるかもしれません。

Q. ギリギリのサイズじゃないとダメですか？ 物体は大きくないとダメですか？  
A. これはある種の困難さ乗り越えていくことが前提のゲームのようなもので、簡単すぎると一瞬で終わってしまうため盛り上がり欠けそうです。大きくないとダメということはありますが、小さい物体だと困難さが感じられなさそうです。とはいえ、乗り越えるべき困難を作り出すきっかけは、必ずしもサイズである必要はないかもしれません。

Q. 建物を傷つけてしまいませんか？  
A. 建物は決して傷つけないように、物体を緩衝材で包む事をお勧めします。いずれにしても搬入には細心の注意を払います。

Q. 入らなかったらどうしますか？  
A. どうしても入らない場合は物体を切断する、あるいは分解して入れても良いです。

Q. How do you choose the space for a carry-in?  
A. Special architecture or a well-known building is suitable. You might discover new aspects of a familiar space once it turns into an obstacle.

Q. Does the object have to be big so it can barely go into the space?  
A. This project is supposed to be a kind of game to overcome certain challenges, thus it may become less exciting when it is too easy and quick to complete. It is not necessary to be massive, but you may not feel enough of a challenge when the object is too small. On the other hand, the challenges may not be just the size.

Q. Is there a risk to damage the site?  
A. Wrap the object's surface with a protective material and carry-in with the greatest care. Try your best to not damage the building.

Q. What if the object does not fit in?  
A. You may cut the object or break it into parts when it is impossible in the original shape.

Q. Can it be performed in an open space?  
A. It is difficult to perform this project when there is no obstacle. However, it may work if approached as a challenge to carry-in without any obstacles.

Q. How do you decide the start/finish point and the route?  
A. The obvious suggestion is to start from the outside of the building and finish inside. The alternative is to start inside and finish outside. You may also carry the object around the building before carrying-in for more people to look at it.

Q. Does the object have to be designed precisely?  
A. When the object is not made well, the carry-in may become too easy or not even fit at all. It is very important to measure the site carefully and test first with models.

Q. Does it have to be performed in front of an audience?  
A. You can also do it for fun without an audience. Filming and publishing a carry-in could be an idea when doing it alone. However, it will be more fun when you have a bigger crowd.

Q. How much does it cost?  
A. If you don't have any budget, get some scrap materials such as a cardboard for free. In case you have a plenty of resource, decorate the object e.g. with gold leaves.

Q. What shall we do after the project is completed?  
A. If needed, clear the space. Following that either break down and remove the object, or carry-out in reverse route immediately. If possible, the object may be exhibited for some time. You may also design an object that can function in some other way.

Q. What is the point of this project?  
A. We encourage everyone to reflect on our habit to look for a meaning in everything. However, you are free to interpret it in your own way. When you participate, see how the other people look and how you feel. We believe you may find something.

Q. Is this not just a form of labour?  
A. That is one way to look at it.

Q. It feels similar to Mikoshi or a float in Japanese festivals.  
A. It may look similar to a ritual in a Japanese festival, since many people carry an object together. As Japanese people believe in multitudinous gods, it is natural to think that your object also has a spirit.

Q. Can professionals be hired to carry-in the object?  
A. That is possible. In the first CARRY-IN-PROJECT, yoku, who are the workers specialised in carrying materials into construction sites, were invited. You can see their excellent skill and power.

Q. How would you describe CARRY-IN-PROJECT in short?  
A. A cross between a float and puzzle ring. A sculpture that is a reversal of the space.

Q. Can it be performed without permission?  
A. Yes. We have waived the copyright of CARRY-IN-PROJECT.

For those who would like to plan CARRY-IN-PROJECT: Please let us know so that we can come and see it.  
\* Please contact us if you have any problems.  
Contact: info@akumanoshirushi.com  
\* We would be happy if you add the following hashtags and our account tags when you upload/share your project online.  
#carryinproject / #搬入プロジェクト  
Facebook: @akumanoshirushi / Twitter: @akumanoshirushi

Q. 何もない場所ですっていいですか？  
A. 何の障害物もない場所ですることは難しいです。ただ、障害がないことがむしろ乗り越えるべき困難さにも思えてきたら大丈夫です。

Q. スタート地点とゴール地点、経路はどうやって決めますか？  
A. ある空間の外から始めて、中が到達地点、というのがオソッドクスな考え方です。中から始めて外に出す、というのでも良いでしょう。みんなに見てもらいたいなら、搬入する前にそのまわりをぐるっと一周回ってきても良いかもしれません。

Q. きちんと設計しないとダメですか？  
A. 適当に作るも全然入らなかったり、あるいは簡単すぎたりします。きちんと建物を採寸し、模型で検証することがとても大切です。

Q. お客さんがいなくてもいいですか？  
A. 自分たちだけで楽しんでも構いません。一人でやる場合は記録映像などを撮って公開しても良いでしょう。どうせやるならたくさんの人に見てもらいたいですね。

Q. どのくらいお金がかかりますか？  
A. お金が無いのなら無いなりに、もってきたダンボールなどでタダで作ることも可能です。お金が有り余る人は金箔などの装飾もあり得ます。

Q. 搬入した物体は、その後どうしますか？  
A. その場所を次に使う人がいる場合は、直ちに解体、撤去するか、逆のルートで搬出しましょう。時間に余裕がある場合は何日か展示したり、あるいは、何か別な用途でも活かせる物体を作ってみても良いでしょう。

Q. 意味がありますか？  
A. 何にでも意味を求めてしまうことを内省しましょう。しかし解釈は自由です。実際に参加してみて、まわりの人の表情と自分の気持ちを感じてみてください。きっと何かを感じられると思います。

Q. これは単なる労働ではないでしょうか？  
A. そういう見方もあるでしょう。

Q. 日本のお神輿や山車に似ていませんか？  
A. 多くの人で担ぐその姿は、お祭りに似ている側面もあるでしょう。そもそも日本には八百万の神様がいらっしゃるので物体にも神様は宿っていると思われまふ。

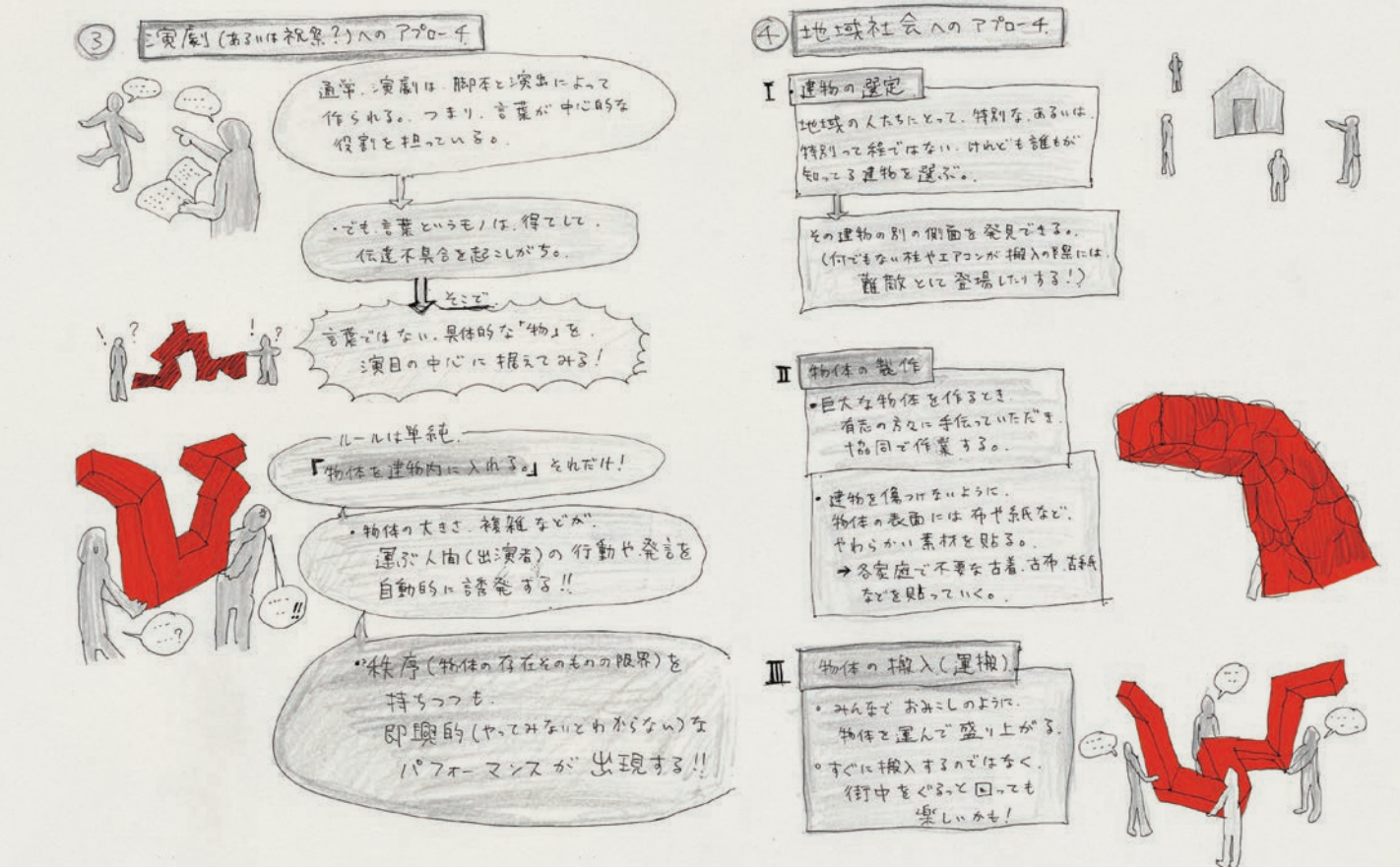
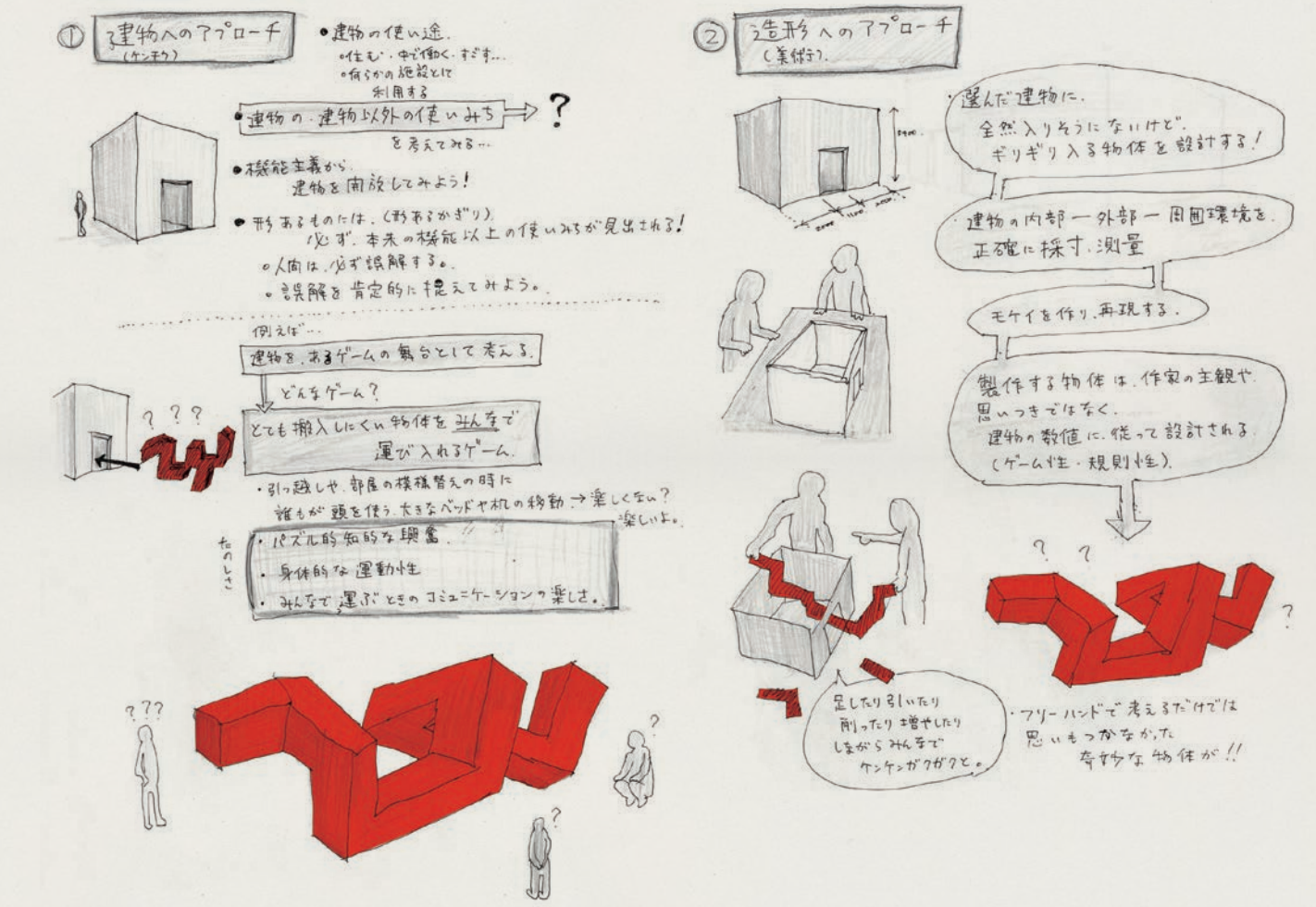
Q. 搬入をプロフェッショナルに依頼してもいいですか？  
A. 自由です。そもそも搬入プロジェクトの初演は工事現場で荷物を運ぶ荷揚げ屋さんが搬入しました。卓越した技術とパワーを見せてもらいましょう。

Q. 搬入を一言で言い表す？  
A. お神輿と知恵の輪を掛け合わせたもの、空間を反転させた彫刻。

Q. 勝手にやってもいいですか？  
A. 搬入プロジェクトは著作権を放棄しているので、問題ありません

「搬入プロジェクト」をやってみようと思った方へもし実施する場合は見に行きたいので、ぜひお知らせ下さい。  
\* 疑問点などありましたらご連絡下さい。  
連絡先: info@akumanoshirushi.com

\* 実施の様子などをインターネット上で公開したりシェアなどとする場合は、以下のハッシュタグやアカウントタグづけをしていただければ幸いです。  
#carryinproject / #搬入プロジェクト  
Facebook: @akumanoshirushi  
Twitter: @akumanoshirushi



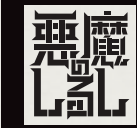
コンセプト・スケッチ: 危口統之 | Concept Drawings by Noriyuki Kiguchi



# 搬入プロジェクト-マニュアル | CARRY-IN-PROJECT manual

搬入プロジェクトとは  
ある空間に  
「入らなそうでギリギリ入る物体」を  
設計・製作し  
それを実際に入れてみるプロジェクト。  
CARRY-IN-PROJECT is  
a project to design, build and carry-in  
an object  
that is barely able to fit into  
a certain space.

演出家・危口統之 (1975～2017) が2008年に考案しました。本人の意志を引き継ぎ「悪魔のしるし」は、CCOライセンスによりこの度当プロジェクトおよびマニュアルの著作権を完全放棄します。  
This project was conceived in 2008 by theatre director Noriyuki Kiguchi (1975 - 2017). Akumanoshirushi announces the waiving of copyright on the project and this manual in accordance with his will, under the rule of the CCO License.



## 「搬入プロジェクト」を構成する5つの要素 | 5 Elements of CARRY-IN-PROJECT

- 1 自由な上演時間**  
No Set Duration  
実際に搬入するのにかかる時間が、そのまま上演時間となる。  
The duration of the performance is how long it takes to carry-in the object.
- 2 場所からの解放と蜜月**  
Liberation and Intimacy in Relation to the Space  
劇場空間からこの演目は解放される。同時に、実施する場所の固有の立地・構造・空間などと密接な関係が生み出される。  
The performance is liberated from the theatre space. At the same time, it is designed to have close contact with the location, structure and space of the site.
- 3 ルール設定によってドライブする演劇空間**  
A Theatrical Space that is Driven by a Set of Rules  
文字で記される台本や演出は存在しない。「搬入する」という目的だけが一連の動きを規定し、「物体」の形状や重さが運ぶ人の行動を引き出す「戯曲」となる。  
There is no written script or direction. A series of actions is governed by the purpose to carry-in the object, and the design and weight of the object become a 'play' to guide the performers.
- 4 役者ではない人間が輝く場**  
Opportunity for Involving Non-Performers  
「物体を搬入すること」において練習は不要である。訓練された身体でなくとも、搬入に参加したり・巻き込まれることができる。  
There is no rehearsal needed in order to carry-in an object. Any-one can participate in the project even for an untrained body.
- 5 舞台と客席／出演者と観客 境界線の溶解**  
To Dissolve the Border Between Stage, Auditorium, Performers and Audience  
周囲の人を巻き込みながら、(観ていた人がいつの間にか搬入を手伝っている等)、その場を舞台空間へと変貌させながら、搬入作業は進行する。  
As the object is carried, it begins to involve more people, transforming the site into a theatrical space. For example, someone who started as a spectator may become a carrier.

\* このプロジェクトは、芸術作品にも、祭りにも、単なる労働にもなり得るが、「悪魔のしるし」は、これを演劇作品の公演として捉え、以上の特異な5つの要素によって構成されていると考える。  
\* Although this project can be perceived as an art piece, festival, or simply an act of labour, Akumanoshirushi defines it as a theatre performance that is constituted by the five unique elements listed above.



## 搬入プロジェクトのやり方 | CARRY-IN-PROJECT Workflow

**1. 搬入する建物を選ぶ。  
ルートを検討する。**

**POINT** 物体の製作場所・総予算・運搬方法・公演直前の合体作業場所、搬入後の物体の扱いについても議論する。

**2. 空間のリサーチ・測量をし、  
作図して場所の模型を作る。**

**POINT** 測量した物ひとつひとつが物体デザインの手がかりになる  
ので障害物になりそうな家具なども手を抜かず細かく測量  
する。

**POINT** 模型は丈夫な素材で作ること（屋外でルート検証すること  
も多いため）。

### 3. 物体の模型を作りながら設計し、その形と動きを決める。

**POINT** たくさんの模型を作り、グループでディスカッションしながら  
やると良い。

**POINT** 公演時の安全確保のため、また、ディスカッション時にギリギリ感を楽しむために、物体模型は実寸より少し大きめに作ることが望ましい。

**POINT** 製作する物体は、作家の主観や思いつきではなく、場所のサイズに従って設計されるべきであろう。

**4. 工法を決めて材料を集め、施工する。**

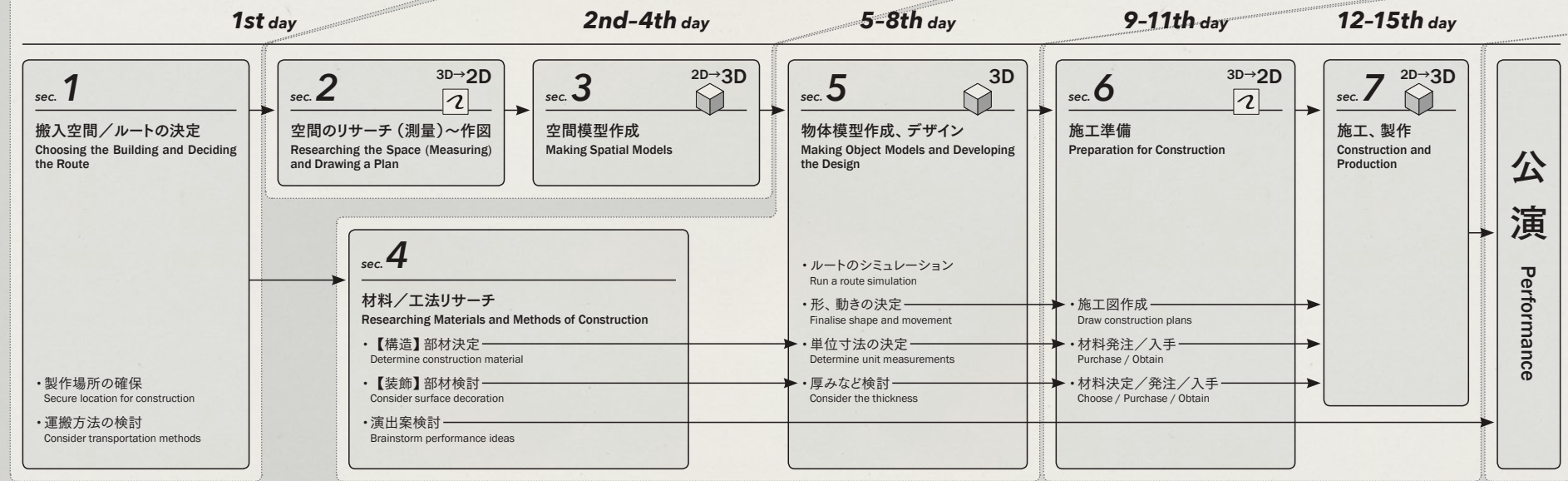
**POINT** 既存のマテリアルのモジュールサイズが大きく影響を与える可能性があるので、材料や工法のリサーチはあらかじめ  
 模型検証と平行してすすめておけるとよい。

**POINT** 表面保護材は建物を傷つけない緩衝材でもある。

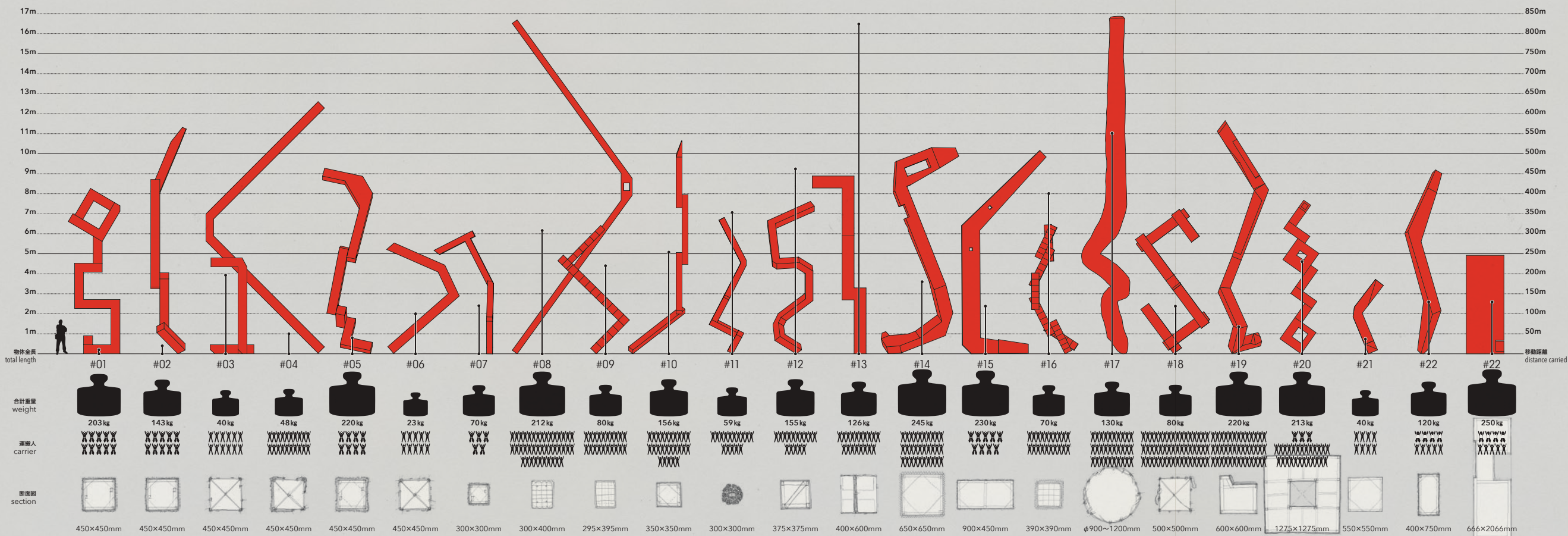
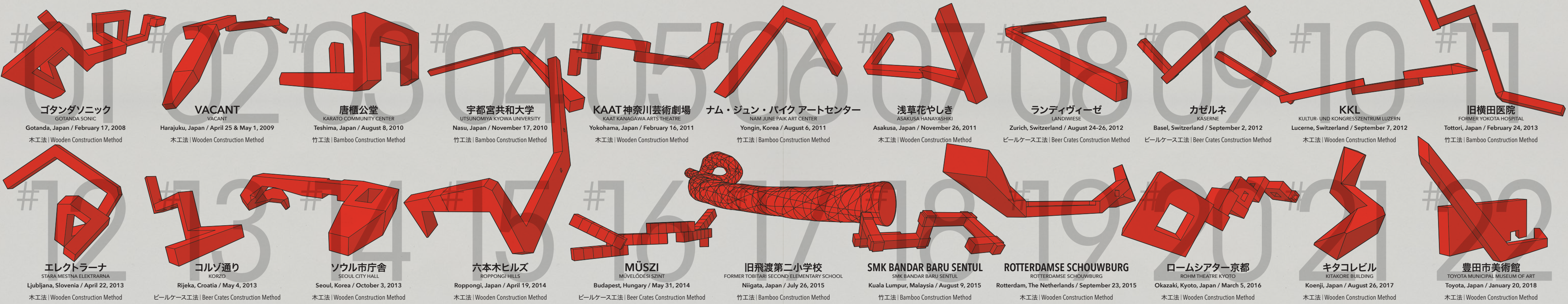
## 5. 搬入する。

**POINT** 物体の重さや性質によって、事前にある程度の力持ちを集めておく。突然参加したい人のための軍手などは用意しておく。

**POINT** ラジオ体操など、儀式的かつ準備運動になるようなことを最初に実施することを勧める。



## これまでの搬入物体 | Previous Objects

**仕様書 | Technical Rider**

<p>作業手順 WORK</p>	<p>●会場設定 Selecting the Venue</p> <p>●会場測量 Measuring the Venue</p>	<p>●素材調査 Material Research</p> <p>●作図 Drafting</p>	<p>●建物模型作成 Architectural Scale Model Making</p>	<p>●物体検尺模型作成 Object Making (scale model)</p> <p>●物体実物作成 Object Making (life-size)</p>	<p>●公演 Performance</p>
<p>必要な道具・モノ Things to Bring from Company</p>	<p>●デジタルカメラ Digital Camera</p> <p>●コンパス Model Tape Measure</p> <p>●レーザー距離計 Laser Range Meter</p> <p>●巻尺 Open Reel Tape Measure</p>	<p>●PC Laptop Computer</p>	<p>●カッター Cutting Mat</p> <p>●カッター Utility Knife</p> <p>●金定規 Steel Ruler</p> <p>●接着剤 Adhesive</p>	<p>●ポリスチレンフォーム Styrofoam Board</p> <p>●マスキングテープ Masking Tape</p> <p>●手鋸 Hand Saw</p> <p>●インパクトドライバー Impact Driver</p> <p>●フィニッシュネール Finish Nail</p> <p>●タッカー Staple Gun</p> <p>●ラッシングベルト Lashing Belt</p>	<p>●ヘルメット Safety Helmets</p> <p>●安全帯 Safety Harnesses</p> <p>●ホイッスル Whistle</p> <p>●カメラ Camera</p>
<p>必要な知識 Things to Know On-site</p>	<p>●地域の地理、歴史、建物などある程度精通した、建物や場所の使用について交渉をしてもらえる人 A person with some expertise on local geography, history and buildings, and who can help us negotiate the use of the building / site.</p> <p>●舞台美術で使う材料やDIYショップ、建築材など現地のお店事情を知っている人がいること Very helpful to have someone who knows local store situation, such as DIY shops and construction materials.</p>	<p>●プリンター Printer</p> <p>●インターネット環境 Internet Connection</p>	<p>●カッターマット Cutting Mat</p> <p>●ヒートカッター Heat Cutter</p>	<p>●ポリスチレンフォーム Styrofoam Board</p> <p>●ヒートカッター Heat Cutter</p> <p>●丸鋸 Circular Saw</p> <p>●コンプレッサー Air Compressor</p> <p>●インパクトドライバー Impact Driver</p> <p>●フィニッシュネール Finish Nail</p> <p>●電気タッカー Electric Cable Reel</p> <p>●タッカー Staple Gun</p>	<p>●搬入人員 Carry-in Crew</p> <p>●ホワイトボード Whiteboard</p> <p>●ヘルメット Safety Helmets</p> <p>●電池式拡声器 Electric Megaphone</p> <p>●USB中継機 USB Extender</p> <p>●ビデオ係 Videographer</p> <p>●カメラマン Still Photographer</p>
<p>必要な場所 Things to Buy On-site</p>	<p>●こんな会場だと嬉しい・・・ ・人通りが多く、目に付きやすい場所にある ・地域のみなさんに親しみにあがる建物 ・入口が小さくて中に大きな空間がある Venues are like - ・Eye-catching location with many passerby. ・Familiar building to the locals. ・Small entrance with large, open space inside.</p>	<p>●段ボール Corrugated Board</p>	<p>●段ボール Corrugated Board</p>	<p>●材料 Raw Materials</p> <p>●小片材 Scanting</p> <p>●ベニヤ板 Plywood</p> <p>●薄いベニヤ板 Thin Plywood</p> <p>●スラムビス Flooring Screws</p> <p>●カパリングマテリアル、装飾品 Covering and Decorating Materials</p>	<p>●ロープ Rope</p> <p>●滑り止め付き軍手 Grip Work Gloves</p>