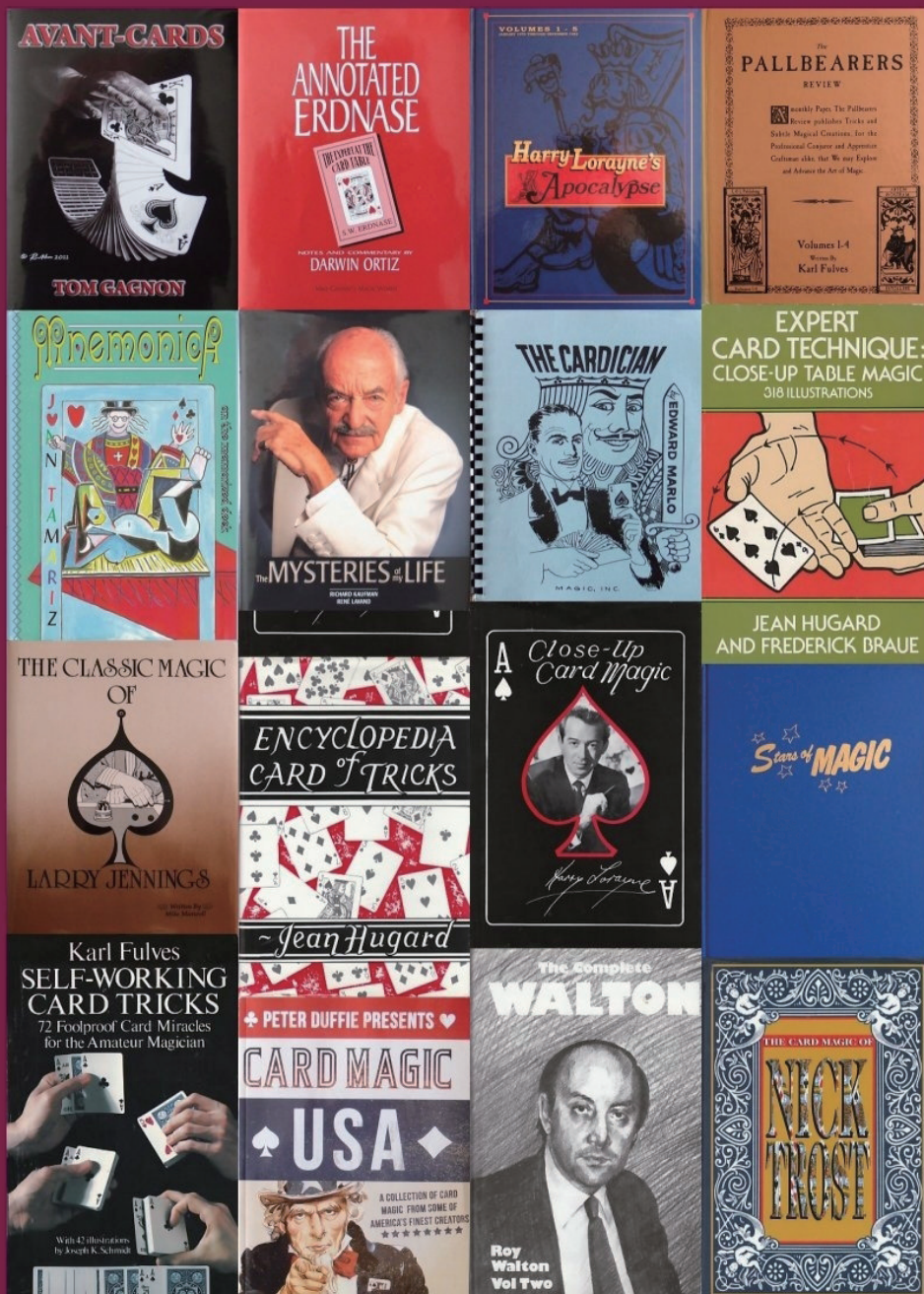


# Card Magic Magazine



No. 25

May 2, 2014

by Hideo Kato



# カードマジック徹底研究

## パーム

### 技法 トップパーム

トップパームのやり方については、私が「ラリー・ジェニングのカードはマジック入門」に書いたやり方と、ロベルト・ジョッピが「カードカレッジ」に書いたやり方は、ほとんど同じです。

図1のように右手をデッキにかけ、



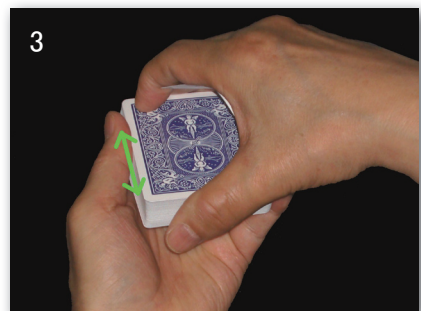
図2のようにトップカードを左親指で押し出し、



突き出た右上コーナーを右小指で押して、手前エンドを上げて右手の中に納めるというものです。

問題はそのときに起こります。カードが右手に入ってくるときに、左親指がじゃまになります。その解決方法として、私の解説でも、ジョッピの解説でも、同じやり方で解決しています。

それは、左手をディーリングポジションから、チャーリエカットのときのような、デッキの左側面を左親指でおさえるつかみ方に以降させ、左手を前後に動かして、カードをそろえる動作をすることです。図3。



私とジョッピの解説での重要な違いは、パームを始めるまえのデッキの持ち方です。私はたんに、“デッキをディーリングポジションに持ちます”という文章で解説を始めています。それに対してジョッピは、“デッキをディーリングポジションに持ちますが、ドリブルオフしたあのような、あまりカードがそろっていない状態で持ちます”と書いています。

この違いについては、ジョッピが示した点を私が書いていない点で、私の解説は不備であったと言わざるを得ません。パームしたあとにデッキをそろえる動作をするには、カードがきちっとそろった状態から初めてはいけないのです。

なぜなら、ジョッピや私が説明したパームのやり方では、左手の親指がカードを押し出す動き、左手の他の指が動くのが、観客からよく見えます。その動きをカバーするには、そのあとカードをそろえる動作が不可欠なのです。

試しに、トップカードをパームしたら、カードをそろえる動作をせずに、そのまま右手でデッキをテーブルに置いてみてください。左手がもぞもぞ動くのが際だって見えるはずです。そのもぞもぞをカモフラージュするのがカードをそろえる動作なのです。

ジョッピは、“ドリブルオフしたあのような、あまりカードがそろっていない状態で持ちます”と書いていますが、この文書は微妙です。どのように判断したらよいでしょう。デッキをゆるく持てということなのか、はたまたわざとずらして持てというのでしょうか。

答は簡単です。実際にドリブルオフしたり、スプレッドしたカードを閉じたあとに、トップパームを行えばよいのです。すなわちトップパームの神髄は、トップパームを行うまえに何をするかにかかっているのです。

ドリブルオフやスプレッドを閉じること以外に、カードをそろえる理由づけとするのに、どのような動作があるでしょうか。

ダブルカットしたあともカードをそろえる動作はつきものです。カードをデッキの中にさし込んで入れたあとも、カードをそろえるのはおかしくありません。

以上のように、パームしたあとにカードをそろえる動作を積極的にカバーの動作として取り入れると考えると、必ずしもジョッピや私が書いたような、左手でデッキのサイドを前後にそろえる動作がベストではないことに気づきます。

そろえる動作を左手ではなく、右手でやるのです。右手で行うと、左手の動作のカバーだけでなく、右手がパームする動作そのものをカバーすることもできるのです。

右手でそろえる動作を行うことには、別のメリットもあります。右手でそろえたあと、そのまま

デッキを左手に持ち、右手をデッキから離してもおかしくありません。右手でそろえたあと、デッキを右手でつかみ、左手をデッキから離してもおかしくありません。

左手でデッキのサイドをそろえると、右手でデッキをテーブルに運ぶとか、デッキを右手に持ち続けるのはおかしくありませんが、その他の続け方に続けにくい難点があります。

ジョッビは、そろえたあとデッキを左手のディーリングポジションに持ってもよい、と書いていますが、そのようにやってみると、全体がたいへん大げさな動作となってしまいます。

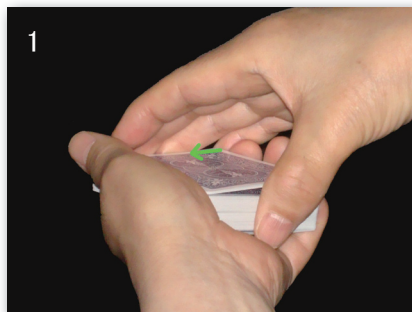
## 技法 ハンバークパーム

= ジョー・バーグ+加藤英夫、“Maigc Cafe”、2003年9月2日 =

2003年9月2日、私はマジックカフェに、私が考案したトップパームの方法として、つぎのやり方を投稿しました。1枚でも何枚でもパームできる方法ですが、4枚のトップカードを右手にパームするものとして説明します。

トップ4枚の下に小指のブレイクを作っておきます。広げたカードを閉じるときに作るのも一法です。

右手をデッキの上からかけますが、右小指の先をデッキのトップの右上コーナーの右側に当てます。図1。



右手を図1の位置にかけるやいなや、右小指の当たっている部分を左に押します。するとブレイクの上の4枚がピボット（回転）して右手のパームポジションに入ってきますから、それらをパームすると同時に、中指と親指で親指でデッキをつかみます。

このように投稿したら、スティーヴン・ユーウェルがつぎのように投稿してきました。

加藤さんが説明したやり方は、バーグパームとどこが違うのですか。

すなわちユーウェル氏は、私が書いたのがジョー・バーグによって考案されたものと同じだと言いたかったのです。

私はバーグパームに関することを読んでことがなかったので、何を見ればバーグのやり方が確認できるかと質問したところ、ユーウェル氏は、“クラシックマジックオブラリー・ジェニング

ス”(1986年)に出ていると教えてくれました。

同書を確認したところ、説明されていたやり方はほとんど私が書いたやり方と同じでしたが、右手の小指を右上コーナーに当てたとき、そのコーナーを右小指で少し上げて浮かせたあとに、ピボットさせてパームするという点だけ違っていました。

そのように小指でそのコーナーを浮かす必要はまったくありません。たんにそこに小指を当てて左に押すだけで、ブレイク上のカードが右手のパームポジションに入ってきます。

ジェニングスの説明しているやり方で、ひとつ優れた改善点がありました。それはパームのアクションを左手をほんの少し手前にビベルさせながら行くと、パームがやりやすいし、パームの位置に入っていくカードが見えることがない、ということです。

ジェニングスは、このやり方は、数年まえにジョー・バーグに見せてもらったものだと書いています。インターネットでバーグパームについて検索したところ、その原点がわかりました。アーサー・バックレイの“カードコントロール”(1946年)に出ていたのです。ところがそれを読むと、ジェニングスがかいているのと同じ技法とは言えないものでした。つぎのようなやり方です。

左手に持っているデッキの上に右手をかけますが、右小指の先をトップカードの右上コーナーの上に当てます。コーナーの右側ではなく、コーナーの面の上に当てるのです。その状態で右手を少し左上に動かすと、トップカードが浮き上がるのでパームします。

