Card Magic Magazine

No. 2 June 3, 2012 by Hideo Kato

© Hideo Kato 2012 年 6 月 3 日

Thirty Card Mystries

= 第２回 =

４. ノーベルディテクション

= A Novel Detection =

＊現　象＊

デックを客に渡し、カットしてからシャフルし、さらに何回かカットさせます。ここでマジシャンは後向きになります。客はデックのトップから、10 枚から 20 枚の任意の枚数をディールしてストップし、手元のトップカードを見ておぼえます。見たカードをもとに戻し、ディールしたカードを手元のカードの上に重ねさせます。

マジシャンは前に向き直り、デックを受け取ります。客の目を見つめながらカードを広げ、ある 1 枚のカードを抜いてポケットにしまいます。デックをシャフルしたあと、カードを選んだ客がデックを広げ、彼のカードがあるかを確認します。彼のカードはありません。客がマジシャンのポケットに手をさし入れ、選ばれたカードを取り出します。

＊準　備＊

このトリックでは、サイ・ステビンススタックされたデックを使います。ただしトップからボトムに向かう順ではなく、ボトムからトップに向かう順にスタックしたものを使います。マークの順が ’ダクハス’ だとしたら、フェースがダイヤのＡ、そのあと、クラブの４、ハートの７、スペードの 10、ダイヤのＫ、クラブの３、、、となります。

＊方　法＊

客が 1 回ダブテイルシャフルしたら、すぐそこで「つぎに何回かカットしてください」と言って、それ以上シャフルされないようにします。

客がカードをディールするということは、ディールした部分が逆順になります。これが選ばれたカードに手がかりを与えます。前に向き直ってデックを取り上げ、表を自分に向けて広げていくと、カードは二重の鎖にの並びになっています。しかしあるところでどちらの並びも途切れ、そこから先は鎖の並びが逆順になります。

カードを広げてフェースからバックに向かって、2 つの鎖を同時にトレースしていきます。そしてどちらの鎖のつぎのカードではないカードが現れたとき、それが選ばれたカードだとわかります。

もしも 2 つの鎖を同時にトレースするのが難しければ、' プレモ ' のときと同じようにカードを並べて、2 つの鎖を別々にトレースしてもかまいません。

5. ディーリングダブテイルディテクション

= The Dealing Dovetail Detection =

これから解説する 3 作品は、スタックを使ってはいませんが、いままで採用してきたダブテイルシャフルにまつわる原理を利用しています。

＊現　象＊

借りたデックで演じます。マジシャンは 52 枚そろっているかどうか確かめると言って、カードを一通り見渡します。それからデックを客に渡し、2 組にディールさせます。そしてカードをよく混ぜてもらうと言って、客に 2 組をダブテイルシャフルさせます。マジシャンはそのデックをオーバーハンドシャフルしますが、カードの表はいっさい見ません。何のカードがどこにあるかわからないということを、誰もが納得します。

マジシャンは後向きになり、デックを背後に持って裏向きにファンに広げます。そして客が好きなカードを抜き、見ておぼえてからデックの中に返します。マジシャンはけしてブレークを作ったり、選ばれたカードをトレースできるようなことはやりません。

また客にデックを渡し、2 組にディールしてから、それらをリフルシャフルさせます。そしてまたマジシャンがオーバーハンドシャフルします。そのあとカードを表向きにディールしていきますが、客には選んだカードを強く念じさせます。そしてディールをストップしたとき、指先に持たれたカードが選ばれたカードなのです。

以上のように演じられたものはささやかなトリックでありながら、強烈な不思議さを生み出すものであり、カードマジックをよく知っている人をも驚かすものです。その働きの源は、ダブテイルシャフルの原理と、オーバーハンドシャフルの原理とにあるのです。

＊方　法＊

最初にカードをチェックのために数えるとき、数えるだけでなく、もっと重要なことをやります。それは奇数のダイヤとクラブ、そして偶数のハートのスペードを取るとき、すでに取ったカードの背後に取ることです。他のカードはすでに取ったカードのフェース側に取ります。

カードは水平に持って行い、リズミカルにテンポよく行えば、上と下に分けているようには見えません。すべてのカードでこの操作が終わると、デックを裏向きにしたとき、上半分が奇数のダイヤとクラブ、そして偶数のハートのスペードとなり、下半分が他のグループのカードとなります。

客にデックを 2 組にディールさせると、どちらの組も下の 13 枚が奇数のダイヤとクラブ、そして偶数のハートのスペードとなり、上の 13 枚が他のグループのカードとなります。そしてその 2 組をダブテイルシャフルすると、中央の一部分以外は、2 つのグループが分かれた状態となります。

つぎにオーバーハンドシャフルしますが、中央の少し手前まではふつうにシャフルし、そのあと 1 枚ずつ取っていき、明らかに中央を過ぎたらまたふつうにシャフルを続けます。これによって、デックの上半分と下半分が異なるグループに分かれた状態が保たれます。

(訳者注：これは一般的に ' アイアランドシャフル ' と呼ばれていますが、ロベルト・ジョッビも " カードカレッジ第 5 巻 " で指摘しているように、ジョーダンによって使われていました)。

ここで後向きになり、背後で両手の間にデックを広げて、ボトムの 3 分の 1 ぐらいから抜かせます。相手がそれを見ている間にいったんカードを閉じ、それからトップの 3 分の 1 ぐらいを広げて、その中に返させます。そのことによって、選ばれたカードは他方のグループの中に入ることになります。

前に向き直り、デックを客に渡して、ダブテイルシャフルさせます。このシャフルによっても、中央近くは 2 つのグループのカードがさらに混ざりますが、その部分以外は、上と下でグループが分かれています。選ばれたカードはもとあった方のグループと反対のグループに入っています。

ここでまたオーバーハンドシャフルしますが、中央前後では 1 枚ずつ取ってシャフルします。

トップから 1 枚ずつ表向きにディールしていきますが、グループと違うカードが出できたらストップします。そしてそれが客のカードであると告げます。

6. ローリングオフアログディテクション

= The Rolling-off-a-log Detection =

前述のトリックの現象に似ていますが、結末はより強烈になっていて、手法はまったく異なります。

＊現　象＊

人からデックを借り、前述と同じような口実で、表向きにカードを数えたあと、マジシャン自身が裏向きに 2 組ディールして、それらをダブテイルシャフルします。さらにオーバーハンドシャフルしたあと、ファンに広げて客に 1 枚抜かせます。客はそのカードの表を見ずに、ポケットに隠します。

残りのカードを客にシャフルさせてから裏向きに受け取り、トップから 1 枚ずつ表向きにディールしていきます。半分ぐらいディールしたところで突然ストップし、「おかしいな」というような表情をします。「失礼、この中に選ばれたカードがないのに探していましたよ。あなたのカードは何でしたっけ」と客に問いかけます。客はカードの表を見なかったと言います。

「そうでしたよね。隠されたカードを当てようとしてたんですよね。それではもう 1 枚カードを抜いていただけますか。どれでもかまいません。」と言って、客に 1 枚抜かせます。

「それを筒状に丸めてください。そうしたら筒を私の手の甲に当てて、中をのぞき込んでみてください。何のカードが見えますか。何も見えないですって。じゃあ私が見てみましょう」と言って、マジシャンは筒を相手の手の甲に当ててのぞき込みます。「ほら見えていますよ。ダイヤが明るく輝いていますからね。ダイヤの4です。さあポケットから出してください」。客がポケットから出すと、それはダイヤの4なのです。

＊方　法＊

以上のような演じ方をすることによって、ささやかなトリックから大いなる面白さを生み出すことができます。表を見ながら数えるときは、すべてのダイヤと、クラブのAをバック側に取り、他のカードはすべてフェース側に取ります。（訳者注：ダイヤの 13 枚とクラブのA、計 14 枚をバックに取るということです）。

そのあとデックを裏向きにして 2 組にディールすると、ダイヤの 13 枚とクラブのAは、それぞれの組のボトムに配置されます。そしてダブテイルシャフルするときは、ボトム部分に他のカードが入り込まないよう注意深くやります。ボトム部分を過ぎたら、あとはふつうにシャフルしてかまいません。

オーバーハンドシャフルでは、最後の 14 枚の少し手前になったら、1 枚ずつ取るようにします。そして 14 枚目を過ぎたふつうにシャフルを続けます。

客に 1 枚抜かせるときは、トップの 14 枚の中から抜かせるようにします。そして表を見ずにポケットに隠させます。

そしてデックを客にダブテイルシャフルさせます。しかるべき 13 枚はどちらかのトップにありますから、シャフル後は、それらは上半分の中に分散することになります。

客に 1 回ダブテイルシャフルさせたデックを受け取り、トップから 1 枚ずつ表向きにディールしていきますが、ダイヤの数を加算していきます。答が 13 を越えたら、それから 13 を引いて、引いた数にそのあとのダイヤの数を加算し続けます。13 を越えたらつねに 13 をドロップするというのを続けます。

ダイヤのカードが出なくなったらストップします。ダイヤの最後の合計を 13 から引いたものが、隠されたカードの数です。答が 0 か 13 なら、隠されたのはKです。ただしクラブのAが出てこなかった場合には、隠されたのはクラブのAです。

隠されたカードがわかりましたから、現象説明に書かれているように締めくくります。

7. フルハンド

= The Full Hand =

これはとくにややこしくてかなり練習の必要なものですが、それによって得られる効果は、それだけ努力するに値いするものです。準備の必要ないものですので、人から借りたデックでも演じられます。見る人が原理を見抜けないとすれば、これほど不可解な現象はないでしょう。

＊現　象＊

客がデックをシャフルしたあと、任意の 4 枚のカードを抜き出し、それらを紙に記録します。彼は 4 枚を保持し、残りのデックをつぎの客に渡します。2 人目の客も任意の 4 枚を抜き出し、紙に記録します。あと 2 人が同じことをやります。

マジシャンはいっさいカードに触れませんし、カードの表も見ません。マジシャンが甲を上にして手をさし出し、甲の上に 1 人目の客が 4 枚のカードをのせます。あと 3 人の客もそれぞれのカードを手の甲の上のカードの上に重ねていきます。

マジシャンは手の甲の上のカードを反対の手で取り、カットしてシャフルしたあと、それらを帽子の中に落とします。もしくは彼の背後に保持します。

ここでマジシャンは、1 人の客が取ったうちの 1 枚のカードを名乗らせます。客が名乗ったらすぐ、マジシャンは帽子の中から、もしくは背後から 1 枚のカードを抜き出して、裏向きにテーブルに置きます。その客のあと 3 枚のカードについても 1 枚ずつ名乗らせ、そのつど帽子の中から、もしくは背後から抜き出してテーブルに置きます。このようにして抜き出された 4 枚のカードを見せると、たしかにその客の選んだカードなのです。

あと 3 人の客のカードについても、同じやり方で当てます。

＊方　法＊

かなりのテクニックを必要としますが、トリックの秘密はまったくシンプルです。カードはフェアに選ばれ、前述のようにマジシャンの手の甲の上に置かれますので、何か怪しいことをやったようには見えません。必要なテクニックはオーバーハンドシャフルのやり方にあるのです。

16 枚のカードが左手の甲にのせられたあと、右手でそのパケットをつかんで取り上げ、左手に置いたらすぐ右親指でボトムから 1 枚ずつ落として、8 枚のカードで止めて、上の 8 枚をカットして、ダブテイルシャフルのために 8 枚と 8 枚をテーブルに置きます。

そしていちばん重要なテクニックは、8 枚同士をダブテイルシャフルするときに、左手のボトムカー

ドからスタートして、確実に交互に 1 枚ずつ落としていくことです。すなわち、パーフェトシャフルを行うのです。

シャフル後の 16 枚を取り上げて、また同じように 8 枚ずつに分けて、まったく同じパーフェクトシャフルを行います。ということをあと 2 回繰り返します。以上の結果、16 枚のカードの順番は、1 回目のシャフルを行うまえの状態に戻ります。

ボトムの 4 枚は 1 人目のカードで、その上の 4 枚は 2 人目のカード、さらにその上の 4 枚は 3 人目のカード、さしていちばん上の 4 枚が 4 人目のカードです。

16 枚を帽子の中に入れたあと、1 人目の客に彼の 4 枚のうちの 1 枚を言わせ、帽子の中に手を入れて、ボトムから 1 枚取って出し、1 人目の客の前に置きます。その客にさらにあと 3 枚のカードを 1 枚ずつ言わせ、そのつど帽子の中に手を入れて、ボトムから 1 枚ずつ出して、その客の前に置いていきます。ただし重ねて置くのではなく、その客の前にバラバラに置くのです。置いた順番がはっきりしないようにするのです。それらのカードを 1 人目の客に確認させます。

2 人目の客、3 人目の客、4 人目の客という順番に、同じことをやります。

＊備　考＊

コツさえつかめば、シャフルのときに 1 枚ずつリフルして落としていくのは、けっこう速く行えるようになります。観客から見ればふつうのシャフルと変わりません。

なお、32 枚のピケットデックは、5 回のパーフェクトシャフルでもとの順番に戻ります。

ネルソン・ダウンズ氏は、52 枚のデックを 8 回のパーフェクトシャフルで、もとの順番に戻すことができます。

今日の発見

= 第 2 回 =

No.004　ショートパック / ロングパックとは？

投稿日：2007 年 9 月 7 日

皆さんは、ショートカードやロングカードが 19 世紀に存在していたことはご存知だと思います。しかしショートパックとかロングパックというのがあるのは知っていましたか。

今日は、そのようなトリックデックが、演技の中にうまく埋め込まれたデックスイッチとともに使われているのを見つけました。それは雑誌”スタニオンマジック”1902 年 7 月号に ’A Novel ″Change″ for a Pack of Cards″ と題して書かれているものです。考案者は Chas としか書かれていないので、フルネームはわかりません。現象はつぎのようなものです。

5 人の客に 1 枚ずつ抜かせ、デックに 1 人目のカードを返させてシャフルしてからポケットに入れます。客に適当な小さな数を言わせ、ポケットから 1 枚ずつカードを取り出し、指定枚数目に 1 人目の選んだカードを現します。デックを取り出し、他の客のカードを返してもらい客によくシャフルさせます。デックをポケットに入れ、4 人のカードを取り出して見せます。

私がこれを読んですぐ思ったことは、エンドのショートやロングではなく、サイドショートやロングショートを使った方が、このトリックを演じやすいだろうということです。

補　足

スタニオンはショートパック / ロングパックと呼んでいますが、現代のカードマジック書で読んだことはありません。ロングカードというものを作ることはできませんから、ノーマルカードを短くしたものをショートパックとし、ノーマルデックをロングパックとして使えばよいのです。

上記の投稿の中で、私はサイドショートについて言及しています。ポケットの中でカードを探るとき、デックは横向きになっていますから、サイドでリフルする方がやりやすいのです。やり方の全体は説明していませんが、ポケットでデックスイッチを行うということをヒントにして、推測してください。

No.005　ルージングドリブルオフフォース

投稿日：2007 年 9 月 7 日

scott80 さんのスレッド "my dribble forcew variation" を読んで、その方法にヒントを得て、つぎのやり方を考えました。

ルージングドリブルフォース

= 加藤英夫、2007 年 9 月 7 日 =

デックを右手のビドルポジションに持ち、左手の上にゆっくりドリブルオフしていき、相手にストップをかけさせて、そこでストップします。「ではこのカードを見てください」と言いながら、右手の人さし指は左手のパケットを指さし、同時に左手はそのパケットのトップカードを少し右上に押し出します。

押し出したカードの陰で、左手の指先を曲げてボトムカードの表に当てて、つぎの動作の準備をします。左手を上げて左手のカードの表を相手に向けるとき、押し出しているカードを引いてもとに戻し、同時に左手の指を伸ばして、ボトムカードを右上に押し出して、まえのカードかあった位置までずらします。そして「このカードをおぼえてください」と言います。

そのとき、左手の指は、見せているカードがパケットより前にある部分を隠しています。

それから左手を下げてきて、まだカードを突き出させたまま、左手のパケットを右手のパケットの上にのせ、突き出たカードを押し込み、全体をそろえます。

以上でいかにも、ストップされた位置のカードを見せて、それをもとの位置に戻したかのように見えます。

なおこの技法には、リー・アッシャーの ' ルージングコントロール ' のコンセプトを、コントロールではなく、フォースという目的に応用しています。

フィル・ピアースさんの投稿（2007 年 9 月 11 日）

加藤さん有り難うございます。これはある目的のためにある技法を、異なる目的に使うことに応用した、じつに見事な例です。あなたの百科辞典的な知識と、ダイナミックな創造性には、いつも熱中させらせ、驚かされています。

補　足

投稿説明では図がないのでわかりにくいと思いますので、重要ポイントを図で補足しておきます。

図１は、ストップがかかったところのカードを押し出して、右手で指さしているところです。

図２は、左手を上げて、すり替えたカードの表を見せているところです。

図３は、図２のときに、相手から見た状態を示しています。

図４は、左手を下げて、左手のパケットを右手のパケットの上にのせるところです。

図４のときに左手のパケットを右手のパケットに重ねやすいように、最初にデックをビドルポジションに持つとき、あまり深くかけずに、中指がデックエンド中央に位置するぐらいが適切です。

No.006　62 年まえのアイデアで優勝したマジシャン

投稿日：2007 年 9 月 13 日

私は 2000 年にポルトガルで開催された FISM 大会に参加しました。皆さんはその大会で、つぎのようなギャフカードを使ってクロースアップマジック部門で第 1 位になったマジシャンをおぼえていますか。

そのギャフカードとは、カードの裏面にテーブルマットの表面と同じ布を貼っておくものです。ですからその面を上に向けてテーブルに置くと、そのカードの存在がほとんど見えません。

今日、それと同じギャフカードを使って演じる ' フォーエースアセンブリー ' を見つけました。雑誌 " ジニー "1938 年 4 月号に、エリス・スタニオンが 'The Four Ace Trick With Variations, Method 2' と題して書いているものです。

そのような仕掛をした 3 枚のAを、仕掛面を上に向けてテーブルにのしかるべき位置に置いておきます。

4 枚のAを見せて、そのうちの 3 枚をエクストラカードとすり替えて、4 枚をテーブルに横一列に並べますが、エクストラカードはギャフカードの上に合わせて置きます。ノーマルなAはそのまま何もない位置に置きます。

4 枚それぞれの上に 3 枚ずつのせますが、Aの上には他の 3 枚のA、エクストラカードの上にはA以外の 3 枚をのせます。そしてここで各パイルを持ち上げて、どのパイルにもまだAがあることを見せます。

魔法をかけてから、各組の 4 枚を表向きにしてAが消えたことを見せます。そしてAパイルの 4 枚を表向きにして、Aが集まったのを見せます。

ピート・バイロさんの投稿（2007 年 9 月 13 日）

私もあのとき FISM 大会で見て、見事にひっかかりましたよ。そして彼の販売ブースでそのトリックを買ってしまいました。加藤さんの調査でそんなに古いトリックだとわかり、またまた驚いてしまいました。私はクロースアップではブラックアートは使いたくないので、まったく使っていません。あれはヘンリー・エバンスでしたね。

インビジブルパームの意味

つぎの**映像 0056** をご覧ください。

0056

映像 0056 に関しては、2 つのことを指摘いたましす。第 1 のポイントは、カードをパームしたように見せて、その手が空であることを見せる、というジェニングスの原案にもある、伝統的なハンドリングについてです。第 2 のポイントは、パームしている見えないカードをテーブル上のカードの上に置いて現す、ということについてです。

一言で言ってしまえば、たいていのマジシャンが行っているそれらのハンドリングは、どちらもマジシャンの独りよがりだと、私は以前から思っていました。

″Invisible Palm″ という英語の意味は、直訳すれば ″ 見えないパーム ″ ということになりますが、意訳するなら ″ うまくパームすればカードが見えなくなる ″ と言ったニュアンスになるのではないでしょうか。

ラリー・ジェニングスの演技では、そのへんのプロットをしっかりセリフでカバーしています。「マジシャンは、このようにカードを隠すことがありますが、うまく隠すとこのようにどこからも見えなくなります 」というようなことを言っています。

原案者のそのプロットを忘れて、セリフもなしに空の手を見せるというのは、観客から見れば、″ 手に取らなかった ″ というメッセージと受け取られる可能性もあります。

そして空の手をテーブルのカードの上に置いて、どけると枚数が増えているという件（くだり）です。セリフなしでは、どう見ても透明のカードが見えるようになったなどと感じさせることは無理でしょう。

つぎに、カードをテーブル上のカードの上に置くとき、ずれた位置に現すことについてです。ずれた位置に現したいなら、右手はずらす動作を感じさせてはなりません。そして、「置くと見えるようになります」 程度のセリフを言わなければ、その現象は不可解そのものです。

私はずらした位置には現しません。置いてあるカードの上に置いて、手を上げてから、カー

ドをずらして増えたのを見せます。そのようにはっきりずらした方が、枚数が増えたというメッセージが強く表現できるからです。ましてや**映像 0056** の演技では、カードをずらすのが丸見えです。論外と言わざるを得ません。

はたして、見えないようにパームしたカードを、テーブルに置いたら見えるようになったということが、セリフを言ってやったとしても、観客はそのようなイメージで受け止めてくれるでしょうか。はなはだ疑問に思われることです。

その点で、**映像 0056** の中で、私にひらめきを与えてくれたハンドリングがありました。それはカードを握りつぶす動作です。この演技においては、そのあとテーブルのカードの上に置くのですから、つぶしたカードを置くというのは矛盾しています。

私は握りつぶしたあと、空中に投げ上げて消失させることを想像しました。それからまた空中でつかむ演技をしたあと、右手をテーブルのカードの上に置くのです。このように演じたとしたら、それは’見えないパーム’という現象ではなく、消失と再現の現象になってしまいますが、マジシャンでない人にとっては理解しやすい現象になるのではないでしょうか。

カードマジック創作講座

第２回　夢が教えてくれる

目標を持つ大切さ

この原稿を書いているのは、2012 年 4 月 15 日です。何と、″Card Magic Magazine″ 第 1 号が世に出るまえに、第 2 号の原稿を書いているのです。ということで、今日は創作という作業において、おそらくもっとも重要だと思われることを指摘しておきます。

それは、″目標があればアイデアが出やすくなる″ということです。裏返して言えば、″目標がなければアイデアは出にくい″ということになります。

″Card Magic Magazine″ を素晴らしいものにしようと決意したあと、私の頭の中では、カードトリック自体のアイデアのみならず、当誌に書くことのアイデアもつぎつぎと浮かんできます。今日は夢にまで、ひとつのテーマが浮かび上がりました。夢の話はあとまわしにします。

″目標があればアイデアが出やすくなる″ということに関して、もうひとつの具体例をあげておきましょう。数日まえ、私と親交の長いある方から、″Card Magic Library″ 全巻完成記念レクチャーをやりませんか、というお誘いがありました。私自身も頭の中にあったことなので、近日中にお会いして、どのようなものができるか相談することになりました。

そのような話が出たとたん、私の頭はまた回転することになります。目標を持つことには、頭脳のエンジンのイグニッションを作動させる働きがあるのです。

″Card Magic Librry″ に関するレクチャーですから、当然それに書かれていることに関連した内容にすることになります。第 1 巻はダブルリフト特集です。ですから、ダブルリフトをテーマにして、どんなことを話したらいいだろうと考え始め、すぐひとつのアイデアが浮かびました。トリックや技法のアイデアではなく、レクチャーの話としてのアイデアです。

それはある技法を練習するときに、技法全体の流れをいっぺんに練習するのではなく、部分部分を分けて練習するというコンセプトです。私はあるダブルリフトのやり方を、4 つの部分に分けてみました。プッシュオフ、テイク、リフト、ターンの 4 つの部分です。それらを続けて行う練習をするとかなり難しいのですが、部分ごとにやると、どれも難しくはないのです。

そのような練習のやり方を思いついてしばらくやってみると、私自身が以前よりもその技法がスムーズにできるのです。「目から鱗だー」と、この発見に喜びました。もうこれでレクチャー

の最初の話は決まりました。

夢で見たアイデア

さて、今朝目が覚める寸前に、カードマジックを演じている夢を見ました。選ばれたカードをクリンプします。相手がデックをシャフルしたあと、クリンプカードが中央より少し下に位置させて、「このようにまん中あたりから持ち上げてください」と言いながら、まん中あたりでカットして持ち上げるのを見せます。相手は中央あたりでカットしたので、下半分の上から数枚目にクリンプカードがあるのがわかります。

そこで目がさめました。当然ながら、私は夢で見た続きを考えました。思考の出発点を見つけたら、ホットなうちに考え続けることが大切なのです。

目がさめてすぐ思い出したことは、″Card Magic Library″第10巻、53ページに解説されている、'インスピレーション'に使われている、クリンプカード認知テクニックでした。クリンプカードがトップとかボトム近くにある場合、それが何枚目であるか認知できるというものです。

夢で見たハンドリングでは、選ばれたカードは下半分のトップ近くにありますから、何枚目にあるかわかります。わかったあとどのように現したらよいでしょうか。それが今回のテーマです。

'ラストスプリット'風当て方

すぐに思い出したのが、″Card Magic Library″第10巻の61ページに解説されている'ラストスプリット'です。その作品では、クリンプされた選ばれたカードを中央より少し下に位置させ、まん中あたりでカットするところまでは同じです。ただしマジシャンがカットします。カットした時点では枚数を認知することなく、選ばれたカードのない方を捨てます。

さらにカットして、選ばれたカードのない方を捨てるというのを、あと2回やります。それから残りのカードの上に右手をかざすとき、右手の陰でカードを少しずらし、クリンプカードが上から何枚目にあるかを認知します。そして何枚目にあるかを宣言してから、相手にディールさせて現します。

何のことはありません。夢で見たのは'ラストスプリット'とほとんど同じで、枚数を認知するタイミングが違うだけです。「たいした夢じゃなかったな」と落胆しかけましたが、それであきらめる私ではありません。やたらにあきらめない、というのもクリエーターに必要な資質です。

もしかすると

つぎに浮かんだのが、相手にカットさせるとき、ほんの少しクリンプカードの上か下にすき間をあけて保持すれば、相手がそこからカットする確率が高いのではないか、ということです。

そこからカットされなくても、予定通りのやり方に続ければよいのですから、やってみる価値はあります。すぐに妻相手にやってみました。一発で成功です。すき間は 1mm 程度で十分です。創作といものは、頭の中だけでやるものではありません。

カードが教えてくれる

妻に対する実験を何回か繰り返すうちに、妻がわざと少なめに取ったり、多めに取ったりするようになりました。もちろんクリンプカードの上下で分かれることはなく、クリンプカードの枚数目すら認知できない状態となります。

そのような困った状態になったことが、ひらめきを与えてくれました。言ってみれば、″失敗は成功のもと″です。そうです。カットされたときに、クリンプカードの枚数目がわからなかったことが、私にアイデアを教えてくれたのです。

クリンプカードの枚数目がわかならいようにカットされても、クリンプカードがどちらの組に行ったかは、そのことを繰り返してカードの枚数が減っていけば、どこかでクリンプカードの枚数目がわかる状態になるのです。

何でこんなことに最初から気づかなかったのか、自分の馬鹿さ加減に驚きます。これはクリンプカードの枚数目を認知するテクニックが得意であるゆえに、その技法を使うことにこだわっていたことに起因するに違いありません。こだわりは思考の範囲を狭めるものなのです。

ということで、そのことに気づいてからは、あとはハンドリングをまとめるだけのことでした。

スピーディインスピレーション

= 加藤英夫、2012 年 4 月 15 日 =

＊方　法＊

デックを裏向きに両手の間に広げ、相手に 1 枚指させます。そのカードをアップジョグし、カードを立てて、そのカードの表を相手に見せますが、そのときそのカードの左下コーナーをアップジョグクリンプします。そのカードを押し込み、デックを相手に渡し、よくシャフルさせます。

デックを左手に受け取ります。そのときさり気なくクリンプカードのだいたいの位置を確認しておきます。「いまから、インスピレーションを使ってあなたのカードを見つけます」と言います。デックを相手の方にさし出し、「だいたいまん中あたりで持ち上げて、分けてください」と、手真似をしながら言います。そして相手が持ち上げた上半分を右手に置かせます。

それぞれのパケットを左右の手に持ったまま、カードの方に視線を向けないで、精神集中する演技をします。そして「こちらにはありません」と言って、クリンプカードのない方を捨てます。

「また 2 組に分けてください」と言って、カットさせますが、最初のカットで左手のパケットを捨てた場合、残りのパケットは右手に持ったまま、カットさせたパケットを左手に置かせるようにします。反対の場合は、左手のパケットをカットさせて、右手に置かせます。どちらの場合でも、パケットを反対の手に移す、という無駄な動作をやらないようにします。

また両手にパケットを持って精神集中の演技。そしてクリンプのない方を捨てます。もういちど同じことをやります。以上の結果、クリンプカードのあるパケットは 6 枚か 7 枚ぐらいになっています。

残っているパケットを指さして、「最後は、この中の何枚目にあるかを当てます」と言って、右手をパケットにかざします。このときはカードをしっかり見つめてかまいません。必要であれば、″Card Magic Library″ 第 10 巻の ' ラストスプリット ' のように、右手の陰でカードをずらして認知します。

「上から〇枚目にあります」と宣言してから、パケットをテーブルに置いて広くリボンスプレッドします。そしてトップ側から声を出して数え、宣言した枚数目のカードを抜き出しますが、そのときクリンプしたコーナーをつかみます。そして選ばれたカードを名乗らせてから、そのカードの表を相手の方に向けます。その動作中にクリンプを解消します。

思考の分岐点

今回は、目標を持つことの大切さを最初に書きましたが、そのあと書き進めていく途中で、もうひとつ創作活動で大切なポイントを見つけていました。しかしながら、それに気づいた時点でそのことを書いてしまうと、本題の方の説明がスムーズに進まないので、ここまで保留してきました。

そのポイントとは、クリンプ部分を少し持ち上げて、相手にそこでカットさせるというアイデアを思いついた時点のことです。そのアイデアを妻相手に実験しているときに、' スピーディインスピレーション ' に使用したアイデアを思いつきました。そのアイデアについて考えを続け、' スピーディインスピレーション ' を完成させたとき、その達成感ゆえに、相手にクリンプでカットさせる、というアイデアの存在を忘れてしまうことがあるということです。

思考過程のある時点において、いままで考えていたのとは方向が違う、分かれ道が見つかるということが、必ずと言ってよいほど起こります。今回の例では、クリンプカードの位置を認知する手法と現象を追っていた途中で、クリンプカードで相手にカットさせる技法と現象のアイデアを思いつきました。その瞬間のことを、思考の分岐点と呼ぶことにしましょう。

思考の分岐点に達したとき、クリエーターはそのとき面白いと感じた方向に思考を進めて、分岐点があったことを忘れる傾向にあります。それを忘れてしまえば、その道をたどったときに見つかるべき、優れた思考結果に遭遇できないことになります。したがって、″思考の分岐点を見つけたときは、分かれ道の存在を忘れてはならない″ということが、大切なのです。

それでは、今回の思考中に見つけた分かれ道に入っていきましょう。相手にクリンプカードからカットさせるという技法で、カットされたところから選ばれたカードを現すというのも、ひとつの使い方ではありますが、妻の反応を見るかぎり、それほど効果的ではないようでした。そこで他に使い道があるかどうか考えます。

ここから先の思考は、新しいアイデアを見つけるという作業というよりも、いま見つけたアイデアと、いままでに存在していたアイデアを組み合わせるという作業で進めることができます。すぐ思い出したのは、サンドイッチトリックでした。つぎのようなトリックが演じられます。

バキュームカード

= 加藤英夫、2012 年 4 月 16 日 =

＊方　法＊

あとで使うと言って、2 枚の黒いJを抜き出してテーブルに置いておきます。選ばれたカードをクリンプして、デックをよくシャフルした状態まで進めます。このトリックでは、自分でシャフルします。最後にクリンプカードがだいたい中央に位置するようにします。

デックを左手に持ちますが、クリンプカードの上に左親指つけ根のブレークを保持します。1mm 程度のすき間にします。相手にカットさせますが、ブレークからカットさせるようにします。カットしたカードは左手に持ってもらいます。

テーブルから表向きのJを取り、1 枚ずつ左手のパケットの上に置きますが、クリンプカードの下にブレークを作ります。2 枚のJを取る振りをして、下の 1 枚も取り、上のJを引いてパケットの上に取り、重なっているJとクリンプカードをその上にのせます。相手の持っているパケットをそれらの上に重ねさせます。デックをテーブルに置きます。

「2 枚のJをあなたが持ち上げたところに入れました。あなたのカードがJの間に吸い込まれます」と言って、デックに対して魔法をかけます。

デックをリボンスプレッドして、サンドイッチ状態を見せ、サンドイッチ状態の 3 枚を抜き出し、相手のカードを名乗らせてから、はさまれているカードを表向きにして見せます。

スタンダードなサンドイッチ手法ではありますが、相手が自由にカットしたところに入れた、という要素を加味しました。これが効果的なトリックであるかどうかは自信がありません。創作過程の分岐点の例として説明いたしました。

<u>創作活動では、思考がどんどん分かれ道に進んでいくことによって、いままでなかった斬新なアイデアを得られることがあります。ですから、いかに多くの分岐点を見つけられるかというのも、創作テクニックのひとつだと言えるのです。</u>

後日談

No.２　１日で消えた雑誌″JINX CLUB″

私がインターネットで自分のサイトで初めて発行したのは、″cardmagic@random″でした。同誌は2001年11月3日に第1号をアップロードいたしました。その冒頭に、私がインターネットを最初に手がけたときのことが書かれていました。

じつは″cardmagic@random″よりもまえに発行したものがありました。それは″JINX CLUB″というもので、第1号が発行されてその翌日に終了したという、″幻の雑誌″ともいうべきものでした。そのへんの事情について、″cardmagic@random″第1号の序文を引用いたします。

序文

″JINX CLUB″が登場して、たった24時間後に姿を消したのをご存じでしょうか。2000年の10月のことでした。アップロード直後に、″インターネット上でマジックの種明かしをするとは何ごとか″という抗議メールを受けて、私は危険な地帯に足を踏み入れたと感じて、すぐ撤退したのです。

アメリカのマジック創作草創期の雰囲気を伝えたいと思い、アンネマンの″JINX″の内容を紹介しようと考えて、″JINX CLUB″を書き続けようと決意した私でしたが、一人の方の強烈な一撃でノックダウンしてしまい、″もうインターネットには手を出さないぞ″、とさえ考えたものでした。

しかし最近、とくにアメリカのホームページや広告サイトをよく見るようになり、やはりインターネットをマジックのために役立てる方法を追求しなければいけないと思い直しました。インターネットの世界とは、知らないうちにどんどん根が伸びていくような土壌のようなものであり、マジックに興味を持った人々に、さらにマジックの奥深い世界に導くのに適していると思います。

そこで思いを新たにして、ふたたびホームページ開設に取り組むことにいたしました。″JINX CLUB″のときの抗議メールに書かれている意見を尊重して、マジックをやらない人がこのページをのぞいたとしても、マジックの大切な秘密がわかってしまわないような書き方をするということを、このホームページの基本理念とします。

私は”ターベルコースインマジック”を翻訳して、ターベルのマジックに対する愛情と情熱を吸収したと信じています。そしてラリー・ジェニングスの家でカードマジックの指導を受けた、あの宝物のような日々を思い浮かべるだけで、自分がいかにカードマジックの世界で幸せを得られているか、いつでも感じることができます。たんに皆さんの知らないカードマジックをお教えするだけでなく、読者の皆様とともに、カードマジックの素晴らしさを増幅させていくページにしたいと考えています。

インターネットデビューの出発点

ここで当時書かなかった重要なことを書かせていただきます。それは "JINX CLUB" は私のサイトで発行したのではないということです。私は当時、" スティングのマジック玉手箱 " のサイト主宰者である中村安夫氏から、「加藤さん、ぜひインターネットを活用されることを考えてください」と奨められました。

そこで "JINX CLUB" の構想が生まれたとき、インターネットのことがわかっていなかった私は、" スティングのマジック玉手箱 " の中に同居する形で、"JINX CLUB" 第 1 号を発行させていただいたわけです。ですから書いたのは私、HTML に編集されたのは中村氏でありました。

インターネットは自分が書いたものを発表する場でもあり、知識を収集できる場でもあります。私のカードマジックの研究・執筆作業は、インターネットによって飛躍的に活発になりました。その出発点に中村安夫氏の存在と協力があったことをここに明記させていただきます。

混濁のインターネットの世界で

あの当時から今日までにインターネット上に現れた、マジックについての情報の現れ方を見渡すと、まさに混濁の世界が現れてしまったと、驚きと困惑の気持ちを抱いています。

たとえば YouTube の映像表出を見れば、素晴らしい演技や素晴らしい作品を手近に見られるのと同時に、ゴミのような映像も見て時間を無駄にしなくてはなりません。ゴミのようなものは無視すればよいかもしれませんが、そのようなマジックを平気でアップロードするマジシャンを増やしてしまったのは、インターネットに他なりません。そのことが残念です。

インターネットでの映像を使った広告を見ると、映像では素晴らしく見えるが、実際に購入するとがっかりするものが少なくありません。それはカメラのアングルで見て効果的なものや、映像を編集して見せかけた現象で販売する手口さえ生み出しました。しかし映像広告による販売には、購入者に利点もあります。映像を何回も見れば、たいていのマジックはやり方がわかるということです。買わないでもマジックが学べるということを利用しない手はありません。

インターネットを利用してマジックを人に教えるということについても、表と裏があるというのが現状です。マジックを普及させたい、レベルを上げたいと考えている人もいるでしょう。反面、たんなる暴露的なものや、見せびらかしのものも出てくるでしょう。著作権が許す範囲を超える他人の著作の利用もされるでしょう。

インターネットはそのように、良いものと悪いものが混濁した、瓦礫の山です。より分ければ光輝く宝石も見つけられます。しかし外側だけ見ただけではガラクタだらけです。より分けられる目を持つことが、私たちに望まれることです。

たとえばマジックフォーラムでは、権威あるマジシャンたちの話を聞くこともできます。しかしながら、その権威が嘘を語ったとしたらどうでしょうか。歴史がねじ曲げられます。そのようなことに対して、私は断固として戦い続けます。

インターネットのサイトを見るときに、そのサイト運営者に善意を感じるか、悪意を感じるか、よく見分けて付き合い、利用することが大切だと思います。おそらく今日なら、"JINX CLUB" に悪意を感じる方はいないと思います。私はちょっと時代を先取りし過ぎたのかもしれません。

しかし時間はかかりましたが、私の意図したことをご理解いただき、第 10 巻まで "Card Magic Library" をご支援いただくことができました。人と人との交流は、共通の価値観を持ってこそ、長続きするものだと思います。

雑誌 "Jinx" がアメリカのマジック捜索活動が活発化した出発点だとしたら、アンネマンが若くして自らの命を絶ったとき、彼の意志を受け継いで、ブルース・エリオットが新しい雑誌を開始いたしました。それは " 不死鳥 " を意味する "Phoenix" という雑誌です。第 1 号におけるエリオットの編集後記の一部を翻訳して紹介いたします。

アンネマンがこの世を去り、マジック界は最愛なる友を失いました。彼以上にこのアートに寄与した人はいません。彼は "Jinx" に書かれたものに対して、多くの寄稿者を称えてきましたが、賞賛はそれをまとめたアンネマンが受けるべきものです。

マジシャンを称えるアンネマンの態度こそ、"Jinx" がマジック界にとって大切なものであると思われてきた理由です。それはマジックへの情熱であり、多くのマジシャンから優れたアイデアや作品を引きつける力となりました。

そのように愛され続けてきた "Jinx" の突然の消失は、消えたがゆえに、そのようなものが存続すべきだ、という強い思いと期待を私たちに抱かせます。このままでは私たちにとって、大きな穴が開いたままになってしまいます。

当誌 "Phoenix" は、"Jinx" が目指していたものを受け継ぎます。目指すことはただひとつ、使えるマジックを収録するということです。"Jinx" の寄稿者の多くが、当誌に寄稿してくれると約束してくれています。

私が "Jinx" を最初に取り上げようとしたことは、エリオットの気持ちに通ずるものがありました。私たちよりもまえに築かれたものを知り、理解し、それらをさらに発展させようということは、いつの世でも受け継がれていくべきものだと思います。

それでいいのかな？

第２回　ダブルディールの最終表現

ダブルディールの最終表現

先日テレビで、ダブルディールで４枚の同数カードを現すというマジックを見ました。相手に好きなだけディールさせたあと、ディールしたカードを取り上げて４つのパイルにディールさせます。マジシャンも残りのカードを４つのパイルにディールします。

ここまで見た私は、てっきりすべてのパイルのトップカードを表向きにして、２組のフォーオブアカインドを現すのかと期待しました。ところがそのあと、お互いの４つのパイルからトップカードを取って、客にすべてのカードを渡し、それらを見させました。私は思わず「それでいいのかな？」と思いました。

もしかすると、タレントにカードを見させて、驚く表情を得たかったのかもしれません。そのへんの意図はわかりませんが、通常、このようなマジックにおいては、このような演じ方はインパクトを弱めることになると思います。

最初に好きなだけディールさせ、つぎに４つのパイルにディールさせ、さらに４つのパイルからトップカードを取らせるというのは、操作が煩雑に見えるのではないでしょうか。操作を色々と重ねるにしたがい、自由な位置から取られたカードであるという印象が弱まると感じました。

不思議さが弱まるだけでなく、そもそも４つのパイルが作られたら、それらのトップから現した方が美しいと思いませんか。

今回指摘したことは、ダブルディールの原理を使用したトリックのみならず、たとえば’スペクテイターカットジエーセズ’タイプのトリックにおいても、複数パイルのトップカードの現し方の表現として、よく考えるべき点です。

もちろん、手順の前後の脈絡によって、必ずしも私が述べたことが最適であるとはかぎりません。４枚を取ってからいっぺんに表向きにして見せるのがよい場合もあるでしょうし、１枚ずつ取って表向きに左手に渡していくのがよい場合もあるでしょう。さらには、表向きに返して各パケットの前に置くのがよい場合もあるはずです。

少なくとも、リビレーション表現においては、最終的な現し方が現象の美しさを決めるものであることを忘れてはならない、ということを今回の提言とさせていただきます。

カードマジック徹底研究

エイトカードブレーンウェーブ Part 2

演出について考える

’エイトカードブレーンウェーブ’は予言現象です。Part 1 では、潜在している可能性の一端を見ていただくために、あえて飛行現象という、異なる現象の作品を解説いたしました。

今回は本来の予言現象に立ち返り、予言の見せ方のプレゼンテーションについて考えます。

トロストがどのような予言の仕方をしていたか確認するために、″Card Magic of Nick Trost″をチェックしたとき、私は「あっ」と驚きました。彼が書いているやり方を、現象面から見るとつぎのようになります。

8 枚のカードを表向きに広げ、相手に好きな 1 枚を言わせ、そのカードを抜き出します。残りの 7 枚の裏を見せると、すべて赤裏です。そして選ばれたカードを裏返すと、それだけ青裏です。

そうです、トロストの原案は予言現象ではなく、選ばれたカードだけ色違いだという結果を見せているだけです。初めにこれからやることに関して何も言わず、たんに奇妙なことが起こったのを見せる。そんなのはマジックではありません。

あまりの驚きに、トロストが初めてこのトリックを発表した、雑誌″New Tops″ 1970 年 8 月 /9 月号を見てみましたが、使うカードが 8 枚ではなく 6 枚である、という違いがあるだけで、ハンドリングに違いはありませんし、セリフも書かれていません。

それでは、このトリックを予言現象として見せるとしたら、どのような見せ方がよいでしょうか。「人には誰にでも特別な能力があるので、特別なカードを見つけることができます」と言って、直接的ではありませんが、予言に類似した宣言をしてから演じることもできます。

紙に予言を書いておくとしたら、どのような予言の文言がよいでしょうか。「あなたは色違いのカードを選ぶ」では、あまりにも色気がありません。せめて「あなたは赤裏のカードを選ぶ」の方がましです。しかし青裏が選ばれた場合に対応できません。

とこのように考えていると、″Cardician’s Journal Special″ 第 2 巻に、’サッカーウェーブ’というトリックを書いたのを思い出しました。そのやり方では、つねに裏面が赤いカードを選ばせる必要がありましたが、どのカードが選ばれてもよいように、つぎのように変えました。

当たり外れのある予言

= 加藤英夫、2012 年 4 月 15 日 =

＊準　備＊

表が黒いカードで裏面が赤いカード 4 枚、表が赤いカードで裏面が黒のカード 4 枚を交互にセットします。最近は裏面が黒のバイシクルが売られていますので、それを使うとよいでしょう。

紙片の表に「赤いカードが選ばれる」と書き、反対の面に「黒いカードが選ばれる」と書き、封筒に入れておきます。

＊方　法＊

「つぎは予言のマジックをお見せしましょう」と言って、カードを取り出します。8 枚のカードを表向きに広げて見せ、「この中から 1 枚のカードを自由に選んでいただきますが、選ばれるカードがこちらに予言されています」と言って、予言の入った封筒をさし示します。

8 枚から 1 枚選ばせますが、広げて抜かせてもよいですし、1 枚ずつディールしてストップをかけさせてもかまいません。選ばれたカードを表向きに相手の前に置き、選ばれたところより上のカードを下のカードの下に入れてそろえます。

ここで封筒から予言の紙片を出しますが、選ばれたのが表が赤いカードなら、黒いカードの予言の面、黒いカードなら赤いカードの予言の面を上にして出します。

黒いカードが選ばれたとします。「予言には、″赤いカードが選ばれる″と書いてあります。あれっ外れですね。でも待ってください。カードには表と裏があります。裏を見てみましょう」と言って、オルラムサトルティで選ばれなかった 7 枚の裏面が黒いことを見せます。それから選ばれたカードの裏を見せ、「やはり予言は当たっています」と言って終わります。

へんな予言

= 加藤英夫、2012 年 2 月 5 日 =

前作の’当たり外れのある予言’を思い出して、構造は似ていますが、味わいの異なる演出のバージョンを思いつきました。

＊準　備＊

8 枚のトップより、5D、KC、5D、KC、5D、KC、5D、KC とセットします。紙片の一面に″選ばれるのはクラブのKではない″、反対面には″選ばれるはダイヤの5ではない″と書き、封筒に入れておきます。

＊方　法＊

封筒をかかげて、「この中には、これから選ばれるカードについての予言が書かれた紙が入っています」と言って、封筒を置きます。

8 枚のカードを取り上げて、裏向きに両手の間に広げます。「この 8 枚から自由に選んだカードが、予言と一致するというマジックです」と言います。

8 枚から 1 枚選ばせますが、広げて抜かせてもよいですし、1 枚ずつディールしてストップをかけさせてもかまいません。選ばれたカードを裏向きに相手の前に置き、選ばれたところより上のカードを下のカードの下に入れてそろえます。

選ばれたのがダイヤの５であるとします。「残りのカードを見せておきましょう」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、すべてクラブのＫであるように見せます。

そして「この中から自由に選んだカードが予言どおりだったらすごいと思いませんか 」と言います。観客の顔を見渡して、「あんまりすごいとは思っていないみたいですね」と言います。

それから封筒から予言を出して見せますが、選ばれたのがダイヤの５の場合は〝選ばれるのはクラブのＫではない〟の面を上に向け、クラブのＫの場合は〝選ばれるはダイヤの５ではない〟の面を上に向けて出し、書かれていることを読み上げます。そして選ばれたカードを表向きに返して見せ、「選ばれたのはダイヤの５(クラブのＫ) です。予言が当たりました 」と言って終わります。

今回は、演出の大切さをお話ししようと思っているうちに、2 作品の紹介になってしまいましたが、演出がトリックをエンタテイメントに味つけしてくれるということは、お伝えできたのではないかと思います。

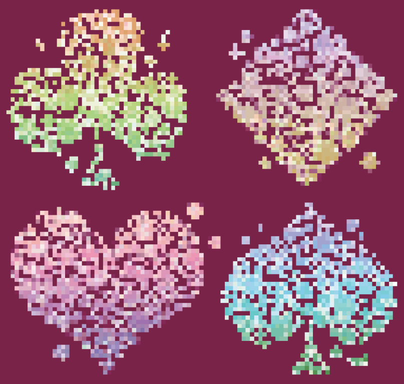
加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 2 号

発　行　2012 年 6 月 3 日

著　者　加藤英夫

発行者　加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp