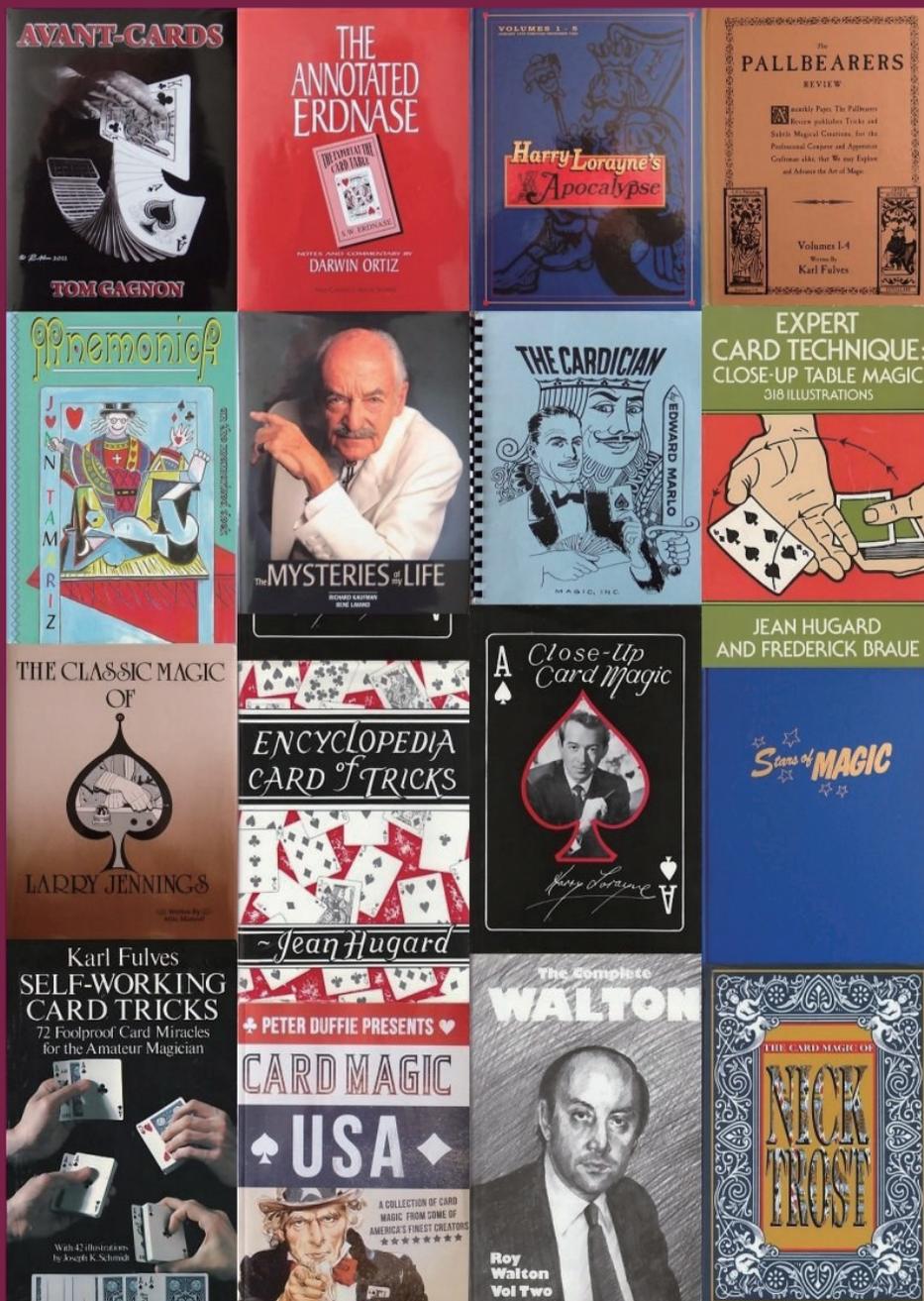


Card Magic Magazine



No. 1

May 6, 2012

by Hideo Kato

“Card Magic Magazine” を始めるにあたって

“Card Magic Library” を全巻完成したあとどうするか、ひとつのことは決まっています、ひとつのことは決まっています。

決まっていたことは、全巻購入いただいた方には、これから私が著述するのは、すべて無償にて提供するという事です。(印刷するもので例外があるかもしれませんが)。

決まっていなかったことは、どのような形式で編纂するか、という発行スタイルについてでした。“Card Magic Library” で収録すべきようなものが、まだかなり残っていますから、同書の形式を踏襲した方がよいかとも思いました。

しかしながら、同書のようなまとめ方は、大々的な調査を踏まえた上で、全体的な構成を考えて編集するものです。たいへん時間がかかりますし、ある程度の内容がまとまらないと形になりません。書きたいことが山ほどあるのに、そのようなやり方では効率がよくありません。

そしてもうひとつ、読者の皆様の立場から考えて、重視すべきことがありました。ジョーダンの“Thirty Card Mysteries” はすでに全部翻訳済みで、それを1冊の形にまとめてみたのです。ところが高度な内容のものがぎっしり詰まった感じになってしまい、読み物としてハードな感じになってしまったのです。

そこではたと思いつきました。ひとつのテーマで1冊をまとめるのではなく、色々なテーマのものを、雑誌形式で連載に分けて書くことによって、ひとつの号が楽しく読めるのではないかと。

その結果が、私1人で書くにもかかわらず、“Card Magic Magazine” というタイトルになったというわけです。雑誌というからには、色々異なるアングルからカードマジックの資料をまとめていきます。

もうひとつ決まっていることは、この“Card Magic Magazine” を“Card Magic Library” に負けない、価値あるものとしようということです。いつまで続くかわかりませんが、よろしくおつきあいください。

2012年5月6日

加藤 英夫

Thirty Card Mystries

= 第1回 =

チャールズジョーダンの世界へようこそ！

カードマジックを三次元の空間にたとえるとすると、カードマジックの様々な現象の豊かさは、横幅に相当します。それらの現象を実現する様々な手法のバリエーションは、奥行きに相当します。そして、それらの現象や手法を効果的に演じるアートの手法は、高さに相当すると言えるでしょう。

ヨハン・N・ホフジンサーがカードマジックの高みを築いたとすれば、カードマジックの横幅を広げたのは、チャールズ・ジョーダンです。今日のカードマジックの土台となっている多くの部分は、チャールズ・ジョーダンによって生み出されました。

ホフジンサーが高くして、ジョーダンが横に広げてくれた世界を、その後のマジシャンたちが奥行きを広げていったと言えると思います。エドワード・マルローやダイ・バーノンが現代カードマジックを完成させたとすれば、そのまえに確固たる土台を築いたマジシャンを、私たちは知っておく必要があるのです。

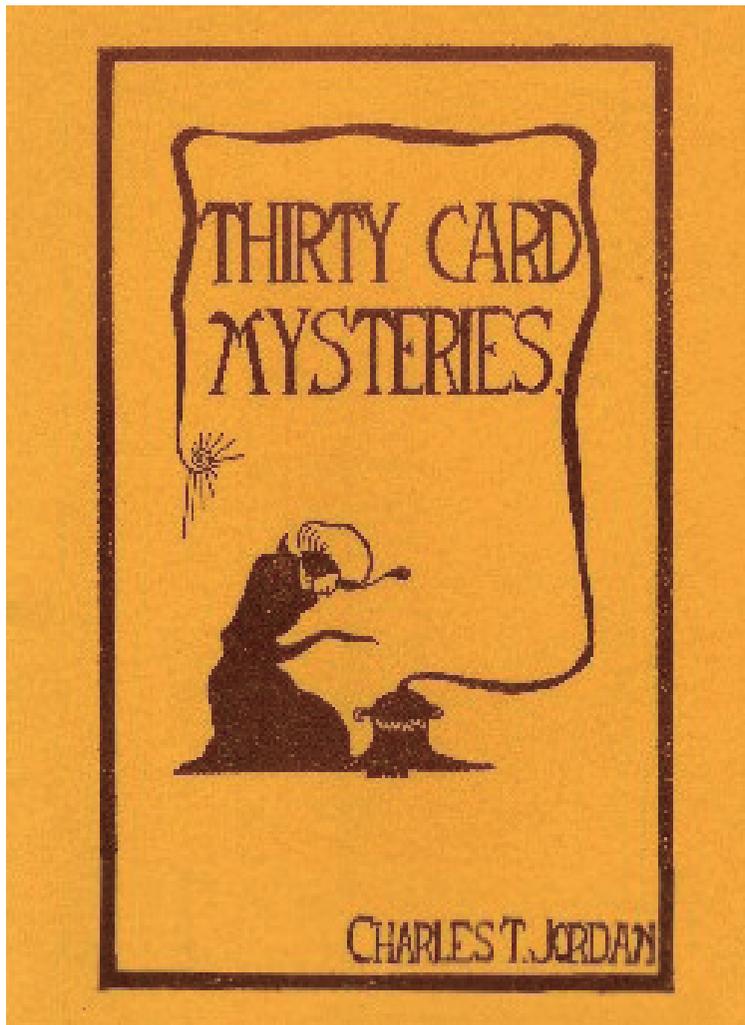
チャールズ・ジョーダンこそ、“Card Magic Magazine” 第1号のトップを飾るのにふさわしいマジシャンです。彼の生み出したカードマジックの全体像を知ることが、その上に立っている現代のカードマジックを受け継ぐ私たちに、欠かせない儀式のようなものです。

そこで今回から、ジョーダンが初めて出版したカードマジックの本、“Thirty Card Tricks”を順次、翻訳して紹介していきます。紹介するだけでなく、作品内容に関する補足や、その後のカードマジックの発展の中で、関連する作品も収録いたします。

なお、“Thirty Card Tricks”の翻訳紹介を完了したあと、ジョーダンの他の著作、“Ten New Impromptu Card Tricks”、“Ten new Sleight of Hand Card Tricks”、“Ten new Prepared Card Tricks”、“The Four Full Hands”を順次、翻訳紹介してまいります。

原文の翻訳はゴシック文字で表記し、加藤が補筆する文章、関連作品の解説などは明朝体で表記いたします。

それでは、かなりマニアックではありますが、10年に満たない短期間に、カードマジックに情熱のすべてを注ぎ込んだ、ジョーダンの世界をお楽しみください。



= 1919 年発行 =

前書

このささやかなカードプロブレムをマジック界に捧げるにあたって、それらすべてを私が考案したのではない、ということをお記しておきます。それらが考案と呼ぶべきものであるかどうか疑問に思います。むしろそれらは、従来からある原理にもとづいて考えられたものであり、もとなるアイデアを考え出した人のオリジナリティを認めるべきものであります。

おそらく私以外の方のリサーチによっても、そのようなことが言えると思います。たとえば英国カーディフのチャールズ・ウィリアムの場合、ダブテイルシャフルの研究について、私のものとたいへん似通っていて、私よりも先んじる研究であることがわかっています。しかしながらその原理にもとづいたプロブレムの構築は、私独自に進めてきたものであり、ウィリアム氏が行っていた研究を知らないでまとめたものです。したがって、いくつかのカードプロブレムのもとなる原理を公開することをためらうものではありません。それらは一般人のみならず、マジシャンをも不思議がらせてきたものです。

この本の説明する範囲には限りがありますので、4つの分野に分けるにとどめました。しかもそれらの分野の境界線さえあいまいなものです。私はこの本を豪華版にしようとは思いませんでした。著述、タイピング、印刷、製本などは何とかして私がやりました。誤植や不適切な表現が見過ごされているかもしれません。それでも少なくとも、見かけは地味な本でも、読むに値する本になるように、最大の努力を払いました。

ここに序文を書ってくれたネルソン・ダウズ氏、2作品を提供してくれたサンフランシスコのジェームス・モレン氏、そしてイラストと表紙デザインを描いてくれたエリ・ベネツェ氏に感謝の意を表します。

1919年9月20日

チャールズ・ジョーダン

序文

世界一のマジシャンが'ワインと水'というマジックを、彼より40年も前に演じられていたのと同じ様式で演じていました。ふつうのグラスを手に掲げて、「空のコップです。何も入っていません」と言いました。すると観客席のいちばん前で見ていた子供が、「チンキが入ってるよ」と言いました。このことは、何も言わないことよりも不適切なセリフがあるということを示しているかのようです。

私は数年まえにロンドンのエジプシャンホールで、ある著名なマジシャンがカードマジックを演じるのを見ました。観客席に下りてきて、1人の男性に「好きなカードを取って」と言いました。しかしその男性は何かの理由でカードを取りませんでした。血の気を失ったそのマジシャンはカードを投げ捨て、その客をののしりました。なぜ観客といさかいを起こしたのか、私には理解できませんでした。

また別のとき、世界一のマジシャン(少なくともポスターにはそう書かれていました)が、3人の客にそれぞれカードをフォースするのを見ました。選ばれたカードを1枚ずつ現して見せようというのです。フォースはうまくいきました。そして3人目のカードを現したとき、その客はそれが彼のカードではないと言いました。マジシャンは言いました。「いいえ、これは間違いなくあなたが選んだカードです。私がフォースしたのですから」と言ったのです。これはマジシャンにとって大きな間違いだと思い、私はマジシャンが秘密を暴露した例として、ロンドンのマジックソサエティに報告いたしました。

さて、その世界一のマジシャンとは、あのロベール・ウーダンだったのです。彼はつぎのように言ったことがあります。“マジシャンの偉大さは、彼の指先の技術よりも、失敗を成功に見せかけられる能力によって判断すべきだ”と。私たちマジシャン、ことのほか1日に何回も出演するようなマジシャンにとっての問題なのは、1回1回の演技に熱がこもらず、アートを高めようという気力を失ってしまうことです。最近、マジックを解説した本数多くが現れました。それらのたいていものは平凡なもので、同じような古くからあるトリックを、古いままの書き方で書いています。古くから落としネタ、ブラックアートテーブル、ブラックアートアクセサリー、仕掛箱、そして古めかしいドレープのテーブルなどなど。

しかもそれらの内容の大半がセリフで占められていて、解説されているトリックはあまり多くなく、せいぜい使えるものの1点か2点で、あとは無理に付け足したようなものであるというような本ばかりです。

この本の原稿を読ませてもらったところ、これまでの状況と違っていました。これは新たな出発点です。私の古くからの友人である、チャールズ・ジョーダン氏の書いたこの小さな

本では、不必要なセリフをいっさい省き、いくつもの優れたオリジナルトリックや原理が満載されています。それらの中には、マジックの世界に初めて登場する原理も含まれています。

マジシャンの아트の中で、カードマジックはもっとも人気があるものであることは疑う余地がありません。理由は明白です。

仕掛カードというものは、ときによってたいへん便利なものです。観客というものはけしてマジシャンではありません。準備されたカードというものは、たいていのマジシャンに歓迎されていません。しかしながら、ふつうのカードでは実現できず、準備されたカードでしか物理的に不可能な現象というものがあるのです。

この小さな本の中には、多くの優れたものの中に、巧妙な準備や仕掛によるトリックが含まれています。しかしながら、準備されたカードや仕掛カードなどが、うまくミスディレクションの幕の陰に隠されるように工夫されていることを、よく理解してください。

リフルシャフルの性質や原理については、多くの読者にとって、革新的なものと感じられることでしょう。

もちろん、指先の技術を使うトリックについての章は、私にとってもっとも興味深いものです。マニピュレーション分野は私の得意とした分野であり続けましたから。しかしながら、私はすべての章に興味深いものを見つけました。第1章の'フルハンド'、第2章の'エスケープ'、第3章の'リバース'、第4章の'カード&バッグミステリー'などの優れたものは、なかなか見つけられるものではありません。

しかしながら私はひとつだけ不満な点があります。それはジョーダン氏の書き方があまりにも謙虚すぎることです。たとえば23ページにおいて彼は、“おそらくほとんどのマジシャンが気づいていないと思いますが”と書いていますが、彼がそこに書いていることは、世界中の誰も気づいていないことに、私は大金を掛けてもかまいません。それはジョーダン氏によって初めて書かれたものであると確信します。読んでいただければ、きっとわかるはずです。

私はこの“サーティカードミステリー”を、マジックというアートを愛する人々に、喜んで推薦します。

1919年9月10日

アイオワ州、マーシャルタウン
ネルソン・T・ダウンズ

第1章 ダブテイルシャフルの深層を探る

ダブテイルシャフルが、正確には言葉通りにカードを混ぜるものではない、ということがひらめいたのは、かなり以前のことでした。新しく開けたデッキをシャフルしたときに、表を見たときに目を見開きました。私はまたデッキをカットして、もういちど見てよく考えました。

52枚のカードが1から52までの番号が振られて、トップからボトムまで順番に並べられているとしましょう。その状態では、52枚が切れ目のない鎖状になっていることは、どなたでも知っていると思います。デッキをカットするということは、たんに下の部分が上にくるだけで、カードの部分部分の順が変化するものではありません。最初のトップカードがトップから35枚目になったとすると、最初のトップから2枚目は36枚目、トップから3枚目は37枚目になります。最初のボトムカードはもちろん、最初のトップカードより1枚少ない34枚目になります。

さて前述のように番号を振ったカードをちょうど中央で分けて、右と左に置き、親指で左右交互にカードをリフルして落としていったとしましょう。最後に番号1のカードを落としたとすると、結果として番号1のカードは1枚目、番号2のカードは3枚目、番号3のカードは5枚目、以下同様、番号26のカードは51枚目となります。

つぎにまたトップに戻り、番号27のカードは2枚目、番号28のカードは4枚目、番号29のカードは6枚目、以下同様、番号52のカードは52枚目となります。したがって、分けたそれぞれのパケットの中のカードは、そのパケットの中のカード同士では順番が変化していないことになります。

つぎに、以上のようにシャフルしたデッキを1回カットしたとします。トップにどの番号のカードがきたとしても、3枚目にはその番号より1大きい番号のカードがきています。5枚目にはさらに1大きい番号のカード、以下同様にボトムまで続き、またトップに戻ってそれ以降の番号のカードが1枚おきに続いています。

以上のことを図で示すと、1回ダブテイルシャフルされたデッキは、2つにたたまれた輪で表現することができます。右図。



デッキがどこでカットされようと、この2つ折りの輪は途切れることなく、エンドレスにつながった状態を保ちます。すなわち番号1のカードからスタートして、2回デッキを見渡せば、すべてのカードを番号順にトレースすることができることになります。

以上は、シャフルするとき左右交互に1枚おきに落とすことを前提に説明してきました。

これが実際のシャフルのように1枚おきとは限らず、左右ランダムな落とし方でシャフルしたらどうなるでしょう。シャフル後に番号1のカードからトレースすると、1枚おきではなく、あるときは何枚かを飛ばすことになりますし、あるときは続けて出てくることもあります。しかしながら、ボトムまで達したら、もういちどトップからトレースを続ければ、2回のトレースで必ず番号52に達します。

ここまででわかったことは、ダブテイルシャフルを1回行うということは、カードのグループを2つに分けただけであり、全体の鎖の輪は壊さず、輪が二重に折り返したものになるということです。

以上のように1回シャフルされたデッキをまた中央で分けて、2回目のダブテイルシャフルを行ったとします。その結果の配列を調べると、1回目に共通したことが起こっています。番号1のカードの何枚かあとに番号2のカードがあり、それをたどっていくと番号1から番号52までのカードを順にトレースすることができます。ただし今回は最後まで到達するのに、デッキを4回見渡すこととなります。なお、2回のシャフルののちにカットを行っても、その状態に変化はありません。

同様にして、3回目のシャフルを行うと、まるでカードはゴムの輪のように長く伸びながら、8重に折り返された状態になり、そしてひとつの番号のカードのつぎの番号のカードへの距離が、平均で8枚離れた状態となります。

以上のような性質が、どのようにしてマジックに応用できるでしょうか。このあとの部分が、その疑問に対する私の解答です。最初に解説するのは、その性質をもっとも単純に用いたものです。

1. クローズレンジマインドリーディング

~ Close-range Mind Reading =

* 現 象 *

デッキをケースから取り出し、マジシャンは1回ダブテイルシャフルし、それから客に何回かカットさせます。全部のカードを使うと難しいので、相手にデッキを渡し、表向きに広げて、2から6までの数の小さいカードを取り除かせます。それらを取り除いたあとの32枚を、さらに何回かカットさせます。そのあとカードを裏向きにして、左右に16枚ずつの2組にディーリングして分けさせます。

ここでマジシャンは後向きになり、相手がどちらかの山から任意のカードを1枚抜き出し、それを見ておぼえてから他方の山の中に入れ、その山をよくシャフルします。マジシャンは前に向き直ってその山を受け取り、表を自分に向けて広げ、すぐに選ばれたカードを抜き出して当てます。

* 準 備 *

デッキのうち、ピケット部分の32枚を数の小さいもの(2から6)と分けます。(訳注: 'ピケット'とは、ふつうのデッキから2から6までをのぞいたカードを使うゲームの名称で、ホフジンサーの時代には、ピケットパックの方が普及していました)。

スペードとハートの偶数カードとクラブのダイヤの奇数カードを1組に集め、スペードの奇数カードとクラブとダイヤの偶数カードを別の組に集めます。その2組から交互に1枚ずつ取ってひとつの組に集めていきます。そしてそれらの上に2から6までの20枚をよく混ぜたものを重ねますが、その20枚はブリッジをかけておき、あとで境目で分けられるようにしておきます。

* 方法 *

デッキをケースから取り出して、ブリッジから分けてダブルシャフルします。客にデッキを渡し、2から6までのカードを抜き出させ、それから32枚を何回かカットさせます。抜き出させるとき、ピケット部分の順が変わらないようなやり方をさせます。32枚を左右の2組にディールして分けさせると、16枚ずつのグループに分かれます。

現象説明に書かれたように進めたあと、カードを見渡すときに、そのパケットの中の違うグループのカードと違う1枚を見つけ、抜き出して当てます。

2. ロングディスタンスマインドリーディング

= Long-distance Mind Reading =

* 現象 *

つぎのように書かれた手紙が友人に送られます。

“こんにちわ、あなたがカードトリックが好きだときいています、あなたに会ってお見せすることができないので、郵便を使って、遠く離れたところからひとつお見せしたいと思います。別便にて1組のふつうのカードを送りました。お送りするまえによくシャフルしておきました。カードが届いたら、以下の説明の通りにやってください”。

“カードをケースから取り出したら、カードの順番を変えないように扱ってください。カードを広げてカードが特定の順番になっていないことを確認してください。裏もよく見て、裏に何かの印がついていないこと、その他に何らかの仕掛があるかどうか確認してください”。

“つぎにカードを裏向きにして、何回かカットしてください。そうしたら、だいたいまん中あたりから2組に分けて、ダブルシャフルしてください。それから何回かカットしてください”。

“つぎにカードをまん中あたりから2組に分けてください。一方の組のまん中あたりから1枚のカードを抜いて、それが何であるかを紙に記録してから、他方の組の中に入れてください。そうしたら、選んだカードがある方でもない方でも、どちらかの組をよくシャフルしてください。そしてその組を封筒に入れて、私宛に返送してください。受け取り次第、あなたを驚かしてさし上げます”。

マジシャンは返送された半分を見て、選ばれたカードを当てます。

* 準備 *

デッキそのものは準備する必要はありません。よく混ざった状態で、52枚の配列をメモしておくのです。あとで照合するのに都合がよいうに、大きな紙に大きな円を描き、それにそってカードを記入していき、1枚目と52枚目が連結するようするのです。右図。



* 方法 *

デッキと説明を書いた手紙を同時に投函してはなりません。先に説明の手紙を送り、2日後ぐらいにデッキを送るようにします。さもないと説明を読むまえにデッキをいじられる可能性があります。

相手が好きなだけカットしてから1回ダブルテイルシャフルしても、カードの輪は途切れません。二重の輪になるだけです。それを中央あたりから分けて2組にすると、どちらの組にも、2つの切断された輪の部分が含まれています。

そのどちらかの組のまん中あたりから1枚抜くということは、最初に1つだった輪を4つに分けた断片の中央から1枚のカードを抜くこととなります。それがもとの断片とは離れた断片の中に入れて返送されますから、メモされた順を照合することによって、トレースしている断片に含まれないカードを見つけることができます。

実際にはつぎのようにして見つけます。返送されたカードのトップから順番にカードを見ていき、メモ上のそのカードに○印をつけていきます。そうするとつぎの2つのどちらかが起こります。

1. 全部のカードについてメモ上に○をつけたとき、ひとつだけ○のつかなかったカードがある。
2. 2つの並びは全部○がつくが、それらとは離れたところの1枚に○印がつく。

最初の場合は、印のつかなかったカードが選ばれたカードで、相手が返送しなかった半分に入っています。

あとの場合は、離れた○がつけられたカードが選ばれたカードで、返送された中に入っています。選ばれたカードを手紙で告げます。

* 訳注 *

カードの配列を円形に書く必要はありません。たんに順番をシーケンシャルにメモしたのもでも使えます。先頭と末尾がつながっていると考えればよいのです。

客にカードをシャフルさせることについて

= Allowing a spectator to shuffle the cards =

何人かの観客の前で演じているときに、客の1人にカードをシャフルさせるということについて、ここで考察しておいた方がよいと思います。

10回のうち9回ぐらいは、客にシャフルさせず、マジシャンが自分でシャフルしても効果が落ちることはありません。効果が上がる場合というのは、観客がマジシャンである場合です。

どのような場合であれ、客にカードをシャフルさせる場合は、その客がどのようなシャフルのやり方をするか、まえもって知っておくことが重要です。つぎのようなセリフを言ってシャフルさせるのはよくありません。「カードをシャフルしてください。オーバーハンドシャフルではなく、ダブルテイルシャフルをお願いします」。

1回だけシャフルさせる場合には、デッキを渡して「カードをシャフルしてください」と言って、相手が1回シャフルしたところで、「それでけっこうです」と言って、カードを返してもらいます。決して「1回シャフルしてください」とは言ってはなりません。カードのシャフルのやり方がトリックの成功に関係があるような印象を与えてはならないのです。

3. プレモ

= Premo =

* 現象 *

マジシャンはケースからデッキを取り出して、1人の客に渡します。マジシャンは後向きになります。客にデッキを好きなだけカットさせ、それから1回シャフルさせて、さらにカットさせます。そしてまたシャフルさせます。以上のようにカードが十分に混ぜられたあと、客にデッキの上から1分の4ぐらいを持ち上げさせ、下のトップカードを抜き取らせませす。そして持ち上げたカードを下のカードに重ねさせます。客は抜き出されたカードを見ておぼえ、デッキのトップに置きます。そしてカットしたあと、さらに1回シャフルします。

マジシャンはここで前に向き直り、デッキを受け取り、カードをいくつかの列に表向きにディールします。もしくは、たんに表向きに広げてカードを見渡します。そして選ばれたカードを当てます。

* 準備 *

もちろんシャフルはダブルテイルシャフルでやらせませす。デッキのセットについては、客が表を見るのは3回ダブルテイルシャフルされたあとですから、つきのような単純なセットでかまいません。

各マーク別にカードを分け、それぞれAからKまでの順番に並べませす。そのあとトップからダイヤ、

クラブ、ハート、スペードの順でパケットを重ねます。トップがダイヤのAで、ボトムがスペードのKとなります。そのあと1回カットして、フェースに目立たないカードが出るようにしておきます。

* 方 法 *

この章の最初の方ですでに説明した通り、デッキを1回シャフルすると鎖の輪は二重になり、そのあとカットすることは何の変化も与えません。2回目のシャフル後も輪は途切れることなく、輪が4重になります。シャフルが細かければ細かいほど、2回シャフル後の状態は、カードの順番平均して4枚おきになります。

客はその状態で上から4分の1ぐらいのカードを見ておぼえ、それをトップに置きます。したがってそのカードだけ輪の並びから外れることとなります。平均して、連鎖のものと位置から3枚ぐらいずれることとなります。3回目のシャフル後も、そのカードは連鎖から外れたままで、輪は8重にたたまれた状態になります。

デッキを受け取り、トップから表向きに、左上から右下に向かって、13枚4列にディーリングします。左上の最初のカードからスタートして、以下のようにカードのチェーンをトレースしていきます。

たとえば1列目の1枚目がダイヤの5だとします。列をトレースしていきダイヤの5のつぎのカード、すなわちダイヤの6を見つけます。ダイヤの6が見つかったらさらにトレースを続け、つぎはダイヤの7を見つけます。ひとつの列の右まで見たら、つぎの列の左に移ります。4列目の右端のカードのつぎは、1列目の左端に戻ってトレースを続けます。ダイヤのKまでトレースできたとしたら、ダイヤのつぎはクラブのAに続けます。

- 1 順目で 5D, 6D, 7D, 8D, 9D, 10D とトレースし、
- 2 順目で JD, QD, KD, AC, 2C, 3C とトレースし、
- 3 順目で 4C, 5C, 6C, 7C, 8C とトレースし、
- 4 順目で 9S, 10C, JC, QC, KC, AH, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H とトレースし、
- 5 順目で 7H, 8H, 10H となったとします。

ハートの8のつぎにハートの9がなく、ハートの10が現れました。ですからこのことは、ハートの9かハートの10が選ばれたカードであるかもしれないとわかりますが、ハートの10のあとにもトレースを続け、ハートの10のつぎにハートのJがあることを確認できれば、ハートの9が選ばれたカードだと判定できます。ハートの10が選ばれたとしたら、ハートのJのまえにはあるはずがないからです。

このようなトレースによる抜け穴が、違うマークの間で起こった場合は、判断に戸惑うかも知れませんが、マークはダクハスの順にセットされていたから、ダイヤのKのつぎがクラブのAと連続しているものと考えれば、判断の方法は同じです。

選ばれたカードがわかりましたから、適切な方法で当てます。選ばれたカードのない列をひとつずつどけていき、最後の列を取り上げて、選ばれたカードを抜き出して当てればよいでしょう。

* 備 考 *

私がよく演じてきたバリエーションは、裏面がマークされたカードを使うことです。カードのマークや数のマークではなく、よくシャフルされたデッキの裏面に、トップからボトムに向かって、1 から 52 を示すマークをつけておくのです。そうすれば、トップカードのマークが示す数からスタートしてトレースを行い、抜けている数のカードだとわかります。

いずれのやり方でも、目隠しを使うことによって、さらに効果を高められます。目のわきから盗み見られる目隠しをして、いかにも手探りでスプレッドの上を何回かさぐりながらマーク、もしくはカードの表面を見てトレースによって見つけるのです。

一般の人に見せる場合には、客にシャフルさせず、マジシャンがシャフルしても不思議さは損なわれません。より精密にシャフルした方が、トレースがスムーズに行えます。

今日の発見

= 第1回 =

“今日の発見”シリーズを始めるにあたって

私は“Card Magic Library”を著述出版するにあたり、歴史的な情報を集めるために、マジックカフェの中に“Today’s Finding”というスレッドを立ち上げて、様々な雑誌や書籍、そしてインターネットなどから得た情報を記録して、それらに関連した情報をメンバーからも投稿してもらおうと考えました。

そのスレッドに記録した情報の40%ぐらいは、“Card Magic Library”で使いました。当書は、使用されなかった情報をまとめて残そうというものです。使われなかったのは、価値が低いという理由ではなく、“Card Magic Library”の中に、それらを使う章がなかったからです。

今後この“Card Magic Magazine”に収録していくものが、カードマジックの歴史の一部として記録して残すに値するものであることは、読み進めていただければ、すぐにわかっていただけたと思います。

中には私のアイデアや作品を書いたものもありますが、それらは発見した情報に影響を受けて思いついたものなので、いっしょに記録しておきました。それらの中にはポテンシャルの高いものもありましたので、今回の編集時において磨き上げをかけて、十分実演価値のあるものになったものが多数あります。

歴史が蓄積してきた宝物と、そして私のアイデアや作品を、どうぞご堪能ください。

当シリーズの表現方法について

マジックカフェにおける投稿文については、グレーの背景をつけて表示します。背景のない文章は、今回の編集時に他の文献などから引用したり、加藤が書き加えたものです。

No.001 隠して行うワンハンドパス

投稿日：2007年9月4日

今日は、ワンハンドパスの面白いやり方を見つけました。それは雑誌”ジニー”1936年10月号に、ページ・ライトが書いている’ページパス’です。私はワンハンドパスというものが、このように水平に行えるとは思っていませんでした。デッキをディーリングポジションに持って行うのです。

ライトはパスを右手でカバーする方法を書いています。ちょうど右手がデッキをつかみにいくべく、デッキの前に位置したときに行うのです。右手がデッキをつかんだときには、すでにパスは完了しています。

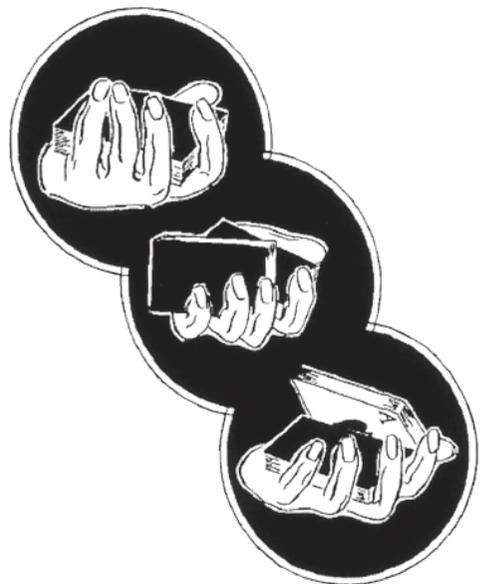
ページパス

= ページ・ライト、雑誌”ジニー”、1936年10月 =

原著からの翻訳です。

ワンハンドパスと言えば、唯一の実用的なものであると思われてきたチャーリエパスは、デッキを特別に位置に持たなければなりませんし、秘密の動作としてカバーするのは困難です。このページ・ライトの方法は、ディーリングポジションに持ったまま行え、ナチュラルにカバーできます。

解説の図では、右手を省いて表現しています。あくまでも以下の動作は、右手がデッキをつかむべく、デッキの上にかかったときに始め、つかんだ時点では終了させるものです。



デッキをディーリングポジションに持ち、パスすべき位置にブレークを保持しています。最初の図。

左親指で右に押しやると、ブレーク上にカードをずらすことができます。ずれたパケットの右上部分を左中指で押し下げてやります。2番目の図。

左人さし指のつけ根のあたりで下のパケットを押し上げてやると、3番目の図のようにもとの上のパケットを下に運ぶことができます。その上にもとの下のパケットを落としてそろえます。

‘ページパス’についての補足

原著では、左手のすべての動作を、右手をデッキの上にかけてつかむまでに、一気に行えと書かれています。そのようにやるとどうしても左手の動きが大きくなってしまいます。原著ではさらに、この左手の動作がほとんど練習しなくても、簡単にできると書いていますが、私の手では簡単にはできません。おそらく著者は相当に手が大きいのでしょう。

いずれにしても左手の動作を目立たせないために、動作を分割した方が、動きが目立たなくなるのではないのでしょうか。上のパケットが右から下にまわって、まだ表面が左上方向を向いているところで動きを止めるのです。そのまま両手を静止したままにしたあと、体の動きやセリフなどに合わせて、左手で下のパケットを裏向きにしてそろえます。

No.002 スナップチェンジの原形

投稿日：2007年9月6日

‘スナップチェンジ’はエドワード・マルローの考案ということになっていますが、多少やり方は違う部分がありますが、構造的にはほとんど同等のやり方が、マルロー以前に存在していたのを見つけました。雑誌“スフィンクス”1908年2月号に、D.H. デイルガーが、‘Change Cards By Snap of Finger’と題して書いているものです。

説明を読んでも、よくハンドリングが理解できません。図を見てもカードをどのように観客に対して向けているのかもわかりません。少なくとも、2枚のカードを重ねていて、瞬間的に表面側のカードをスナップしてどけて、手の中に隠すということは理解できます。したがって、原理的にはスナップチェンジのルーツと考えるのもよいように思います。

いずれにしても、ただそのようなものがあつたことをお知らせするために投稿いたしました。

補 足

“スフィンクス”の図を引用しておきます。



説明文でも表面のカードをスナップしてどけると書かれており、ハンドリングの違いはあるかもしれませんが、構造的にはスナップチェンジそのものと言っても過言ではないと思います。

No.003 メモライズドスタックの古い記録

投稿日：2007年9月6日

今日は、私が調べてきた中では、もっとも古い'メモライズドスタック'についての記述を見つけました。雑誌“マジックウオンド”1911年1月号に、Percy Naldrett が書いている、'An Excellent Trick' という作品の中で説明されています。現象は以下の通りです。

客が1枚のカードを選んでおぼえ、デッキに戻されて、デッキはシャフルされます。デッキはテーブルに置かれ、ここで客が選んだカードを告げます。そうするとマジシャンは精神集中してから、「それは上から23枚目にあります」と告げます。客がカードをディールすると、マジシャンの告げた枚数目から選ばれたカードが現れます。

ナルドレッドはやり方の説明の中で、“You use two packs of cards. One arranged in any known or memorised order”と書いています。“knwn order”というのは、おそらくサイ・ステビンスやエイトキングのことなどではないかと推測します。そして彼は“memorised order”とはっきり書いています。

もしもどなたかメモライズドスタックという呼称について、もっと以前に書かれているのをご存じでしたら、ご教示ください。

追記

なおナルドレッドのトリックの秘密は、お盆を取るときに、その陰でデッキスイッチを行い、スイッチしたデッキをお盆にのせて相手に渡す、というものです。

メモライズドスタックについての補足

’メモライズドスタック’についての膨大な研究書、ホワン・タマリッツの“Mnemonic”の中の、歴史に関する章を読んでも、’マセマティカルスタック’や’ロザリースタック’などについては詳しく書かれているのですが、肝心の’メモライズドスタック’については、1927年に’ニコラシステム’が発表されたことを指摘しているのみです。今回の発見で、少なくともルイス・ニコラ以前に存在していたことがわかりました。

Card Magic Video Lesson

No.18 インスタントデッキ

“Card Magic Video Lesson” シリーズについて

いままで“Cardician’s Journal”で発行をお知らせしていた、“Card Magic Video Lesson”も、当誌のひとつのコンテンツとして続行いたします。ダウンロード保存していただく映像については、“CMM 通信”にて随時お知らせいたしますので、紹介されたら早めにダウンロード保存してください。

いままでの“Card Magic Video Lesson”では、映像番号をクリックして映像を見られるようにしてきましたが、今後は、保存してあるホルダーで直接ご覧になってください。

インスタントデッキ

映像 0016 を見てください。相手が言ったカードを、デッキをカットして現すといことを繰り返しています。これはカーディニが得意としていたもので、'カーディニのインスタントデッキ'と呼ばれることもあります。

このトリックデッキについては、加藤のバージョンが“Card Magic Library”第10巻に解説してありますが、同書では、デッキの作り方を説明し、演技方としては、この**映像 0016**と同じように演じるものとして説明しています。

映像 0016 のようなダイレクトな使い方も面白いですが、カットもしくはパスによって指定されたカードをトップかボトムに運べるのですから、指定されたカードのリビレーションに用いれば最大の効果を発揮します。第10巻では応用トリックを解説しませんでしたので、ここでいくつかの応用例を説明いたします。

* ACAAN *

メモライズドスタックもしくはサイ・ステビンススタックでインスタントデッキの加工がしてあれば、相手にカードと数を指定させたとき、何のカードからバスすれば、指定されたカードを指定枚数目に運べるかがわかります。インスタントデッキの機能でそのカードを見つけ、そのカードでバスすれば、指定されたカードは指定枚数目に運ばれます。

* シンクエニイカード・セレクトカード *

クラシックフォースの得意な私としては、「あなたの好きなカードは何ですか」とたずね、それをトップもしくはボトムに運び、それをクラシックフォースします。相手が言ったカードを相手が選ぶというのは、たぶんいままではなかった現象だと思います。'ACAAN'よりはるかに面白いマジックです。頭文字をとって、'TACSAC'(Think Any Card Select Any Card)とでも呼びましょうか。

* マジシャン対ギャンブラー *

「ギャンブラーがマジシャンに“私が指定した数のカードを4枚現すことができるかい”と挑戦しました。するとマジシャンはできると言いました。お互いに掛金を出しました」という話をしてスタートします。「ギャンブラーが指定した数をあなたが決めてください」と言って、相手に数を指定させます。Kが指定されたとします。

インスタントデッキの仕掛を使って、指定された数のどれかがトップにくるようにカットします。そしてダブルターンオーバーします。それは3です。「マジシャンはKを現せませんでした。“もういちどチャンスをくれ”と言って、マジシャンはまたカットしました」と言って、ふたたびカットしてカードを現します。また3が現れました。3枚目もやはり3でした。

そして4枚目によやくKが現れます。「“ほら、Kが現れました”とマジシャンが言うと、ギャンブラーは、“指定した数のカードを4枚現せるかいと言ったはずだ。だから掛金は俺のものだ”と言って、ギャンブラーは掛金に手を伸ばしました」と言います。

「そこでマジシャンが“待ってくれ”と言って、カードに魔法をかけました」と言って、魔法をかけてから4テーブル上のカードを表向きにします。全部Kになっています。「マジシャンは掛金を取って立ち去りました」と言って終わります。

* インスタントデッキの仕掛について *

映像 0016 ではよくわかりませんが、使われているデッキの仕掛は、演技者のカットの仕方から推測して、デッキのあらゆる場所に仕掛がしてあると思われれます。そのため仕掛されたカード近くで見ると、仕掛が目立つと思われれます。ですからこの演技者は、現したカードをテーブルに置いたり、相手に取らせたりしていません。

“Card Magic Library” 第10巻に解説した仕掛は、相手に持たせたり、テーブルに置いて、わかるようなものではないので、上記のような様々な現象に応用することができるのです。



後日談

No.1 'オーダーオブキングス'のバリエーション



このシリーズを始めるにあたって

'後日談'のシリーズには、2種類のタイプのもので書かれます。ひとつは、私がそれまでに本か雑誌に書いたものについて、そのバリエーションや関連したことを書くものです。もうひとつは、いわゆる昔話のようなものです。思い出したことで、記録するに値するものを、記憶の中から引き出そうという試みです。

今回は、著述したばかりの“Card Magic Library”第10巻の中で、私の傑作の一つだと自負する、'オーダーオブキングス'について、大勢の観客に見せるのに適したバージョンを解説いたします。現象はつぎのようなものです。

デッキを2回リフルシャフルしてから、表向きにスプレッドしてよく混ざっているのを見せます。それからデッキを4つのポケットに分けると、マーク別にAからKまで並んでいます。

こちらのバージョンでは、リフルシャフル後に表向きにスプレッドしたとき、原案ほどゆっくりと見せられないという弱点はありますが、大勢の観客に見せるときは問題がなく、左右にディーラーする手間が省けるだけ、大勢向きの演技としては勝っていると思います。

四天王物語

= 加藤英夫、2012年3月31日 =

* 準備 *

第10巻の185頁の準備の説明を読んで、図1の状態になるまで進めてください。'オーダーオブキングス'では、そのあとダイヤとスペードを交互に重ねるプロセスがありますが、この作品では、図1のようにマーク別に分けたあと、スペードのポケットをダイヤのポケットの上に重ね、ハートのポケットをクラブのポケットの上に重ねます。それからクラブ/ハートのポケットを方向違いにして、ダイヤ/スペードのポケットの上に重ねます。ここまではすべて表向きに進めます。

* 方法 *

デッキを取り出して裏向きに持ち、境目で分けて、テーブル上でリフルシャフルしますが、はっきり混ぜたことがわかるやり方をします。デッキを取り上げて表向きに持ち、「このようにシャフルすると、カードはよく混ざります」と言いながら、フェース部分を広げます。

すぐカードを閉じて、「もっとよく混ざるやり方があります」と言って、表向きのままプルアウトして、2組をファローシャフルします。

「カードは完全に混ざっています」と言って、表向きにドリブルオフスプレッドします。そのとき中央で4つのマークのカードがある部分の4,5枚を広く広げて、そのときのカードの並びによって、「たとえばこの部分は、スペードの7、ハートの10、ダイヤのK、クラブの3、ダイヤのQと並んでいます」と、その部分を広げながら言います。そしてスプレッドを閉じて、表向きに左手に持ちます。

「4組に分けます」と言って、プルアウトカットして、表向きのまま2組をいったんテーブルに置きます。それからまた一方のポケットを取り、マークの境目で分けて、2組を表向きにテーブルに置きます。他方のポケットを取り、境目で分けてテーブルに置きます。

以上で、マーク別の4つのポケットができました。ここからは、第10巻の186頁の4行目以降と同様に続けてください。

* 備 考 *

私はカードマジックを見せるとき、現象だけストレートに見せるということはありません。たとえ話をするとか、ジョークを交えて演じるようにしています。

この作品の場合、タイトルを「四天王物語」としたのは、つぎのような話をするを想定してのことです。

「私韓ドラをよく見ますが、いま見ているのは百済と新羅と高句麗が、のちに高麗というひとつの国になった話です。歴史をさかのぼれば、逆に国が分裂していくつかの国が乱立するということもありました。今日は4つの国に分裂するというのを、カードで表現してみたいと思います」と言って、演技を始めます。

そういった前置きを言う前からカードマジックを見せた方が、現象が起こったときのインパクトが、目だけではなく、心に伝わるのです。



このシリーズの目的

このシリーズの目的は、ひとつのカードマジックが完成するまでに、どのような発端から考えが始まり、どのような思考過程を経て最終案に達したかということ、事例によって説明し、カードマジック創作の参考にしていただこうというものです。

このシリーズの解説文では、作品解説や、他書などからの引用はゴシック文字で表記しますが、本体部分は明朝で表記します。その中で創作テクニックの重要事項を書く場合は、下線をつけて書きます。そのように強調表現することによって、このシリーズの意図することを明確にお伝えしていきたいと思えます。

Cards, Numbers and Matches

今回は、ヘルダー・ギマレスの“Reflections”(2011年)に解説されている作品、'Cards, Numbers and Matches'を読んで、その作品の中に感じた疑問点を出発点として、考えを発展させた例です。最初に同作品のやり方の概略を説明いたしますが、やり方のフィネスについては割愛しています。現象は、選ばれたカードが指定枚数目に現れる、'SCAAN'です。

* 準備 *

ダイヤの8とクラブのQを16枚ずつ使用します。トップの10枚はランダムなカードで、トップの1枚をエンドショートとしておきます。ボトムもランダムなカードです。トップから11枚目～41枚目までを、ダイヤの8とクラブのQを交互にセットします。

* 方法 *

デッキを取り出し、相手の前にリボンスプレッドして、自由に1枚抜かせます。トップとボトムの10枚から抜かれてはまずいのですが、ギマレスはそれを避けるフィネスを書いています。相手はダイヤの8かクラブのQを選んでおぼえることとなります。

抜かれたところから右のカードをそろえ、左のカードをそろえて右のカードの上に重ねます。すなわち、抜かれたところがトップになるようにそろえるのです。相手がカードをおぼえたら、トップに返させて、何回かカットして、そのあとフォールスシャフルします。最後にショートカードがトップにくるようにカットします。デッキは最初の状態に戻りました。

ここで相手に1～52の内の好きな数を言わせませす。11～41の間の数でないとうまくいきませんが、ギマレスはそれ以外の数が言われるのを防ぐフィネスを書いています。

相手が言った枚数をディールして、最後に置いたカード、もしくは左手のポケットのトップカードを相手の前に置きます。現在の左手のポケットのトップカードの表をちらっと見せて、「1枚あとだとこのカードでした」と言います。

いま持っているポケットを表向きにして、フェース部分の10枚以内が見えるように広げ、もっと大きい数なら、このあたりのカードになりました」と言います。ディールされたカードを取り上げて表向きにして、フェース部分の10以内が見えるように広げ、もっと小さい数なら、このあたりのカードになりました」と言います。

相手のカードが何であったかを名乗らせてから、相手の前のカードを表向きにします。

最初に思ったこと

解説を読んで最初に感じたことは、10以下の数や42以上が言われないようにする扱い方が嫌だな、ということです。このようにある作品の中で好ましくないということを感じたとき、それを出発点にして思考を始めるというのも、ひとつの創作手法なのです。そう思った瞬間に、リバーズスベンガリデッキを使えば、どんな数を言われても対処できると思いつきました。

ちなみにリバーズスベンガリデッキとは、フォースカードではない方がエンドショートになっているタイプのスベンガリデッキのことです。

またリバーズスベンガリデッキなら、ドリブルオフスプレッドすることによって、最初にデッキ全体が混ざっていることを見せることができますし、表向きでリフルシャフルすることもできます。

ひとつ原案に劣る点は、リボンスプレッドして、自由に1枚抜かせることができないことです。ディールしてストップをかけさせて、最後のカードか手元のトップを取らせるという手法もありますが、それはリビレーションの段階で使うので、最後に置いたカードにするか、手元のトップにするかという整合性がとれないケースも1/2の確率でありますので、使うことはできません。

選ばせ方については、リボンスプレッドして、ジョーカーもしくは名刺などを好きなところに入れてさせて、その左もしくは右のカードを抜き出す、という方法を使うことにしたらうまくいきます。

1枚のカード当てを2枚のカード当てに変える

たいていなら以上のようなことを考えたところで一件落着となり、ギマレス作品からスタートした思考過程はそこで終了するのですが、今回はちょっとしたことがひっかかって残りました。

それは、相手に好きな数を言わせてその枚数をディールして、つぎのカードを現すというのが、何となく気持ちのよいものではないと感じたのです。'ACAAN' でそのような現し方をすることを想像すると、そのやり方がよくないということがもっとはっきりします。「指定されたカードが指定された枚数から出てくる」というから現象が成立するのに、指定された枚数のつぎに現れるのは、何となくすっきりしません。

そこで私は、1枚の選ばれたカードを見つけるという現象ではなく、2枚の選ばれたカードを見つける、という現象を考えてみたのです。使うデッキは、リバーススベンガリデッキでありながら、しかもマークドデッキになっているものです。

デッキを裏向きにリボンスプレッドして、相手に続いている2枚のカードを抜き出させます。そのうちのフォースカードの方を相手のカードとしておぼえさせ、他方のランダムカードをマジシャンのカードとして、表を見ておぼえる振りをします。おぼえる必要はありません。そして2枚をもとの位置に入れてカードをそろえます。

「あなたと私のカードがどこに行ったかわからなくなるように、カードを何回かカットします」と言って、デッキを何回かカットします。

相手にデッキを渡します。好きな数を言わせ、その枚数をディールさせます。最後にディールされたカード、もしくは相手の手元のトップがフェースカードです。反対のトップカードのマークを見て、「私のおぼえたカードは〇〇の××でした」とそのカードを名乗り、そのカードを表向きにさせます。相手のカードを名乗らせてから、他方のトップカードを表向きにさせます。

アイデアの飛躍

このように思考を続けていると、ときとしてアイデアの飛躍が起こることがよくあります。そのようなことは'ひらめき'と呼ばれますが、ひらめきというものは何も考えていないときに起こるのではなく、考え続けているから起こるものです。前述のやり方では、フォースカードでない方にマークがついていなくても、フォースカードの裏面にペアのカードのマークがついていればよいのです。ペアの2枚はシャフルしても離れないからです。

ここから一気に今回の思考過程の最終到着点に向かって、頭脳は急速度で回転します。あまりにも急速度なので、どうしてそのようなことを思いついたかの細かいプロセスは思い出せません。ほんの1, 2秒で考えたことです。その最終案においては、選ばれた2枚のカードが指定された枚数から現れる、という当初の'ACAAN'のテーマからはまったく離れ、現象はカード当てではなく、'透視術'になってしまいました。

その最終案は、作品として残すに十分値するものなので、きちんとタイトルをつけてきちんと解説しておきましょう。

完璧な透視術

= 加藤英夫、2012年4月6日 =

* 現象 *

デッキを何回かシャフルして混ぜます。マジシャンが後向きになっているときに、相手がデッキの好きなところに葉書をさし込みます。マジシャンは葉書の上と下のカードを透視術で当てます。

* 方法 *

前述の、フォースカードの裏面にペアカードのマークがついたリバーススベンガリデッキを使います。

表向きにドリブルオフスプレッドして、よく混ぜていることを印象づけます。それから表向きで何回かリフルシャフルします。

デッキを裏向きにテーブルに置き、左手で葉書を取り上げます。「あなたにやってもらうことを説明します。このように好きになところからカードを持ち上げて、下のカードの上に葉書をのせて、そして持ち上げたカードを上のにのせます」と、それを実際にやりながら説明します。

いったん葉書をどけてわきに置きます。「持ち上げるのはどこからでもかまいません。たとえばこのあたりで持ち上げると、ここのカードは〇〇の × × です」と、下の方で持ち上げて、左手で下半分のトップカードを取って表を見せてそのカードの名前を言います。そのカードを戻し、持ち上げたカードも戻します。「たとえばこのあたりで持ち上げると、ここのカードは〇〇の × × です」と、上の方で持ち上げて、下半分のトップカードを見せて言います。もとに戻します。

「私が見ているとあなたが分けたときにカードが見えるといけないので、後を向いています」と言って、後向きになります。そして説明したことをやってもらいます。そして前に向き直ります。

「あなたが葉書を入れた上のカードも見えませんが、下のカードも見えません。この状態で葉書の上と下のカードを透視術で当てます」と言います。そして精神集中する演技をします。

フォースカードの名前を告げます。左手で葉書より上のカードをつかみ、左手を返してフェースカードを見せます。右手でそのカードを取り、観客によく見せますが、そのとき裏面のマークを読みます。葉書の下カードがわかります。右手のカードは表向きのままテーブルに置き、左手のカードは裏向きにわきに置きます。

「つぎは葉書の下カードです」と言って、精神集中の演技。そしてマークでわかったカードの名前を告げます。そして葉書をどけて、トップカードを表がこちらを向きように取り、にっこり笑って、「はい当たりました」と言って、表を観客に向けます。

思考過程で大切なこと

今回の例において、創作プロセスとして大切なポイントを指摘しておきます。まず思考過程の発端として、今回の例では他のマジシャンの作品を利用しています。“ある作品の中に弱点を見つけたとき、その弱点を解決するアイデアがないかと考える”ということも、創作手法のひとつであるのです。そのようなアイデアが見つければ、あきらかに原案よりも優れたバージョンが見つかるわけですから、それだけでも収穫を得たことになります。

ギマレスのカードのセットの仕方では、2種類のフォースカードを交互にセットしていますが、そのことがスベンガリストックを連想させました。どのようにしたらそのようなアイデアが連想できるのかと問われても、教えることはできません。自分で考えなくても、それは自然に頭の中に浮かんでくるようなことだからです。

このことから、“アイデアが自然に浮かぶようになるには、知識が豊富に蓄え、クリエイトの作業を繰り返すという経験の積み重ねによって、頭脳が知識と知識を結びつける習慣をつけるということが大切である”ということが言えます。

フォースカードのマークでペアカードがわかるというアイデアは、私が思いついたというより、リバーススベンガリデッキにマークをつけるというアイデアを思いつき、それをカードで実験しているときに浮かんだアイデアです。このように、使う物を手にして操作しながら思考すると、天海師の「カードが教えてくれる」という名言通りのことがよく起こります。

今回の例では、相手がディーリングしてストップしたところの2枚のカードを当てるのでは、カードの裏面が見えているので面白くありません。そこでカットした部分を葉書で隠す、というアイデアを思いつきました。

そしていちばん重要なことは、現象を選ばれたカードのリビレーションではなく、透視術に変更したことです。もちろん上記のやり方は、相手とマジシャンがおぼえたカードを現すのにも使えます。しかしそのような現象とすると、相手のカードを先に現して、それからマジシャンのカードを宣言してから現すこととなります。

その点が軟弱であると思い、思い切って現象を変えてみました。葉書の上の1枚目を当ててから、そのあと葉書の下にある2枚目を当てるということが、強烈な不思議を生み出すと思います。たいへん強力な透視術作品にまとまったと思います。このように、マジックの創作においては、現象を替えることによって決着することがよく起こります。

今回の思考例での最重要点を短い言葉で表現するなら、“行き先を決めて出発しても、その行き先にこだわるな”ということになります。ギマレスの原案である‘SCAAN’にこだわっていたら、‘透視術’には至りませんでした。

??
?
?
?
?
??

それでいいのかな？

第1回 完璧な'ACAAN'

聖杯は存在した

英語では 'Any Card At Any Number' のことを略して 'ACAAN' と呼びます。日本では 'エニエニイ' と呼ばれます。それはまた、'Holy Grail'(聖杯)であると見なしているマジシャンも少なくありません。

2011年に開催された、第2回 EMC(Essential Magic Conference)で、ルー・チェンが完璧に見える 'ACAAN' を演じました。ダウンロード保存してある映像 210 がそのときの映像です。

マジシャンは最初にデッキをテーブルのワイングラスの上に置いて以降、いっさいデッキに手を触れません。そして2本のバラを助手が客席に投げ、それを受け取った2人の客が、好きなカード、好きな数を言います。クラブの7と31が指定されました。

マジシャンは客席から1人の客に上がってもらいますが、これはバラを投げるわけではなく、マジシャンの協力者でないことは証明されていません。しかしたとえ協力者であったとしても、まったく怪しいことが行われていなかったように画面上では見えました。その客がデッキを取り上げ、まったくフェアにカードをディールすると、31枚目からクラブの7が現れました。

私はやり方を見抜くことができず、圧倒されました。しかしながら、マジックカフェでこの演技が話題になったとき、あるマジシャンがつぎのように指摘しました。

“Why the CUT AWAY by the TV just before card 31? Is Britland good with a bottom deal?”(なぜ30枚ディールしたあと、31枚目を置くときに、カメラを切り替えたのでしょうか。ブリランドはボトムディールがうまいのですか)。

この投稿を読んで、私はやり方が想像できました。あそこでカメラを切り替える必要があるやり方をしたのに違いない、と思い当たったのです。あの客がどこからクラブの7を取ってきたかは、確たる手がかりはありません。それがわからないようにカメラを切り替えたからに違いないのです。ボトムディールではあり得ません。クラブの7は自由に指摘されたカードなのですから。

私はそのやり方が浮かんだとき、「それでいいのかな？」と思いました。すなわち、そのようなやり方を映像にして公表してもいいのかな、と思ったのです。そのことについては、これ以上詮索することはやめましょう。

私はこの映像を見て、ひとつの具体的なやり方を思いつきました。それは映像としてでなく、実際に観客の前で演じられる方法です。

ほぼ完璧な ACAAN

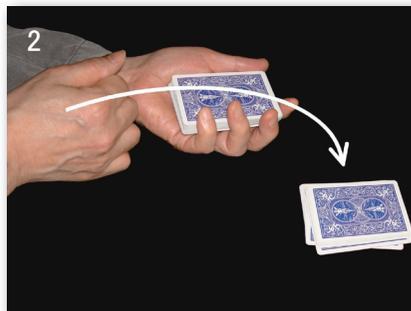
= 加藤英夫、2011年7月11日 =

このトリックでは、カードをディールする協力者の左袖に、5枚のカードを仕込む秘密のポケットが必要です。ポケットの位置は、カードが見えない範囲で、なるべくつかんでスチールしやすい位置にします。袖口から1cmぐらい入ったところにカードのエンドがあればよいと思います。

1人目の客がカードを指定したとき、協力者は自分の持っているデッキからそのカードを抜き出し、さらにその上にあと4枚のカードをのせて、それらを秘密のポケットに仕込みます。

協力者は映像210のように、マジシャンの左に立ち、マジシャンの指示にしたがってカードをディールします。たとえば指定された数が27であったとします。5枚手前までディールしたとき、マジシャンはストップをかけます。そして「あと5枚ですから、ここからはあとはゆっくり置いていってください」と言います。

このセリフに注意が向いているとき、協力者は右手の指先を左袖の中にさし込み、5枚のカードのエンドをつかみます。図1。(協力者から見た図)。



そしてマジシャンのセリフが終わったら、観客から見た図2の矢印のように、つかんでいる5枚をデッキの上に運び、下の4枚をトップに残して、上の1枚をディールします。そして続けてゆっくりディールしていきます。

指定枚数目のカードを協力者に表向きにさせます。

* 備 考 *

ディールするとき、図2の矢印と同じ動線上で右手を動かすことが重要です。その動きがスチールとアディションの動作をカモフラージュする働きをします。

カードマジック徹底研究

エイトカードブレンウェーブ Part 1

このシリーズについて

このシリーズでは、ひとつのテーマについて徹底的に調査して、そして研究して、テーマとした作品、技法、演出、理論などの価値をさらに引き出そうとするものです。本来であれば“Card Magic Library”に書くべきであったような内容についても、このシリーズの中に含めたいと考えています。

‘エイトカードブレンウェーブ’に魅せられて

“Card Magic Library”第8巻に収録された、ニック・トロスト‘エイトカードブレンウェーブ’は、同巻の備考に書かれているように、2回繰り返すことによって不思議さがはるかに増すことが、多くのマジシャンによって報告されています。

同じカウントを繰り返すのが通用しないのでは、と疑問を感じる方もいるかもしれませんが、オルラムサトルティは2回繰り返しても耐えられるだけの、強力な技法なのです。

もちろん、オルラムサトルティを適切なやり方ができない人にとっては、そのように言っても納得できないかもしれません。ですから適切なやり方についても、あとの方で説明するつもりです。

さて、私は2回繰り返す‘エイトカードブレンウェーブ’に自信を深めるにしたがって、このマジックの面白さをもっと発展させられないかと思い続けて来ました。そこで目に止まったのが、マイケル・アマーが、エイトカードブレンウェーブとシカゴオープナーを連続している演技です。

<http://www.youtube.com/watch?v=sGjgogNXf0Y>

この演技では、2つの作品を続けているだけですが、演出において、2つの現象を関連づけているところが重要ポイントです。

私はこの演技を見て、2つのトリックを続けるということに触発されて、2つのパケットを使ったらどうことができるだろうと想像してみました。そしてこれから解説する作品を思いつきました。

イミグレーション

= 加藤英夫、2012年2月4日 =

* 現象 *

赤裏の8枚の中から相手が指定したカードが、そのパケットの中から消えます。そして青裏のパケットの中から現れます。そのカードだけ赤裏ですから、飛行現象がはっきりとわかります。

* 準備 *

赤裏のデッキと青裏のデッキから、トップからつぎのような順の8枚のパケットを作ります。下線が赤裏でその他が青裏です。

5C、7H、10S、4D、QH、3S、2H、9C

もう1組作りますが、カードの順番は同じで、裏面の色が逆になっているものです。

5C、7H、10S、4D、QH、3S、2H、9C

このあと、2組目のトップから3枚をボトムにまわして、4D、QH、3S、2H、9C、5C、7H、10Sとします。

* 方法 *

2組のパケットを取り出して、表向きにテーブルに置きます。「どちらかの組から1枚のカードを選んでいただきます。どちらの組を使いましょうか」と問いかけ、相手が指定した方を取り上げます。指定されなかった方は、右のわきへずらします。

8枚を両手の間に広げて、「この中から好きなカードを指定してください。そのカードを使います」と言います。相手が指定したら、そのカードの右で分けて、そのカードをテーブルに置き、右手のカードを左手のカードの下に入れてそろえます。もし相手がいちばん上かいちばん下のカードを指定した場合は、そのカードを抜いて置くだけで、カットする必要はありません。抜き出したカードがダイヤの4の8であると仮定します。

抜き出したダイヤの4を指さし、「このダイヤの4がそちらのカードに飛行します」と、右にあるパケットを指さして言います。そして抜き出したカードを右手で取りにいきますが、そのとき左手のパケットのいちばん下のカードをプルダウンして、いちばん下のカードの上にブレイクを作ります。

右手で取ったダイヤの4をブレイクの中に入れます。なるべく下の方に入れた感じがしない方がよいので、そのようにやってください。

ここで手に持っているポケットから、右に置いてあるポケットに対して、カードを飛行させるジェスチャーを行います。

続いて持っているポケットでオルラムサトルティを行って、全部それらが赤、もしくは青のカードであるように見せますが、3組目の裏を左右の手で見せたあと、手を戻して左右のカードを落とすとき、左手はダブルプッシュオフして、2枚を重ねて落とします。(選ばれたカードが密かに隠されます)。そして最後の1枚の裏表を見せて、指ではじいてもよいでしょう。「ダイヤの4が消えました」と言って右手に移し、その1枚でテーブルに置いたカードをすくい取って、そろえて裏返してそこに置きます。

わきに置いてあるポケットを取り上げて、「こちらにダイヤの4が移っているかどうか見てみましょう」と言って、両手の間に広げます。ダイヤの4の右で分けて、左手でダイヤの4をテーブルに置き、右手のカードを左手のカードの下に入れてそろえます。ダイヤの4がいちばん上とか下にある場合は、ただ抜き出して置くだけでかまいません。

ダイヤの4を指さして、「このダイヤの4が本当にそちらから移ってきたものである証拠をお見せしましょう」と言って、手に持っている7枚でオルラムサトルティを行います。この例では、全部赤裏に見せることになります。最後の1枚で置いたカードをすくって取り、そろえて裏向きにして置きます。

「これが証拠です。このダイヤの4は青裏です」と言いながら、ダイヤの4の裏を見せます。

遺言

ホフジンサーは遺言で、彼の使っていた道具や資料を焼却するように妻に命じました。それらを残すことは、彼の秘密を知らしめることになり、アーティストとしての名声を残すのに反すると考えたのでしょう。私はアーティストではなく、クリエイターであり、書いたものを燃やしてしまえば、何も残りません。ホフジンサーとは立場が違います。

私はデジタル化した著作については、このままほっておけば燃やしたのと同じことになると気づきました。印刷した“Card Magic Library”は、愛好家の方の手から手に渡される可能性があります。皆さんのパソコンの中にしまっているファイルはそうはいきません。必ずや埋没するに違いありません。そこで私は、この“Card Magic Magazine”第1号を発行するにあたり、皆様へのお願いとして、遺言を書くことにいたしました。

つぎのどれかのことが起こったとき、“Card Magic Magazine”のすべての号を、自由に配布してけっこうです。なるべく多くのマジック愛好家の方にコピーして無償でさし上げてください。とくに若い世代へ渡していただきたいのです。ただし、販売することは許可いたしません。商業活動に伴うサービスとして提供することもご遠慮ください。

1. 私が死去したとき。
2. 私が許可したとき。
3. 私がインターネット上で著述活動を停止して、1年以上経過したとき。

以上をお伝えするのと同時に、お願いがあります。上記のどれも起きていない時点では、コピーして他人に譲渡 / 販売することは、いっさいご遠慮ください。またこれは、上記の点以外についての著作権を放棄するものではありません。

2012年5月6日

加藤英夫

加藤英夫のホームページ

<http://www.magicplaza.gn.to/>

Card Magic Magazine 第1号

発行 2012年5月6日

著者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