ブルース・サーボンが“ウルトラスーボン”(1990年)の中でバーグパームとして書いているやり方は、前述のどれとも違っています。

パームするトップの数枚の下にブレイクを作っています。デッキに右手をかけますが、小指を右上コーナー、親指を左下コーナーの手前に当てて、ブレイク上のカードを少し前にずらします。ずれたら小指を左に押してやると、それらのカードがパームの位置に入ってきます。

以上のように、著者によって全部違うことを書いています。バックレイは1946年に書いているのですから、それがジョー・バーグの考えた原形ではないかと思うのが妥当でしょう。はてさて、考案者が誰であるかはどうでもよいことにして、ユーウェル氏の質問にここで答えておくことにいたしましょう。彼の質問は、加藤さんが説明したやり方は、バーグパームとどこが違うのですか、というものでした。

彼がバーグパームと指摘したのは、ジェニングスが書いたものでした。ジェニングスは右手をデッキにかけて、右小指でブレイク上のカードの右上コーナーを少し浮かせてからそのコーナーを左に押す、と書いています。

そのコーナーを浮かす必要はありません。浮かせてからやるか、たんに小指をそこに位置させてからやるか、それはかなり重要な違いです。私はそのことをマジックカフェでは投稿いたしませんでした。そんな微妙なことを書けるほど私の英語力には自信がないからです。

以上のようなことを確認したあと、ジェニングスのビベルのアイデアを借用して、もっともスムーズにできるやり方として、つぎのようにまとめました。

### \* 方 法 \*

トップパームする 1 枚もしくは数枚の下にブレークを保持し、左親指を伸ばしてデッキの左サイドに当たった状態からスタートします。

右手をデッキの上にかけますが、図 1 のように右小指の先の左側を、デッキのトップの右上コーナーの右側に当てます。



右小指でそこをしっかり押さえながら、左手でデッキを少し時計方向にねじりながら、手前にビベルさせます。傾ける角度は 35 度程度です。そうすると、ブレークより上のカードが右手の中に入ってきます。図 2。



ここで重要なポイントは、図 1 から図 2 で右手の位置と形をなるべく変化させないことです。カードのピボットの動作はあくまでも左手がデッキを手前に傾けることによって起こすのです。

図 2 の状態になったら、そこで右手の指を曲げて、デッキをつかみます。図 3。



このあとは、デッキをテーブルに置くなど、トリックの脈絡に合わせた続け方をします。

\* 備 考 \*

右手をデッキの上にかけるとき、図4のように右親指をデッキの手前エンドにかけてはいけません。あくまでも前ページの図1のように伸ばしてデッキ面より上に位置させておきます。



図4の状態からピボットの動作を行うと、右親指がもぞもぞと動くので、何かをやっている気配を発生してしまいます。それに対して、親指が図1の伸びた状態から、図4のように曲げられる動きは、デッキをつかむ動作として明確な動作となり、怪しさが発生しないのです。

なおこの技法の名称を'ハンバーグパーム'と命名したのは、半分ぐらいバーグパームに似ている、ということに由来します。たまには冗談もお許しください。

後日、ミスディレクションパームについて調査するうちに、デッキの右上コーナーの右側を押して、ブレイク上のカードをピボットさせるパームのやり方が、エドワード・マルローによって使われていることを見つけました。私自身が、"Cardician's Journal Special 第3巻"、160ページに書いていたのです。

ただしその方法は通常のトップパームではなく、1枚のカードをデッキの前エンドから押し込むときに、トップの数枚をスチールするというコンテキストの中で行われるもので、ミスディレクションパームとして書かれているものです。

ミスディレクションとしての押し込む動作を除外すれば、パームする部分はほとんど上記のやり方と同じです。ただし、1枚のカードを前エンドから押し込む動作の中でやりますから、右手の平をもっとデッキのトップに近づけて行います。詳しくは"Cardician's Journal Special 第3巻"を参照してください。

少なくとも、デッキの右上コーナーを左に押して、ブレイク上のカードをピボットさせることについては、ジェニクスも私も考案者とは言えなくなりました。



## ホーミングカード

= フランシス・カーライル、“スターズオブマジック”、1948年 =

### \* 準備 \*

1枚のカードをズボンの右ポケットの、いちばん上に入れておきます。この位置に入れておくと、ズボンの底の部分をつかんで外に引き出してもカードが露見しないので、ポケットが空であるように見せられます。

### \* 方法 \*

相手に1枚のカードを自由に選ばせ、表側に任意の印をつけさせます。前述の方法で、ポケットが空であることを見せます。相手のカードを返してもらい、トップにコントロールします。

右手が空であるのを見せながら、「あなたのカードがポケットの中にあると言ったら、信じられますか」と言います。相手はもちろん否定します。相手の答えをきいたらすぐポケットに右手を入れ、中のカードを半分出して見せ、また中に入れます。

「あなたのカードは何でしたか」とたずね、そのときトップカードを右手にパームして、デッキを右手に持ちます。デッキをさり気なく左手に投げるように移し、右手をポケットに入れます。パームしているカードを親指と人さし指でつまみ、ポケットから出します。それをドラマチックに表向きに返し、マークのついた相手のカードであることを見せます。

不思議さが観客の中に広がっている最中に、さり気なく右手のカードをポケットに戻し、中にあるエクストラのカードとすり替えます。すぐにカードを出して、「どうしてカードがこちらに飛行したかわかりますか」と言いながら、右手に持っているカードでポケットをたたきます。

手に持っているカードの表を見て、「もういちどこの〇〇の××をポケットに飛行させてみましょう」と言って、カードをデッキの中にさし入れ、「中に入れて混ぜてしまいます」と言って、2回ほどカットします。

デッキから1枚の見えないカードを抜き取り、それをポケットの中に投げ込む演技をします。そして手が空であるのをよく見せてから、ポケットから相手のカードを出し、表を見せます。

### \* 備考 \*

このマジックで使われている、ポケットが空であるように見せる手法は、雑誌“スタニオンズマジック”1903年11月号に書かれている、'ON THE PASSING OF 12 CARDS UP THE SLEEVE INTO POCKET'の中で使われています。

## リピートカードトウーポケット

＝ エドワード・マルロー、“カーディシャン”、1953年＝

### \* 方 法 \*

あらかじめ右ポケットに2枚のカードを入れておきます。

相手にカードを抜いておぼえさせ、デッキに返させたらトップにコントロールします。

デッキを返してボトムカードを見せ、「このハートの7はあなたのカードではありませんね」と言います。そしてデッキを裏向きに戻し、ダブルターンオーバーして、「上にあるのはクラブのKです」と言います。そして2枚を裏向きに戻し、上の1枚を取り、ほんの少し表を手前に向けて目の高さに持ち、「クラブのKもあなたのカードではありませんね」と言います。そのときそのカードをグリンプスします。スペードの10であると仮定します。デッキのトップに戻します。

魔法をかける動作として、デッキの左上コーナーを左親指でリフルします。「このようにすると、あなたのカードがポケットに飛行します」と言います。右手でポケットから1枚のカードを抜き出します。そのときトップカードの下にブレークを作っておきます。右手のカードの表をのぞきこみ、「スペードの10です」と言ってデッキのトップに置きます。「あなたのカードですか」と、まえのセリフに続けて言います。相手は肯定します。ダブルターンオーバーを行います。「ほら、あなたのカードです」と言います。

2枚を裏向きに戻して、上の1枚をデッキ中央に入れますが、そのときスペードの10をミスディレクションパームします。

左親指でデッキの左上コーナーをリフルしてから、右手をポケットに入れ、パームしているスペードの10をポケットに残し、そこにあるもう1枚のカードを取り出して、表をのぞき込みます。

「もういちどやりましょう」と言って、右手のカードをデッキの中央に入れます。そして左上コーナーをリフルします。右手が空であることを見せてからポケットの中に入れ、スペードの10を取り出して、表を観客に見せます。

## 技法 プッシュインスチール

= 加藤英夫、2013年1月19日 =

これは、“Card Magic Library 第1巻”、58ページに解説した、’プッシュインコントロール’を考案したときに、派生的に思いついたやり方を、今回の編集時点で完成させたものです。’プッシュインコントロール’では、スチールしたカードをボトムに運びますが、’プッシュインスチール’では、右手にスチールします。最初の部分は同書の図を参照していただきます。

### \* 方法 \*

同書の解説の図136から図139までを行います。すなわち、ダブルターンオーバーで表向きになっている2枚の手前エンドをつかんで、それらを縦方向に向こうに返し、デッキの前端から中央にさし入れるとき、下の1枚を右にずらすのです。

同書の図139では、下のカードを上からはずせるだけ右にずらしていますが、この技法では、図1の点線の位置までずらします。そしてその時点で左親指をトップ面に当てています。

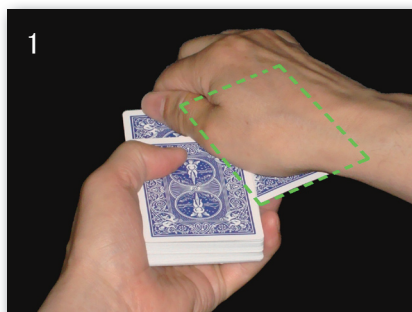


図1から続けて右手を図2のようにかけて、

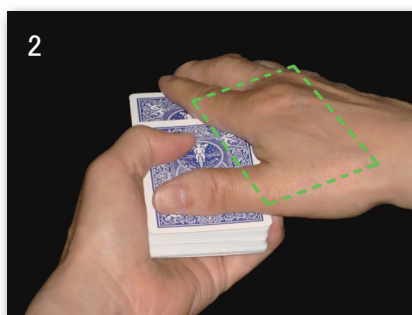


図3のように見えているカードと隠れているカードを同時に押し込みます。

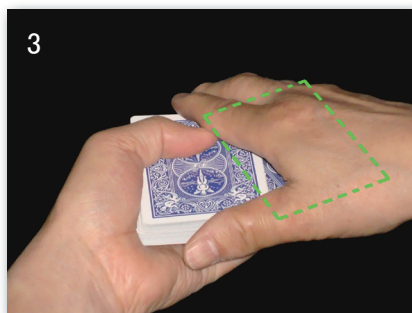


図3の時点で隠れているカード左中指で少し押し上げながら、左手を左前方に、右手を右手前に動かしてやると、カードをしっかりとパームの位置に納めることができます。

## \* 備 考 \*

’プッシュインコントロール’の前書にも書きましたが、ダブルに重なったカードを押し込むときに1枚をスチールしたりシフトする方法は、どこかにマルローが書いていた気がします。ですから、つぎに書くことに類似することもマルローが書いているかもしれません。

それは図1から右手を右にずらし、カードを天海パームすることです。2枚を前端から入れて図1を經由して天海パームするまでを一連の動作で行います。そのまま右手で突き出ているカードを押し込みながら、天海パームしたカードをトップにリプレイスすることもできます。

このやり方は、前述のエドワード・マルローの’リピートカードトゥーポケット’における、ミスディレクションパームの代わりに使うことができます。

## ひらめきの理由

= 加藤英夫、2000年12月1日 =

これは古典的な選ばれたカードを現す手法を、複数のカードを現すのに応用しただけですが、それなりの価値があると思います。

## \* 方 法 \*

「これから4枚のAのマジックをやりますが、そのまえに4枚のAを特定の位置に集めておきます」と言って、表を自分に向けて広げ、4枚のAをフェースに集めて、それがトップ(バック)にいくようにカットします。

デッキを裏向きに持ち、「私が後を向いている間にやってもらうことを説明します。心の中で数えながら、このようにカードを1枚ずつテーブルに置いていってください」と言ってディールをスタートします。4枚置いたら手を止めて、「少なくとも4、5枚は置いてください。どんどん置いていって」と言いつつ、あと4枚のカードをディールしますが、最初の4枚よりもずらしてディールします。「どこでもいいですから手を止めてください。何枚目で止めたかをおぼえておいてくださいね。そうしたら、テーブルにおいたカードをこのように手元のカードに重ねてください」と言って、テーブル上の8枚をトップに戻します。ずれを利用してトップの4枚の下にブレイクを作ります。

「左手を出してください」と言いながら、ブレイクの上の4枚を右手にクラシックパームし、デッキを相手の左手に渡します。そして後向きになります。

相手が指示したことを終わったら前に向き直り、「私はあなたが何枚でストップしたか知りません。でもそこで何かのひらめきがあったのです」などと言いながら、パームしている4枚をトップにリプレイスします。

「あなたが何枚目でストップしたか知らないなので、私がカードを置いていきますから、あなたがストップした枚数まで置いたときに、ストップをかけてください」と言って、カードを数えながらディーリングし、ストップがかかったら手を止めます。

「あなたがここでひらめいたのにははっきりした理由があるのです」と言って、左手のトップから4枚のカードを表向きにディーリングします。4枚のAが現れます。

## フェニックスエーセス

= クリフ・グリーン、”プロフェッショナルカードマジック”、1979年 =

原文の解説の中で、説明不足の点がありますが、とりあえず忠実に翻訳し、備考においてその点を説明いたします。この作品は他の作品と違ってマニピュレーションではありませんが、素晴らしいものなので収録いたしました。

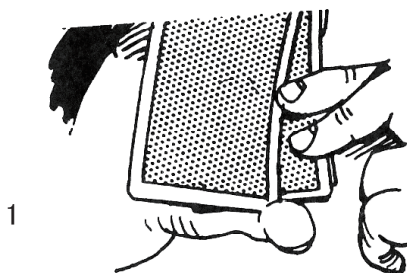
### \* 現象 \*

4枚のAがデッキの中に分散して入れられたあと、デッキは想像上の炎の中に投げ込まれます。マジシャンが煙の中に右手をさし入ると、握った手の中から1枚のAがせり出して現れます。そのAを左手に渡し、空中に投げ落とします。左右の手の中には何もありません。また手を空中に伸ばすと、握った手の中から2枚目のAが現れます。そのようにして、あと2枚のAが現れます。

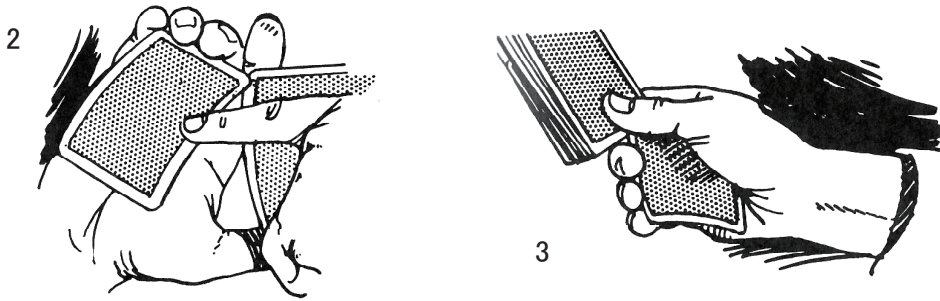
### \* 方法 \*

4枚のAをデッキの中に分散させて入れ、得意の方法でトップにコントロールしてください。デッキを表向きにして左手に持ち、左小指の先をボトムの右上コーナーに当てて押すと、右手前コーナーが膨らむので、バックの4枚のAの上にブレイクを作ります。

つぎに右手をデッキの上にかけますが、右小指は右上コーナーに、右親指は左手前コーナーにかけます。そしてブレイクより上のデッキを1cmぐらい左にずらしてやります。するとブレイクより下の4枚のAは、右にずれて右小指と右親指で対角線のコーナーをはさんだ形となります。図1。



続いて左手の指先をデッキの左サイドに移し、右にずれている4枚の左縁に当てて、人さし指を伸ばして、4枚のAを押しして右手の中に納めます。図2。

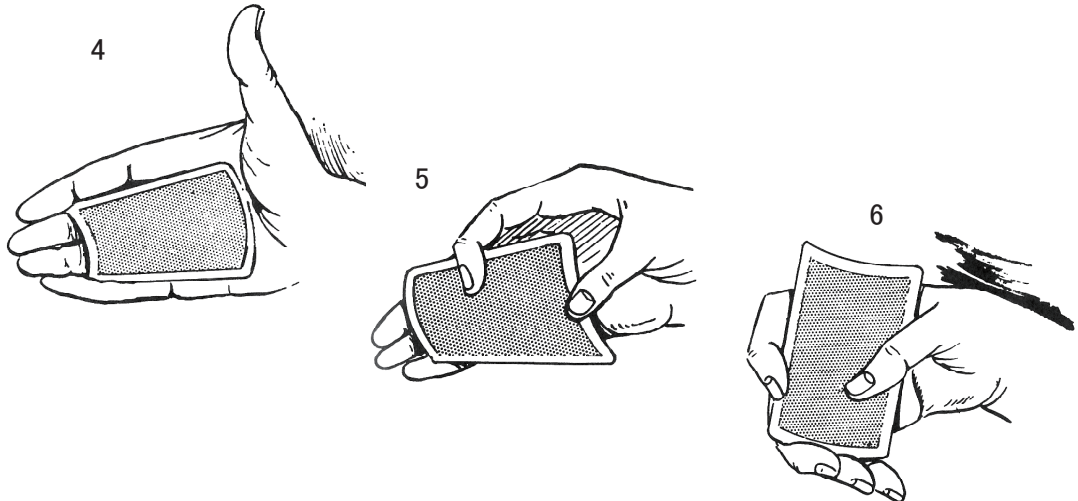


動作を続けて、左手でデッキを垂直に立てて、裏面を観客の方に向けて、右手の親指と人さし指で持ちます。図3。

左手でデッキを少し広げてやり、「4枚のAは分散されました」と言います。

つぎにカードを閉じ、「カードは炎の中に投げ込まれました」と言って、テーブルに投げ落とします。

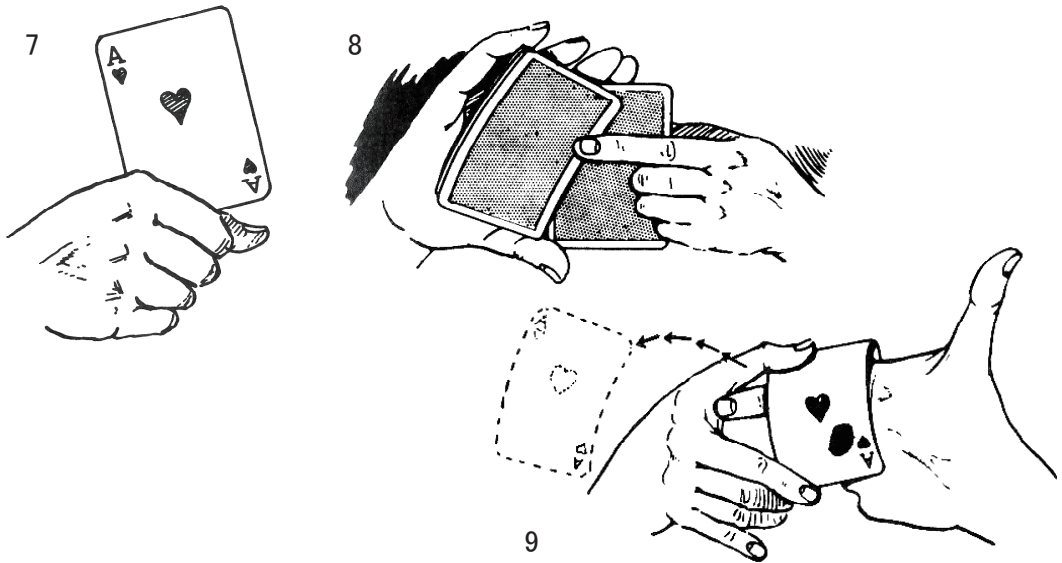
このとき体は左に向いていて、4枚のAは右手にパームしています。右手をまっすぐ上に上げながら、パームしているカードをクリップパームの持ち方に移します。図4。



その右手を胸の方に向かって動かすとき、いかにも煙をつかむような動作で、クリップパームしているカードをスタンダードなパームに戻します。瞬間的に右手は半分握りこぶしに握られます。それからまた右手をまえの位置に戻しながら、パームもクリップパームに戻します。そこでスクイーズプロダクションを行います。そのやり方はつぎの通りです。

右親指をクリップしているカードの右エンドに当ててそのエンドを手前に起こし、図5、そこから親指を下方に下げて、さらに下サイドにまわすと、図6の形となります。

図 6 の状態から指全体を曲げてやると、カードの左エンドは中指や薬指から離れていきますから、さらに人さし指もコーナーのところでエンド側にまわし、さらに指を閉じて握りこぶしにすると、カードは図 7 (観客から見た図) のようにこぶしの上に現れます。



なお、親指がカードを押し上げる動作をはじめて、各指がカードを絞り出す動作中には、なるべくカードに強い力が加わらないようにします。さもないとカードがずれてしまいます。

図 7 の状態から右手を手前に返して、カードの裏面が観客の方に向くようにしつつ、右手の各指を開きます。しかもそのとき左手をカードに近づけ、左手でカードの左サイド中央をつかみます。そして左手を左に伸ばして、カードの表面を観客に見せます。このとき右手は開いた手の平を観客に向けたままです。

左手をもとの向きに戻しながら右手に近づけ、右手の中指でカードの右上コーナーを弾きます。弾いたときに右小指を右上コーナーの右、中指と薬指を上エンドの上に位置させます。そして左人さし指でフェースカード以外のカードすべてをプッシュして、右手のパームに押し込みます。図 8。

続けて右手を右にずらして右親指と右人さし指で右の上下コーナー近くを持ちます。そのとき左人さし指は伸ばしたままにしておきます。右手の指先に持っている 1 枚の表が見えるように図 9 の状態まで運び、左人さし指でそのカードを空中に飛ばします。

以上を繰り返して、4 枚の A を出現させます。

#### \* 備考 \*

図 8 のスチールを行う説明のまえに、両手の向きを返すことの記述が原文にはありません。原文通りでは、スチールを観客に見せてしまうことになります。

指でコーナーを弾いたら、カードを前に倒しながら右手をかけ、そしてスチールから図9の状態まで、いかにスムーズにできるかが、このマニピュレーションが美しく見えるかどうかにかかっています。

私はこのやり方を十分マスターしていませんが、(株)テンヨー時代に、同僚の下村知知行氏が得意としていたので、このマニピュレーションが素晴らしいものであることを知っています。

## 究極の予言

= 加藤英夫、2004年12月27日 =

### \* 準備 \*

12枚のデュプリケートカードを使います。トップから5枚目と、11枚目から21枚目にセットします。デュプリケートがハートの5だとします。トップから4枚目にクラブのJ、6枚目にスペードのJをセットしておきます。5枚のカードをポケットに入れておきます。紙片に”あなたのカードは2枚の黒いジャックの間にはさまっている”と書いておきます。

### \* 方法 \*

紙片を取り出して、予言だと言って、表をふせて相手の前に置きます。セット部分以外をシャフルします。セット部分を保ちます。

相手にデッキを渡し、後向きになります。相手に10から20までのうち、好きな数を心の中で決めてもらい、その枚数をディーラさせます。

そして手元のトップカードを見て、おぼえてもらいます。そのカードはもとに戻してもらいます。そしてディーラしたカードを手元のカードの上に重ねてもらいます。以上の操作は、後ろ向きになるまえに説明しておきます。

相手がそれをやっている間に、あなたはこっそりポケットから5枚のカードを出し、右手にパームしておきます。

前に向き直り、「予言が当たっているかどうか、見てみましょう。予言を読んでください」と言います。そしてデッキを取りながら、パームしているカードをトップに加えます。

「それではカードを置いていきますから、先ほどあなたが置いた枚数と同じ枚数でストップをかけてください」と言って、声を出して数えながらディーラします。

ストップがかかったら、テーブルのトップカードを取って表向きにして前に置き、「これがあなたのおぼえたカードの手前のカードです」と言います。続いて手元のトップカードを取り、「そしてこれが



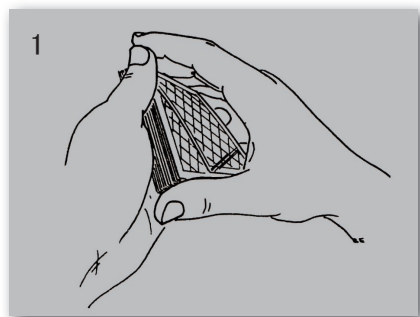
おぼえたカードです」と言って、Jの上に裏向きのままずらして置きます。さらに手元のトップカードを表向きにしてテーブルの2枚の上にずらして置き、「ほら予言が当たっています」と言います。

手元のつぎの4枚の表を見せ、「他にはJはありません」と言って、さらにテーブル上のカードを表向きにして、「こちらにもありません」と言います。「あなたのカードは何でしたか」とたずねてから、2枚のJにはさまれている相手のカードを表向きにします。

## 技法 リプレイスメント

パームしているカードをデッキに戻すことを'リプレイスメント'と呼びます。手法的にはパームすることほど難しくないのですが、それほど気を使わないマジシャンが多いかもしれません。しかしパームしている手をデッキの真上からかけてリプレイスしたら、怪しい動作になってしまいますし、油断して行くとリプレイスするカードのそのものが露見してしまうということになりかねません。

たとえばロベルト・ジョッピが"カードカレッジ第2巻"に、右手を図1のようにデッキにかけに行く途中で、パームしているカードをデッキの上に落とす、というようなやり方を書いています。



そのやり方は、もしもデッキを水平に持って行くと、左の客から落ちていくカードが丸見えになってしまいます。

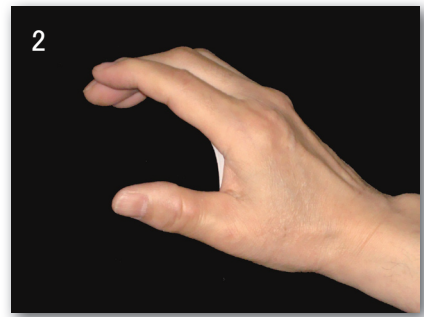
"ラリー・ジェニングのカードマジック入門"に私が書いた、マルローのやり方では、デッキをそろえる動作でパームしているカードをデッキの上にそろえろ、と書かれていますが、デッキをそろえる動作をすることが適切である状況はあまり多くありません。

リプレイスメントにおいてカードがデッキの上に落ちるのが露見しないようにするには、両手の運び方や角度がたいへん重要です。しかし上記2通りのどちらのやり方にしても、それらのことについて文章では言及していません。

しかしながら、ジョッピの示した図1には大きな意味があります。その重要性をお伝えするために、原著から図を引用させていただきました。

ジョッピの示した図1において、デッキが右に45度ぐらい傾いている点があるのです。このような角度でリプレイスすれば、デッキの上に落ちるカードが左の客に見えるということは避けられます。

しかしながら、ジョbbiが図1で示したようにデッキをつかむために、図2のような角度で右手をデッキに近づけたら、近づける途中でパームしているカードが丸見えになってしまいます。



したがってリプレースメントにおいては、デッキを持つ角度と位置、そして右手のデッキへの運び方が、たいへん重要になってくるのです。

たとえば左手が45度傾けたデッキに対して、図2のようにではなく、図3のように手の平を下に向けて近づけてから、図1のように右手をデッキにかければ、デッキに右手をかけるときに露見するのは避けられます。右手を図1の向きにした時点では、パームされたカードは左手とデッキの陰になるからです。



ここでリプレースする時点ではなく、右手をデッキにかけるために運ぶ動作について考察しておきましょう。

図3のようにパームしている手の甲を天井に向けているかぎり、指先がどちらの方向を向いているとしても、手より上からくる視線に対しては、パームされているカードは見えません。ただし親指を人さし指のつけ根に沿わせず大きく開いていると、親指のつけ根に当たっている部分が見える角度があります。ですから、親指はあまり開かないようにします。

同様に、手の甲が観客の方に向いているかぎり、指先がどちらの方向を向いているとしても、どの客にもカードは見えません。この場合も、親指を人さし指のつけ根に沿わせておくと、左からの角度に強くなります。

すなわち、クラシックパームしたカードは、手の平を真下に向けて保持したり、手の平をマジシャンに向けて保持していれば露見しないのですから、手を静止したり運ぶときに、そのことを取り入れた向きや運び方を考えるということです。ただし、手の向きのみならず、腕の形や動かし方の全体が不自然にならないという条件の中で考えるということです。

なお右手にパームしている場合、右手を体の近くに位置させているときは、体によってカバーできることも考慮して、なるべくナチュラルな形となるようにします。たとえば右腕をわきに下げている場合、手の甲をまっすぐ観客の方に向けたら不自然です。甲を斜め右に向けても、パームしているカードは体の陰になるので左の客に見えることはありません。

手がどの位置にあったとしても、手の平を体の方に向けて静止させていたり運んでやれば、カードが見えにくいということと、なるべく体から離して動かさないということが、パームおよびリプレイスメントにおける原則です。もちろん例外はあります。

実際に演じる作品の脈絡の中でやり方を示すには、あまりにも多様なケースがありますので、ひとつだけ具体的に書いておきます。それは客にデッキをシャフルさせたあと、デッキを受け取り、パームしているカードをデッキにリプレイスする場合です。

## 技法 フレキシブルリプレイスメント

= 加藤英夫、2013年1月18日 =

クラシックパームしているカードはトップにリプレイスするのが通常ですが、これはデッキの中央やボトムにリプレイスするやり方です。ほとんど同じ要領でトップにもリプレイスできます。

### \* 方法 \*

カードを右手にクラシックパームして、左手で右にいる客にデッキを渡してシャフルさせます。体を右に向けるときに、右手を右わきに下ろすのです。シャフルされたデッキを左手を伸ばして受け取ります。図1。



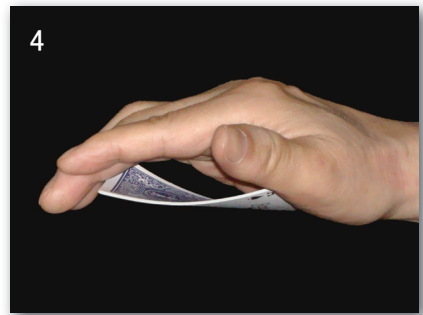
体を正面に向けながら、左手を体の正面に運びつつ、右手を体に近い位置で運び、デッキに近づけます。図2。左手を動かすとき、左小指でデッキ中央あたりにブレークを作っておきます。



図2の位置にきたときに、右小指を押すことによって、パームしているカードの中央を下に向かってふくらませます。図3。



図 4 は、カードの反らせ方がわかるように、別の角度から撮影したものです。



右手をデッキの上に運びますが、パームしているカードの左前コーナーをデッキのブレイクに挿入します。図 5。



パームしているカードをデッキの中にすべて押し込み、右手でデッキをつかみます。図 6。



**\* 備 考 \***

以上はカードを中央近くに入れる方法ですが、図 6 のときにパームしているカードをより大きく膨らませてやれば、ボトムにリプレイスすることができます。

トップにリプレイスする場合は、同じようなプロセスでトップに置きます。その場合は、すでに説明してある通り、デッキを手前に傾けてリプレイスします。

## フレキシブルリビレーション

= 加藤英夫、2013年1月18日 =

これは'フレキシブルリプレイスメント'の効力を最大限生かしたトリックです。現象やメイン部分の手法については、これまでも解説してきたものを流用していますが、それらを'フレキシブルリプレイスメント'と組合わせて、より強力な効果をもたらしている点をご理解ください。

### \* 方法 \*

あらかじめ4枚のAをトップにセットしておきます。そして演技の初めの部分において、4枚のAを右手にクラシックパームして、デッキを右にいる客に渡してシャフルしてもらいます。

シャフルされたデッキを受け取るとき、フレキシブルリプレイスメントによって4枚のAをデッキ中央に入れ、その下にブレイクを保持します。

「それでは1枚のカードを抜いてください」と言って、4枚のAのうちの1枚をクラシックフォースします。フォースしたあと、Aがトップに1枚、ボトムに2枚いくようにカードをそろえます。相手が抜いたカードは裏向きのまま持たせます。

デッキを両手の間に広げて、「まん中あたりにそのカードをさし込んでください」と言って、フォースしたカードをさし込ませ、プロフェシームーブを行います。すなわち、さし込まれたところから広げたカードを分け、右手を手前に返してさし込まれたカードをつかみ、右手をもとの向きに戻しながら、右手のカードを左手のカードの下に入れてそろえます。

以上で1枚のAがデッキ中央あたりで表向きになっていて、それより下に2枚のA、上に1枚のAがあることとなります。

「ここまでのことを復習しておきましょう。あなたがカードをよくシャフルしました。そしてまったく自由に1枚のカードを選びました。そして好きどころに表向きに入れました。ここから不思議なことが起こります」と言って、デッキに対して魔法をかけます。

デッキをリボンスプレッドして表向きのAを指さし、「このカードが仲間のカードを引きつけました」と言います。そして表向きのAの左、右、左の順で抜き出して、それぞれ表向きにしてAを現します。

### \* 備考 \*

現象としては、相手が自由に選んだカードを好きどころに入れると、その両隣りに同数カードが現れる、というものになっていますが、フォーオブアカインドの現し方には、様々な変種を適用することができます。たとえばつぎのような2通りのやり方がすぐ浮かびます。

相手に1枚のAをフォースしたら、表を見ないでテーブルに置かせ、デッキの方は3枚のAがトップになるようにそろえます。それからダブルディールの手法を使って3つのパイルを作り、最初に選ばれたAで魔法をかけて、3つのパイルのトップからAを現します。

相手に1枚のAをフォースしたら、表を見ないでテーブルに置かせ、あと3枚をバーノンの'トラベラーズ'系のやり方でポケットから現し、最後に選ばれたAを表向きにします。

その他、必ずしもデッキを受け取ったあとにフォースしなくても、4枚のAがデッキの中央にあることを生かせるトリックは、多数あります。ということで、'フレキシブルリプレースメント'は、たいへん応用範囲の広い技法なのです。

## 技法 モディファイドホフジンサーパーム

= ダイ・バーノン、"スターズオブマジック"、1950年 =

これは"スターズオブマジック"に解説されている作品、'トラベラーズ'の中で使われているボトムパームです。以下の説明は、原著からの翻訳であり、図も原著からの引用です。表向きに持ったデッキのバックの2枚の上にブレイクを作ったあとからの説明です。

### \* 方法 \*

ブレイクを保持したままデッキを通常より、手前にずらした位置にして、図1、モディファイドホフジンサーパームを行う体勢とします。このときの右人さし指の位置が重要です。



右手の中指と薬指はデッキの前エンドにかけていて、右親指は手前エンドにかけています。

デッキをつかんだ右手を右に運びます。すると右人さし指で押されたブレイク下のカードは、右サイドの下の部分が左小指に当たっているため、回転して左手のパームの位置に入ってきます。図2。



そのまま右手は右前方へデッキを運び、演技的なジェスチャーに続け、パームした左手は自然に左向きにおろします。

## 技法 ダイアゴナルパームシフト

= S.E. アードネス、” エクスパートアットザカードテーブル”、1902 年 =

私はこの技法をマスターしているにもかかわらず、実践で使った記憶がありません。カードをデッキの前エンドから入れて、すぐスチールするという脈絡の作品を演ずることがほとんどないからです。

したがって私は、’ダイアゴナルパームシフト’は技法自体は優れているものの、実用的な技法ではないと思ってきました。実用的でない技法を書き残すという気持ちはまったくありません。私がカードマジックについて書き残そうとしているものは、マジシャンが技法をマスターして満足するなどという、自己満足的なことではなく、一般の観客に見せるアートとしてのカードマジックに役に立つもの、という観点で書いているつもりです。

したがってこの技法は収録しないつもりでしたが、ネットでこの技法のことを調べているうちに、この技法を’マルチプルシフト’と同じ目的に使っている映像を見つけました。複数のカードをデッキに離ればなれに入れて、1カ所に集めるというのは、色々なトリックで使います。

’マルチプルシフト’では、デッキをシャフルしなければなりませんから、セットを保つことができません。’ダイアゴナルパームシフト’では、いっさいカードの順番を変えることはありません。このことを生かせるトリックはかなりあるはずで、ということ、当書に収録することになったのです。

解説はアードネスの解説にもとづいて忠実に書きます。解説の冒頭において、”1枚もしくは数枚のカードをデッキにさし込んで、それらを斜めにして抜き出してトップかボトムに運ぶ技法は以前からあるが、それをパームすることに我々が発展させた”という意味のことが書かれています。我々というのが誰のことかわかりませんが、アードネスだけの考案ではないことがこの文章からわかります。

### \* 方 法 \*

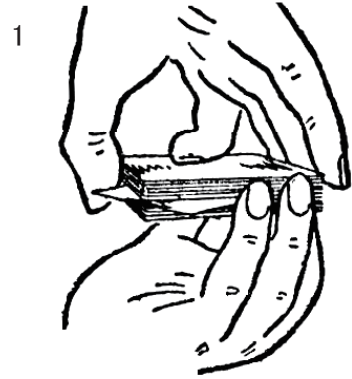
デッキを左手に持ちますが、左サイドを親指の第1節、右サイドを中指、薬指、小指の第1節で保持し、人さし指は曲げてボトムの表面に当てます。

客が選んだカードをデッキの中ごろに入れさせて、カードの長さの半分ぐらいまで押し込ませます。そうしたら右手をデッキの上に運び、小指が突き出ているカードの右上コーナーの右、中指と薬指を前エンドに、人さし指を左上コーナーの上面に、そして親指をデッキの手前エンド近くに位置させます。

そしていかにも中指と薬指で突き出ているカードをまっすぐ手前に押し込む感じで、実際は小指で

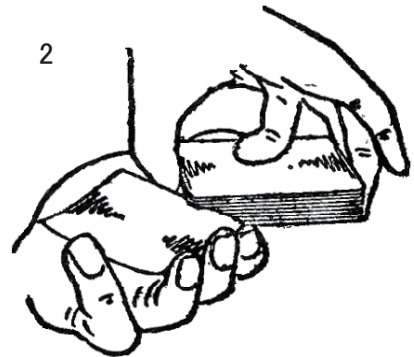
ほんの少し右上コーナーを左に押しやりませす。すると左上コーナーが下がるので、そこを人さし指で手前に押し込んでやりませす。そうすると、そのカードは斜めになってデッキの中に入っていき、左手前コーナーが右親指をかすめて通り、デッキの手前エンドからほんの少し突き出ませす。そのとき左手の薬指と小指は、そのカードの右サイドが出てくるのを妨げないよう、どかすようにしませす。

いまの状態は図1の通りです。カードを斜めに押し込んだことによつて、左上コーナーがちょうど左親指の先に触れる位置にきています。右上コーナーには右小指、左手前コーナーには右親指が当たっています。



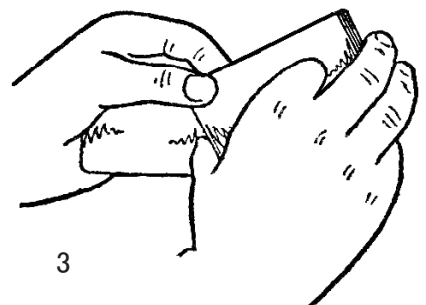
このあとの動作は、右手がデッキを前に運んで客に渡す、という動作の中で行いませす。左小指で右手前コーナーを下方に押しすと、右親指の先を回転軸として、カードが時計方向に回転しませす。そのとき左手の人さし指、中指、薬指を伸ばして回転を妨げないようにしませす。

デッキを前に運びつ、回転してきたカードを左手にパームしませす。図2。



カードを左手の中に納めるのに、意識的に回転させようとしたり、強い力を加えてはなりませせん。カードがデッキを離れるまで、デッキとカードは同じ向きの面で動かすことになりませすが、回転中は左小指を当てているサイドを、少し押し上げるようにして、カードが左手にパームしやすくしてもかまいません。デッキが前に運ばれるとき、左親指は上げておいて、その下を右親指が通過していくことになりませす。

デッキが左親指の下を通過して離れたあと、そのままデッキをテーブルに置いたり、客に渡したりしませすが、図3のように左手の指先に持たせてもかまいません。





\* 備 考 \*

図1をもういちど見てください。何かおかしいことに気づきませんか。そうです。左手の指が4本しか描かれていないのです。図を描くときの角度の関係でそうなったのかと思いましたが、右端に見えている指がデッキの下に当てられていますから、それが人さし指です。したがって小指が描かれていないことになります。

これはまさに‘消えた小指のミステリー’とでも呼ぶに値します。話として面白いだけでなく、アードネスはいったい小指をどこに位置させていたのでしょうか。

その答は、”そのとき左手の薬指と小指は、そのカードの右サイドが出てくるのを妨げないよう、どかすようにします”という文章にあります。

カードを斜めに押しこんだとき、もしも左小指をどけないとどうなるでしょうか。図4のように、カードの右下コーナーの下に左小指が当たることになります。



小指をどけて押し込めば、左小指を右下コーナーの右側に位置させることができます。図5。

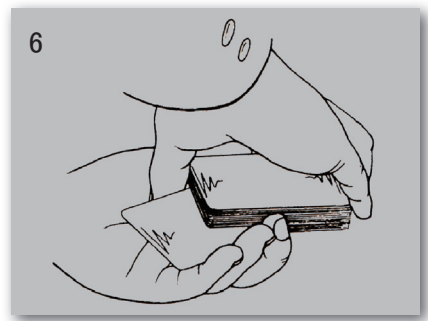


私は図4と図5の違いの大きさに気づかず、そのことを意識しないでやってきました。すなわち、右下コーナーが左小指に当たってから、左小指を右に逃がしていたのです。そこに瞬時のもたつきが発生します。

このことに気づき、最初から左小指を逃がしてカードを押し込むようにしてからは、私のダイアゴナルパームシフトは大幅に改善されました。

さて、もうひとつアードネスの解説で気になる部分があります。アードネスはデッキを前に運ぶとき、左親指を上げてその下を右親指を通過させると述べていますが、その部分でどうしても左親指が動きます。動かさないとデッキの左コーナーや右親指がぶつかってしまうからです。

ダイ・バーノンが” Revelations” (1984年)の中で、その問題点を見事に解決するやり方を書いています。それは、カードを図1のように斜めにしたらすぐ回転の動作に続けるのではなく、デッキを図6の位置まで前にずらし、そこで回転とパームの動作を行うのです。



そうすると、右親指は左親指の下ではなく、わきを通っていくことになり、それだけスムーズに行えることとなります。このバーノンのやり方で行えば、左親指はほとんど邪魔になりませんから、左親指はいっさい動かさないで行うように徹底してください。

さて、ダイアゴナルパームシフトを極める上で、最後の2つの重要ポイントを指摘いたします。ひとつ目は、動作中になるべく左手の指を動かさないということです。

カードが回転して左手に入ってくる時、中指や薬指を動かして、カードをうまくパームの位置に納めようとしてはなりません。カードを回転させるのは右親指の役目です。カードが回転してきたら、それを包み込むように左手の指を軽く曲げます。そのときデッキはすでに左手から離れつつありますから、そのあと左手の指をさらに曲げてパームの形にしても、指の動きとしてそれほど怪しい感じにはなりません。

もうひとつのポイントは、動作を行うときのデッキの角度についてです。見ている人が正面や左側だけであれば、デッキを水平にしてやってもいいのですが、大勢の観客相手に演じていて、向かって右側に客がいる場合、デッキを水平にして行くと、カードをパームするところが丸見えになってしまいます。

デッキを右に45度ぐらい傾けて行くと、パームの動作は右側の客にも右手の陰になって見えなくなります。

デッキをそのように傾けて行うことには、観客から見た外観において、顕著な違いをもたらします。デッキを水平に持って行くと、パーム動作中に左手は観客からまったく見えなくなります。それに対して、デッキを右に傾けて行くと、正面と左側の客には、左手の甲がよく見えています。その違いによって、怪しさの感じの度合いが大きく違ってくるのです。

## アンビデクストラストラベラーズ

= ラリー・ジェニングス、“クラシックマジックオブラリー・ジェニングス”、1986年 =

パームを使用するトランスポジション現象としては、“スターズオブマジック”(1950年)に解説された、ダイ・バーノンの‘トラベラーズ’が古典的傑作として有名です。そのバリエーションの中でも傑出しているのがこの作品です。

### \* 方法 \*

上着の右内ポケットにサイフを入れておきます。4枚のAをあらかじめデッキのトップに、上からク  
スハダの順にセットしておきます。

デッキをディーリングポジションに持ち、つぎのようなセリフでスタートします。

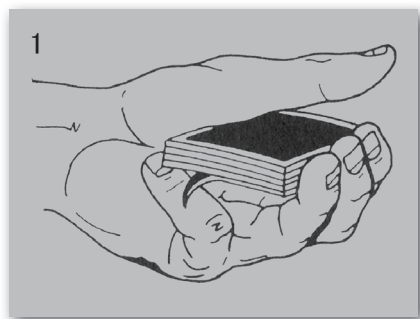
「先日のことですが、マジックを演じようとしたら、お客様の中に、3ヶ月まえに私のマジックを見たことがあるという方がいて、4枚のAをバラバラに1組の中に入れて、それが別々のポケットから出てきたのが面白かったと言ってくれました。そしてもういちどそれが見たいと言うのです」。

トップの4枚を広げて表向きに返してデッキの上ののせます。それらのA1枚1枚に客のサインを書いてもらいます。「まえと同じにできるかどうかトライしてみます。たしかサインしてもらったカードを1組の中にバラバラに入れました」と言います。4枚のAを裏返して、デッキの上半分の中にバラバラにさし入れて、1.5cmほどアップジョグさせます。

「そして私はAをバラバラに入れたことを見せました」と言って、4枚のAをデッキの中に押し込んだと見せて、ニール・エライアスのマルチプルシフトによって、4枚をトップにコントロールします。(訳注：この技法については備考で説明します)。

そのあと続けてトップの1枚のAをダブルカットでボトムに運びます。以上の動作を行うとき、「カードをこのように入れからも、何回かカットしました。そして1組の中からAが消えて、4つの別々のポケットに移ってしまうのですよ、と私は言いました」と言います。そのセリフが終わる時点で、デッキのサイドを下向きにブリッジをかけておきます。

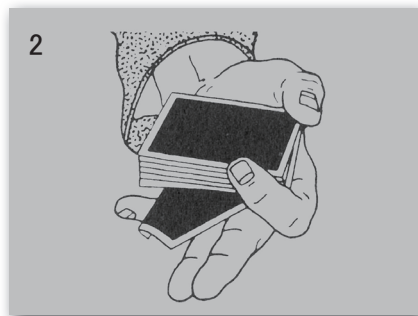
デッキを少し右にビベルさせておきます。デッキを右手のビドルポジションに持ち、左手が空であることを見せます。それからデッキを左手に持たせるとき、図1のようなディーリングポジションの変形的位置に持ちます。



左小指だけをしっかり曲げて、ボトムカードの左サイドの手前に当てて強く下に曲げます。このときのデッキの持ち方が重要です。デッキは手の平についているのではなく、浮かせています。左サイドは親指のつけ根から下に伸びるふくらんだ部分に当たっていて、右サイドは3本の指の先で押さえています。

デッキを左手に渡したら、右手が空であることを見せます。そしてここでジェニングスの見事なボトムパームをつぎのように行います。

ボトムカードの左手前コーナーを左小指で押し下げて、小指を伸ばすようにします。ボトムカードは反時計回りに回転しますが、左手の3本の指を伸ばして邪魔にならないようにします。図2。



カードが回転しているとき、そのカードは小指と人さし指ではさまれています。このときデッキは親指のつけ根と人さし指で保持しています。

回転したカードがデッキの向きとほぼ同じまてになったら、左中指と薬指でそのカードのエンドに当てて、カードをパームの位置に納めます。

以上の説明は技法の説明をしたわけですが、演じているトリックの脈絡の中ではつぎのように行います。右手で上着の右襟を大きく開きますが、内ポケットが観客に見えるように開くのです。

そして左手をポケットの方に近づけながら、そのとき左小指でカードをキックしてパームします。伸びた左手の指はもポケットを指さすような感じにします。それから左手をやや左に戻して胸の中央ぐらいに位置させながら、左手の指を閉じてパームを完了します。それからまだ右襟をもっている右手の親指と人さし指の間にデッキを持たせます。パームされたカードは左手に残ります。

左手を右内ポケットに入れて、サイフを取り出しますが、パームしているカードを中に置いてきます。サイフをテーブルに置き、また左手をポケットの中に入れ、サインされたクラブのAを取り出し、表を観客の方に向けて運び、デッキの上に置きます。それからデッキをディーリングポジションに持ちます。以上の動作は、「1枚目のAは右内ポケットから出てきたと思います」と言いながらやります。

表向きのAをプッシュして裏返しますが、そのとき下の裏向きの1枚もプッシュして、結果として上から2枚目の下にブレイクを作ります。

ブレイク上の2枚を右手で取り、デッキの前エンドからさし入れて、1.5cmほどアップジョグ状態と

します。それをデッキの中に押し入れると見せて、L.J. アングルスチールで右手にスチールします。  
(訳注：その技法については備考で説明します)。

すぐに右手を上着の右ポケットにさし入れ、パームしているうちの手の平側の1枚をポケットの中に残し、他方の1枚を表を観客に向けて取り出します。それはハートのAです。取り出すとき、「2枚目のAは右のポケットから出したと思います」と言います。

ハートのAを表向きにデッキの上に置き、裏返すときに下の裏向きのカードもずらして、2枚の下にブレイクを作ります。そしてブレイク上の2枚を右手で取り、デッキの前エンドからさし入れて、1.5cmほどアップジョグ状態とします。続いてそれをデッキの中に押し込んで、アードネスのダイヤゴナルパームシフトを行って、2枚を左手にスチールします。

いま左手にデッキが持たれていて、しかも2枚のAがパームされています。「つぎのカードは左のポケットに飛行すると思います」と言います。右手でデッキをつかみ、左手を上着の左ポケットに入れ、外側のカードをポケットに残し、手の平側のスペードのAを裏を観客に向けて取り出します。それを右手のデッキで表向きに返し、デッキの上に表向きに置きます。そしてそれを裏返して、まえと同じように下の1枚のダブルにして右手で取り上げ、デッキの前エンドからさし入れて、1.5cmぐらいアップジョグさせます。

L.J. アングルスチールによって、デッキの中に押し込んだ2枚を右手にスチールします。そしてデッキを持った左手で上着の左襟をつかみ、右手を左内ポケットに入れて、手の平側のカードをポケットに残し、他方のダイヤのAを表を観客に向けた取り出します。「そして最後のAは左内ポケットから出てきたと思います」と言います。

そのダイヤのAをデッキの前エンドから入れて、1.5cmぐらいアップジョグさせ、そして中に押し込みますが、押し込んだカードの下にブレイクを作ります。そしてトップカードカバーパスによって、そのAをボトムに運びます。

デッキをワンハンドボトムカードができる位置に左手に持ち、右手でデッキをつかみにいくときにワンハンドボトムパームを行い、右手でデッキをテーブルに置きます。右手でサイフを取り、左手の上に置きます。パームしているカードをカバーするように置きます。そしてサイフとカードを右内ポケットに入れます。

「見ていた人が、またやってくれましたね、と言いました。私は彼が“もういちどやってくれ”と言ったのだと勘違いしてしまいました。そこで、“いいですよ、もういちどやってみましょう”と言いました」と言います。そしてサインされたAがまた別々のポケットに飛行していると告げます。

そんなことを言っても、誰も信じないでしょう。ここでクライマックスを盛り上げるセリフを言ってから、それぞれのポケットからAを取り出して見せます。

\* 備 考 \*

’ニール・エライアスのマルチプルシフト’というのは、つぎのような技法です。

4枚のAをデッキの前エンドから上半分に入れて、押し込むときにダイアゴナルパームシフトのときと同じように、押し込んだ4枚を斜めにジョグさせます。

斜めになった左下コーナーを右親指、右上コーナーを右小指でしっかりはさみます。その状態でスウィングカットして左手に取りますが、いちばん下のAより下でカットする必要があります。そして左手に取ったカードの上に右手のカードをのせてそろえます。

と原著に書かれていますが、私にはいくらやってもできません。スウィングカットするとき、斜めになっている4枚を右手のカードの方に残すわけですが、摩擦が起きるのでどうしてもうまく残らないのです。斜めにした4枚をかなり右にずらしてやればできないことはありませんが、それではカットするときにずれたカードが見えてしまいます。

この部分は、ブラウエアドオンで4枚のAのうち3枚をすり替えて、バラバラに入れたように見せて4枚のAをトップに残す、というやり方でもよいと思います。

’L.J. アングルスチール’というのはつぎのような技法です。

2枚をデッキの前エンドから押し込んで、ダイアゴナルパームシフトのときと同じように2枚を斜めにジョグさせます。そして左手前コーナーを右親指、右上コーナーに右小指を当てて、左手でデッキをつかみ、左下と右上を押さえた右手を手前右に運び、右下に出てきた2枚を右手にパームします。

最初のボトムパームについては、私の手の大きさでは絶対にできそうにないので、少しやってみてギブアップしました。したがって、図についても撮影することができないため、原著より引用させていただきました。

このボトムパームが完璧にできればそれに越したことはないでしょうが、他のスチールに置き換えてでも、この作品は素晴らしさを失わないと思います。魅力は何と言っても、トランスポジションが2度起こることにあるのですから。

## 技法 ギャンブラーズコップ

ギャンブラーズコップとは、ディーリングポジションに持ったデッキから、ボトムカードを左手にパームする技法です。ジョッピはスチールの部分をつぎのように説明しています。

カードをそろえるべく右手をデッキの上にかけてたとき、左人さし指を右上コーナーの右サイド側に移しながら、他の指をゆるめ、そして人さし指でボトムカードをバックルし、小指でそのカードの上にブレークを作ります。

右手でデッキをテーブルに置くか相手に渡すべく前に運びながら、左手はスチールしたカードが水平より45度ぐらい傾くように持ち、デッキの陰で人さし指で上エンドを押して、図1の位置に納めます。



この説明通りに鏡の前でやってみると、左人さし指の動きが気になりました。前エンドにかけている人さし指を右上コーナーの右サイドに移して続けてバックルを行うと、どうしても人さし指の動きが大きくなりがちなのです。

これを解決するには、右手をデッキにかけるまえから、左人さし指を右上コーナーのボトムカード面に当てておくのです。そうすれば、右手をデッキにかけてたときに、少しバックルするだけの動きしか発生いたしません。そもそも小指でブレークを作る必要などないのです。バックルしたらそのまま右親指はボトムカードより上のカードをつかむことができるからです。

ギャンブラーズコップでは、パームしたあとの左手の保ち方が重要です。スタンドアップで演じている場合は、左手をわきに下げるということをジョッピが書いていますが、左からの客にはパームしているカードの右手前コーナー、右からの客からはカードの裏面全体が見えてしまいます。おそらくジョッピはテーブルホッピングのような少人数相手のスタンドアップ演技を想定しているのでしょう。

それにしても、なるべくデッキを下での位置でギャンブラーズコップして、左手をわきに下げるまでの距離を短くして、なるべく露見する危険性を低める配慮が必要です。

コップしたカードをズボンのポケットから取り出したりするなら、そのようなやり方でも通用するかもしれませんが、かなりパームしたままの状態が続いたり、パームしたカードをデッキに戻すには、コップしたまま左わきに左手を下げる、というカバー方法を採用するのは望ましくありません。そのような場合、最初から通常のボトムパームを使うか、つぎのようなコップからギャンブラーズフラットパームに以降するやり方を使うとよいと思います。

コップしたあと、左手の甲を観客の方に向けながら、左親指で左上コーナーの左側を右に押し、図2の位置に移します。



テーブルに着席して演じている場合のカバーの方法として、ジョッビは左手をテーブル面に置いて、右手前コーナーが左からの客に見えるのを防いでいます。その左手の形はかなり不自然ですし、右からの角度にも強いとは言えません。

図3のように左手をテーブルの縁に置くことによって、どちらからの客にもパームしているカードが見えないように保つことができます。



## スルーザテーブル

= ジョン・ベンザイス、"クローズアップカードマジック"、1962年 =

### \* 方法 \*

相手に1枚のカードを選ばせて、ボトムにコントロールします。ボトムカードをラッピングして、すぐにデッキを表向きにテーブルの中央に置きますが、このとき何気なく両手が空であることを見せておきます。

右手をテーブルの下に入れますが、途中で膝の上の相手のカードを取り、テーブルのちょうどデッキの下あたりに持っていき、相手のカードをテーブルの裏に押し当て、図1のように左手の親指で保持します。



相手にテーブルの下に左手を入れさせ、右手で誘導して、あなたの左手の指の上に開いて置かせます。なるべく左親指をしっかりと伸ばして、相手の手をテーブルから離れて位置させるるようにします。



右手をデッキの上に置かせ、上から押してもらいます。1回目は何も起こさずに、「おかしいですね、もっと強く押してください」と言って、相手が強く押したとき、左親指をカードから離して、カードを相手の手の上に落下させます。

相手のカードを名乗らせてから、相手にそのカードをテーブルの陰から上に出させます。

## スルー・ザ・ボディ

= 加藤英夫、2001年10月20日 =

### \* 方法 \*

選ばれたカードをトップにコントロールします。デッキを左手に持ち、「カードを背後に運びます」と言いつつ、あなたは左手を観客の方に伸ばし、そのとき体は右に45度ぐらい傾けて、右腕を自然にわきに垂らし、右手を少し背中の方に曲げるようにします。

デッキを持った左手を勢いよく背中の方に振って運び、トップカードをプッシュして、背後で右手に渡します。そのとき体はすでに正面に向けかけています。右手はできれば受け取ったカードをパームしますが、まともにパームしようとするともたつきが観客にみえてしまうので、現在はたんにカードを右手と体ではさむようにしていてもかまいません。

「このようにカードを背中に押しつけます」と言いながら、体を右にまわして背中を観客に向けますが、そのときカードをつかんでいるかパームしている右手を密かに体の前に運びます。カードが観客に見えないように行うこと。

背中を観客に向けたとき、左手はデッキを背中に押しつけています。そして右手はそのとき、密かに相手のカードを腹のところで、シャツの合わせ目のところでシャツの中に入れます。そして左に体をまわして正面を向きますが、右手を目立たないようにわきにおろします。以上の動作中、右手は肘から上を動かさないように行います。

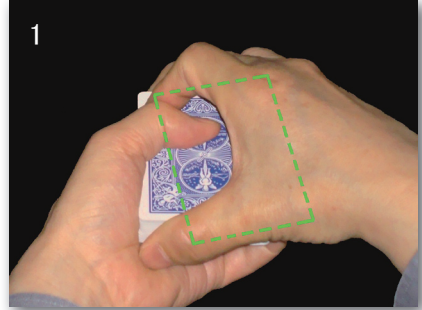
「このようにカードを強く弾くと」と言って、背後でカードをリフルして音をたてます。右手でシャツからカードを抜き出します。「カードが1枚通り抜けてしまいます」とセリフを続けます。左手を前に出します。相手のカードを名乗らせてから、右手のカードの表を観客に見せます。

## 技法 サイドスチール

サイドスチールはデッキのトップやボトムからではなく、手の平や指が直接触れられない位置にあるカードをスチールする技法ですから、パームする手法以前に、どのようにしてパームできる状態、すなわちダイアゴナルジョグ状態、もしくはサイドジョグ状態にするかが重要です。

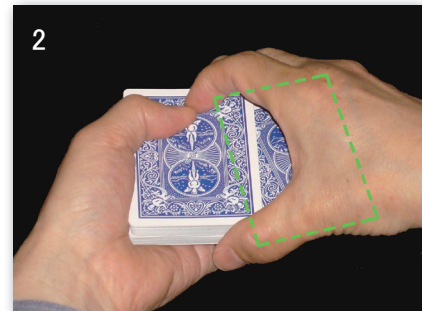
### \* スチール \*

先にパームのやり方について検討いたします。図1のようにカードがダイアゴナルジョグ状態になっているところから、右手への抜き取り方です。



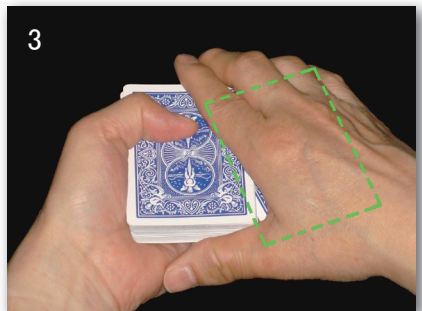
ロベルト・ジョッビは“カードカレッジ”で、左手の指先を伸ばして、ジョグされているカードをさらに右に押し出して右手に納めるやり方を解説しています。カードを押し出すためにいったん左指を曲げてから伸ばすので、たいへん大きな動きとなります。しかもそのとき右手もパームの動作をするので、両手が何かの動作をやっている雰囲気は顕著に表れます。

図1の状態では、右親指がカードの左手前コーナー、小指が右上コーナーに当たっていますから、そのまま右手を右に運べば図2の状態となります。



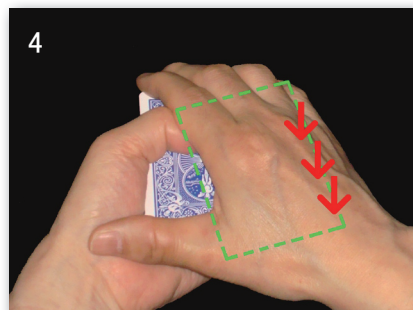
そこでそのカードをデッキから抜いて、デッキをそろえる動作でトップに置いてしまえば、エドワード・マルローがデリバレイトサイドスチールと呼んでいる技法となります。ただしそのようにトップにシフトする場合は、体を少し左に向けて、シフトしているカードが見えないようにやる必要があります。

図2のようにカードの左手前コーナーがデッキから外れた位置で、図3のように下げてやれば、カードを右手のクラシックパームに納めることができます。右手はリラックスさせてそのまま右下方に運びます。



もちろんそのとき、左手を固定していれば、右手の動きが目立ちますから、左手のデッキを前方に運ぶなど、演技の流れに即したカバーを加える必要があります。

なお、カードを図2のように完全にデッキの外に出ていなくても、半分ぐらい出た状態で、図4のように右手の右内サイドをカードの右サイドに当てて、右下方に抜いてパームすることができます。



右手の左サイドでトップカードの右サイドをなぜるように運ぶことによって、パームしたカードが露見するのを防ぎます。このように右手の平の右サイドでスチールするやり方は、カードがサイドジョグ状態にされた状態からでも行えます。

#### \* さし込んだカードのジョグ \*

アードネスは、ダイアゴナルパームシフトの解説で、アップジョグ状態に入れたカードを押し込んで、ダイアゴナルジョグ状態にするのをつぎのように説明しています。

右手をデッキの上に運び、小指が突き出ているカードの右上コーナーの右、中指と薬指を前エンドに、人さし指を左上コーナーの上面に、そして親指をデッキの手前エンド近くに位置させます。

そしていかにも中指と薬指で突き出ているカードをまっすぐ手前に押し込む感じで、実際は小指でほんの少し右上コーナーを左に押してやります。すると左上コーナーが下がるので、そこを人さし指で手前に押し込んでやります。そうすると、そのカードは斜めになってデッキの中に入っていく、左手前コーナーが右親指をかすめて通り、デッキの手前エンドからほんの少し突き出ます。そのとき左手の薬指と小指は、そのカードの右サイドが出てくるのを妨げないよう、どかすようにします。

このダイアゴナルジョグの作り方は、ダイアゴナルパームシフトには適切ですが、サイドスチールには適切とは言えません。なぜならこのジョグを行うには、左親指がデッキの左上サイドに当てられていないと、うまくできないからです。

ダイアゴナルパームシフトでは、左親指を左上サイドに当てておくのは、ジョグの助けをするだけでなく、そのあとジョグされたカードを下にずらすのにも必要なのです。

しかしながら右手がスチールを行うとき、左親指を左サイドに置いたままではできません。どうしてもデッキのトップ面を押さえる必要があるのです。そこでどうしても左親指を左サイドからトップ面に移すという動作が挿入されます。

その動作は最小限に抑えることが望ましいのです。ましてやデッキを持ち替えるように左手を動かしてはいけません。他の指は動かさず、左親指の関節から先だけをデッキの上ののせて押さえるようにするのです。

#### **\* パケットを重ねるときのジョグ \***

デッキをリフルして相手にストップをかけさせ、カットしたパケットのボトムカードを相手に見せておぼえさせたとします。そのパケットを左手のパケットに右から左に向かって重ねるとき、ボトムカードを左指先に触れておくことによって、選ばれたカードを右にサイドジョグさせることができます。

このやり方では、大きくサイドジョグさせることができるため、やさしくスチールすることができます。とうぜんのことながら、カードを見せるのは右にいる客に対して行います。

#### **\* スプレッドを閉じるときのジョグ \***

いま選ばれたカードがキーカードにくっついていて、デッキの中央あたりにあるのがわかっているとします。デッキを表向きに両手の間に広げて、たとえば「あなたのカードはどこにあるかわかりません」と言って、カードを閉じるとします。そのとき選ばれたカードの裏面に左指先を当ててカードを閉じれば、そのカードとその上の数枚が右にずれた状態になります。カードをそろえる動作でそのカードをさらに右にずらせば、簡単にスチールすることができます。

このやり方は、スプレッドを分けて左手のカードの上に選ばれたカードを返してもらったときにも使えます。

#### **\* ブレークからのジョグ \***

デッキのなかほどに左小指でブレークを保持していて、その上のカードをサイドスチールするときのやり方です。そのままデッキに右手をかけて、左小指でブレークの下カードを右にずらすために小指をブレークの中に入れてやると、動作が大きくなります。

右手をデッキにかけるまえに、デッキに注目が集まっていない時点で、ブレークをステップに替えておきます。左小指の先はずれた上半分の右手前コーナーのル面に当てておきます。そして右手をデッキにかけて、ずれている上半分を左にそろえてやるのと同時に、左小指を右に伸ばします。これでスチールするのに十分なダイアゴナルジョグ状態になります。

#### **\* スクウェアリング \***

前述のブレークを利用してサイドスチールする場合、右手をデッキにかけてスチールしてす

ぐに右手をデッキから離すと、デッキに右手をかけたこと自体が怪しく見える場合があります。右手を右に動かしてスチールしたのですから、また右手をデッキにかけて、前エンドと手前エンドをなげる動作をします。観客から見れば、2回なげる動作をしたことになります。

### \* 分割スチール \*

サイドスチールを怪しくさせないひとつの方法として、ダイアゴナル状態にする動作と、スチールする動作の間に区切りを入れるというやり方があります。

ダイアゴナル状態にして左手をデッキから離し、何かの動作を行います。それからデッキを左手に移すときにスチールを行うのです。

## ケースフォープレモニション

= ロベルト・ジョッピ、" コンセルトスフォーペイストボード"、2001年 =

たいていの'プレモニション'的マジックが、デッキを3組使うのに対し、ダブルフェースデッキを使うと2組で演じられます。なんとロベルト・ジョッピは、1組だけで演じる方法を考え出しました。消失させるのと出現させるのを同じデッキで行うというのです。"このプレモニションはふつうのデッキ1組でできる"という冒頭の説明を読んで、私は目を疑いました。

解説を読み進め、ふつうのデッキからカードを表向きにディーリングするときに、相手の選んだカードをダブルディーリングで隠し、あとでそれをスチールして出現させるという原理がわかるにいたって、当たり前なやり方じゃないかと思いました。そのような当たり前のやり方が先に存在していて、そのあとにエディ・ジョセフなどのやり方に発展していくのが通常の成り行きです。

ですから一通りやり方を読み終えたときには、この方法の存在価値を感じませんでした。ところがいざ手順を練習してみると、ダブルディーリングも思ったほど流れを乱しませんし、外観上はまことに自然に見えるものとなっていることがわかりました。しかも、メモライズドスタックによってダブルディーリングするカードを認知する部分が、このマジックを不思議なものとする陰の立て役者になっていることがわかり、ダブルディーリングという比較的難しいテクニックをスムーズにできる人にかぎっては、この方法は素晴らしいものであると確信するにいたりました。

### \* 準備 \*

デッキをメモライズドスタックにセットしておきます。どんなスタックでもよいのですが、1枚のカードが選ばれたとき、そのカードが何枚目にあるかがわかりやすいものが適切です。カードを表向きに1枚ずつディーリングしていきますので、赤と黒が交互になっているサイ・ステピンスは適しているとはいえません。原著の解説では、あなたの得意な方法を使えと書いてありますが、どんなスタックを使うかが、このマジックの肝の部分ですから、親切な解説であるとはいえません。私はその

部分を補うべく、表向きにディールしてもスタックの存在に気づかれぬ方法を考えました。備考を参照してください。

#### \* 方 法 \*

デッキを取り出してテーブルに裏向きに置きます。相手に1枚のカードを言わせませんが、ハートのAなどの選ばれやすいカードではなく、なるべく人が選びそうにないカードを言ってくれと言います。

相手がカードを言ったら、そのカードがトップから何枚目にあるか頭の中で算出します。それがトップとかボトムに近すぎる場合は、何枚かのカードをシフトします。

「これから私は数を数えながらカードを置いていきますので、あなたは選んだカードが何枚目に出てくるかを見ていてください」と言います。トップから1枚ずつ取って表向きにディールしていきますが、カードの右上をつかんで手前に返して表向きにします。そしてしかるべき枚数目でダブルディールを行い、あとはまたふつうにディールを続けます。もちろんディールするときに声を出してカウントします。カードは51枚しかありません。そして相手の選んだカードがないこともわかります。

カードを取り上げて、表向きにさっと広げますが、選ばれたカードの手前まで広げたら、カードを立ててフェースを自分だけに向け、選ばれたカードが見つかったら、そのカードをスプレッドの下にカルの要領で引き出しながら、カードの表を上に向けます。カードを閉じつつ、引き出したカードを右手にスチールします。原著ではこの部分の解説が曖昧で、しかも挿し絵があきらかに間違っていますので、正確にやり方を伝えることはできません。

ポケットから選ばれたカードを出現させます。原著では、ウォレットから出現させてもよいと書かれています。

#### \* 備 考 \*

ダイヤとクラブから奇数、ハートとスペードから偶数のカードを抜き出し、それらをよくシャフルします。そして残りの26枚をそれらとサイクリックスタックにして重ねます。26枚離れたところに同色同数のカードがある状態です。そしてトップの半分に、前述の26枚があることがわかっています。

デッキを取り出したら26枚目の下にブレイクを作っておき、相手が上半分からカードを選んだら、ブレイクからパスもしくはカットを行います。下半分のカードが選ばれたら何もしません。

カードを表向きにディールしていき、選ばれたカードの対のカードが出てきたら、そのあと26枚目に選ばれたカードがあるのがわかりますから、そこでダブルディールを行います。

## ワンチャンスインエイト

= フランシス・ハクストン、雑誌“リンキングリング”、1948年6月 =

### \* 方法 \*

フォースするか、あとからグリップスするかによって、相手が選んだカードを知る必要があります。相手にデッキから8枚のカードを抜かせますが、その中に選ばれたカードを含めさせます。その8枚を受け取り、ファンにしてちらっと表を見せるとき、何枚目にも選ばれたカードがあるかを認知します。

8枚をポケットに入れ、あなたと相手が交互に1枚ずつ出していき、まずあなたは選ばれたカードを抜いて、左手に置きます。そのように交互に抜いていき、相手が3枚目を取るとき、あなたは選ばれたカードを右手にサイドスチールします。そして右手をポケットに入れ、パームしているカードを残し、2枚を1枚として出して、左手のカードに加えます。

あなたの左手の4枚を見せ、選ばれたカードがないことを示します。相手の抜き出した3枚を見せさせます。それから、相手にポケットから選ばれたカードを出してもらいます。

## 技法 フォールスプルアウト

= 加藤英夫、1999年12月25日 =

この技法は、右手にクラシックパームしているカードを、上着の中に深く手をさし込むことなく、上着の左内側から取り出して見せるものです。

### \* 方法 \*

右手で図1のように上着の左襟をつかみにいきますが、右手の平が胸に触れたら、カードをクラシックパームから天海パームにずらしします。中指、薬指、小指を折り曲げるようにすればずらすことができます。右手が胸に触れていないでずらすようとすると、カードを落とす危険性があります。襟をつかむ動作でカードをずらすようにします。



現在の状態を演技者の目線から見たのが図2です。この状態での天海パームされたカードはどのアングルからでも見えません。



右手を少しねじってパームしているカードが胸に対して直角になるようにして、続いてつかんでいる襟を右に引いてやると、カードが襟の中に入ります。図 3。



右手でゆっくりカードを引き出して出現させます。図 4。



#### \* 備 考 \*

演技の中でこの技法を使うときは、カードを裏向きに取り出して、選ばれたカードを名乗らせてから、表向きに見せるように構成した方がよいと思います。

## 宇宙飛行

= 加藤英夫、1999年12月25日 =

“Card Magic Library” 第1巻、58ページに解説されている、’プッシュインコントロール’を思いついたとき、その技法のバリエーションとして考案した、’トップボトムプレイスメント’という技法がたいへん強力であるため、その強力さを生かしたマジックを作りたいと考え、この作品を考案いたしました。私はこれまで、’ポケットに飛行するカード’系のマジックを研究してきませんでした。これは、私にとって記念すべきこの種のマジックの第一作です。

技法自体はパームに属するものではないので、方法の解説の中で技法も解説いたします。

#### \* 方 法 \*

相手に一組の中から1枚のカードを指定させ、そのカードを探してトップに置く振りをして、トップから2枚目に置き、デッキを裏向きに持ちます。ハートのAが選択されたとします。

ダブルターンオーバーしてデッキより少し手前にずらして置きます。「ではこのハートのAを使います」と言います。2枚を裏返してトップに置くと見せて、以下のように密かにボトムに運びます。



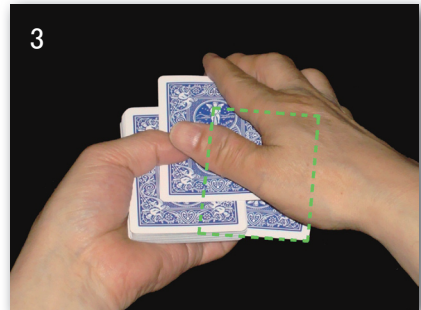
2枚の手前エンドを図1のようにつかみます。



右手を向こうに返して2枚を裏返しますが、図2のように下のカードをプッシュインコントロールのときと同じようにずらします。上のカードは図のような位置になるようにします。



動作を続けて、右手を少し時計方向にねじると、図3のように隠れているカードの左手前コーナーをデッキのボトムにさし入れることができます。



上のカードをトップにそろえますが、同時に下のカードをボトムにすべり込ませてそろえてしまいます。図4。



「カード一組が地球だとすると、いまハートのAは地球の上側、すなわち日本にあります。ところが現代は飛行技術が進歩したので、あっという間に地球の裏側に飛行してしまいます」と言って、デッキをリフルします。そして「ほらアメリカにきています」とセリフを続け、デッキを右手でつかんで、ひっくり返してボトムのハートのAを見せます。

右手を返してデッキに左手を添えます。デッキ中央あたりからリフルパスを行います。パスのあとにハートのAの下にブレークを保持します。そして「もちろんアメリカと日本の間のハワイに飛行

させることもできます」と言って、ブレイクからカードを分けて、上半分のボトムのハートのAを見せます。

右手のカードを左手のカードの上にそろえるとき、ハートのAをサイドスチールします。そして体をやや左向きにしながら、左手を伸ばします。「さらに技術は進歩して、地球から遠い宇宙に飛行することもできるようになりました」と言って、デッキを左親指でリフルして音をたてます。

「ここが宇宙にある星だとします」と言って、右手で左襟をつかみます。そしてフォールスプルアウトによって、ゆっくりとパームしているカードを出現させます。

加藤英夫のホームページ

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

Card Magic Magazine 第 25 号

発 行 2014 年 5 月 2 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp

