

part eight

number 2 edited by dr. masato mugitani

限定100部の内の12/100

# アルティメイト カッパー・アンド・シルバーの考察

麦谷真里

(まえがき)「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」というのは、基本的に銀貨と銅貨のダブル・フェイス・コインに銀貨のシェルを被せ、この同じシェルを被せることのできるもう一枚の銅貨から構成されているギャフ・コインのセットを言います(写真42)。



写真42

これだけでは、説明がまだ不十分です。まず、銅貨と銀貨のダブル・フェイスに被せられているシェルは、銀貨(写真ではハーフダラー)からそのまま作ったシェルで、したがって、加工前と加工後ではコインの口径に変化がありません。すなわち、このシェルは、他の普通の銀貨や銅貨(写真ではイングリッシュ・ペニー)に被せることができません。これを、普通のコインに被せられるようにしたシェルは、口径をやや広げてあって、エクспанディッド・シェルと言いますが、写真42のセットのシェルは、エクспанディッド・シェルではありません。手順では、このシェルを普通の銅貨(イングリッシュ・ペニー)にも被せることになっていますから、銅貨のほうの口径をシェルに合わせて少し小さく削ってあります。横に見えているプラスチック製の白いリングは、バン・リングと言って、ダブル・フェイス・コインに被せたシェルを外す道具です。やり方は後述します。

ここまで読まれた読者の方は、「え？アルティメイト・カッパー・アンド・シルバーなんてコインの構造もやり方もいまさら聞かなくても知っているよ」と思われたかもしれません。ところが、最近のギャフ・コインの急速な進歩と複雑性は、そう単純ではないのです。なぜなら、最近のコイン・メーカーの商品は、トッド・ラーセンもスクールクラフトも、コインそのものは改良したり応用して新しく開発したりしてあるのに、やり方や解説はまったく付いてこないのが普通だからです。購入した人は、自分である程度考えなければなりません。それには、なぜ、この構造のギャフ・コインが必要なのかを知っておかないと結局宝の持ち腐れになってしまいます。

## 1. 沿革

昔、といっても30年、40年前ですが、トリック・コインは、いくつかの例を除いて、あまりポピュラーではありませんでした。いまではトリック・コインどころかフラップのあるトリック・テーブルまで販売されていて、それでコイン・アセンブリーを演じたマジシャンが AGT(America's Got Talent)で優勝するのですから隔世の感があります。話を昔に戻します。1970年代になって、米国のジョン・プロダクツが、カタログとともに、多種類のトリック・コインを広く販売するようになってから加工したトリック・コインの商品化が次第に進展・普及するようになって来ました。当時は、まだ1ドルが360円とか308円の時代でしたし、日本の手品用具店で米国のトリック・コインを販売しているところもほとんどなく、日本では一部のマニア以外、存在すら知られていなかったと言っても過言ではありません。ちなみに、日本ではトリック・コインと呼ぶ人が多いようですが、欧米ではギャフ・コインと呼ぶのが普通で、もしくはギミック・コインと呼ぶ人もいます。ここでは、ギャフ・コインと総称します。

手品の世界に登場したのは意外に古くて、1847年です。約170年も前なのです。例のホフマンがコインのシェルを発案しました。このシェルは、コインと同じ口径のもので、いわゆるエクспанディッド・シェルではありません。ただし、一般には知られていなくて、これを世の中に紹介したのはホフマンで、これは1890年です。約130年前です。1928年には、奇術用具店の商品としてセイヤー(タイヤー)のカタログ No.7 に載っています(写真43の左ページ下段)。このカタログの記述を見ますと、製造しているのは"Carl Brema & Son"という名のメーカーで、シェル・コインの頭に「ポピュラー」という形容詞が付いていますから、すでにかなり普及していたことがわかります。

したがって、それまでもロコミやマニアの間では流通していたのかもしれませんが、しかし、厳密には、このときに一般の奇術愛好家にも購入・入手できるようになったので、これが、ギャフ・コインの歴史の嚆矢と言っていいと思います。となると、歴史はわずか90年です。このシェル・コインは、当時、こうしたギャフ・コインの存在を知らなかった奇術愛好家はもちろん、一般の観客には、まるで奇跡が起こったような印象を抱かせたことと思います。ただ、このシェルの最大の欠点は、普通の貨幣には被せることができないので、被せられる側のコインの口径を狭くしなければならないことと、仮に、複数枚のコインを使うとなると、いつも、被せられるコインを同定しておかなければならないことです。もちろん、扱うコインすべての口径を狭くしておけば、そのような心配は不要です。

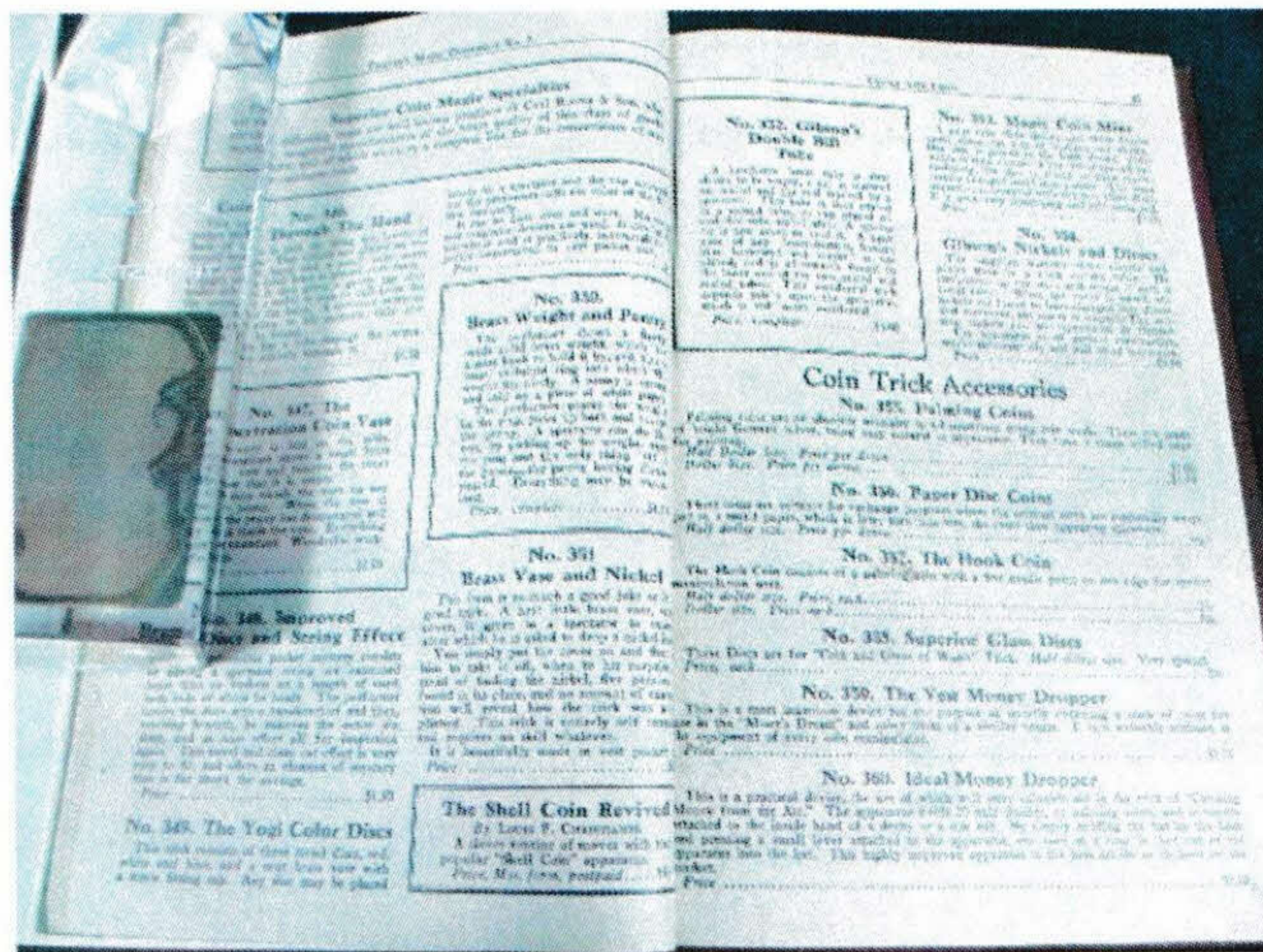


写真43

では、エクспанディッド・シェルは、いつできたのでしょうか？これは、1940年代になってからで、Conrad Haden という人が製造しました。ただし、当然ですが、すぐに市場には販売されませんので、しばらくマニアの間で流通していたはずですが。一般の手品市場に出回って来た正確な時期はわかりませんが、1983年のタネンのカタログ No.14 には掲載されています(写真44)から、このころには、少なくとも、ニューヨークの奇術家たちには周知のギャフ・コインになっていたと思われる。

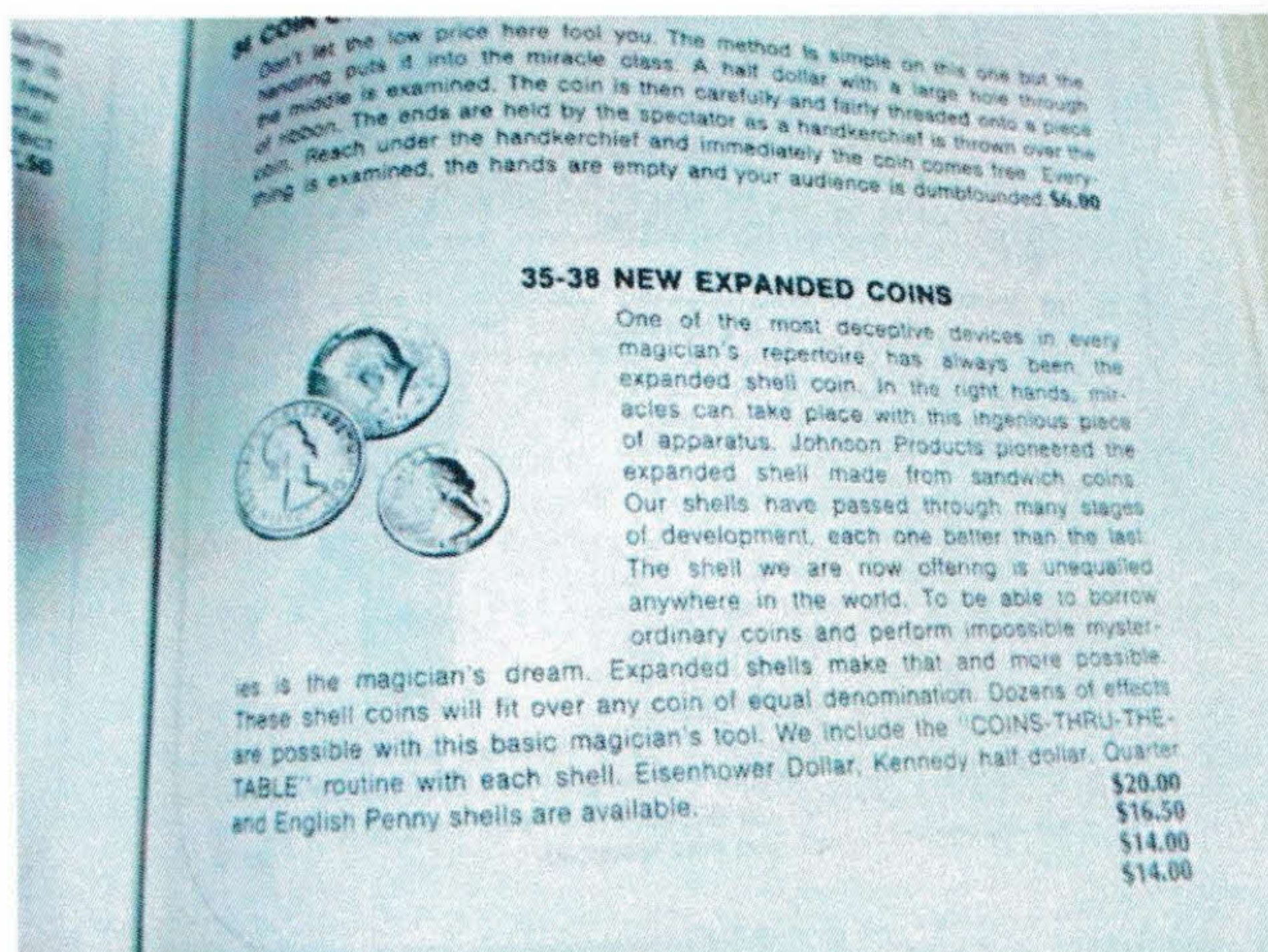


写真44

こんなふう書いて来ると、エキスパンディッド・シェルが市場に出るのが1983年なら、「アルティメイト・銅・アンド・シルバー」も、1983年以降だと思われるかもしれませんが、そうではありません。1978年のタネンのカタログ No.12 には、すでに、ジョンソン・プロダクツのラインのページもあって、そこには、「アルティメイト・シルバー・アンド・銅」の名前があります。なお、シルバーを先に持ってきて、シルバー・アンド・銅としているのはジョンソン・プロダクツの特徴で、シルバー・銅・ブラス・トランスポジションもジョンソンの製品はシルバーが先です。参考までに、CSB(銅・シルバー・ブラス・トランスポジションの略称)に限って言えば、コイン・メーカーでは、トッド・ラーセンとジャーミー・スクールクラフトが CSB と呼んでいて、ジョンソン・プロダクツとタンゴが SCB と呼んでいます。どちらも構成されるギャフ・コインは同じです。したがって、呼称において銅が先かシルバーが先かは、あまり本質的な問題ではありません。

さて、以上のことから、1978年には、すでに「アルティメイト・銅・アンド・シルバー」は販売されていたわけですから、コインのシェルの存在は普及していたこととなります。1975年のタネンのカタログ No.11 を見ますと、このジョンソン・プロダクツのラインのコーナーがありませんので、この傍証だけで甚だ心もとない限りですが、「アルティメイト・銅・アンド・シルバー」は、1975年から1978年の3年間の間に開発・発表・発売されたコイン手品ということになります。そして、エキスパンディッド・シェルの発売は、さらにこの後になります。これは技術的な問題で、エキスパンディッド・シェルを作る技術が、1970年代にはまだなかったことによります。以後、「アルティメイト・銅・アンド・シルバー」は、UCS と表記します。

## 2. あらためて UCS の構成(写真42再掲)

- ①銀貨(ハーフ・ダラー)のシェル 1個
- ②銀貨(ハーフ・ダラー)と銅貨(イングリッシュ・ペニー)のダブル・フェイス・コイン(ただし、口径は小さく削ってある) 1個
- ③口径を小さくして①のシェルが緩く被さるようになっている銅貨(イングリッシュ・ペニー) 1個
- ④シェルを外すためのバン・リング 1個



写真42(再掲)

この①のシェルを②のダブル・フェイスに被せて、両面をぎゅっと推すとシェルは物理的に固定されて簡単には外れなくなります。その結果、手順では、最後にロックされたシェル・コイン(表も裏も銀貨のハーフダラーに見えます)ともう一枚の銅貨の両方のコインを観客に渡して改めさせることができる、となっています。解説がそのように書いてあるのです。まあ、普通に言えばその通りなのですが、銀貨はシェルの被さったダブル・フェイスですし、銅貨は口径の削ってあるペニーです。したがって、公明正大に観客に改めさせられるわけではないのです。特に、シェル付きのコインは、かなりしっかりと固定してあっても観客の手に委ねるのはかなり不安なものです。かつてのようにギャフ・コインの存在がほとんど知られていなかった時代はそれでもよかったかもしれませんが、たとえば日本では、シガレット・スルー・コインなどは、マスメディアで扱われたせいでかなり多くの人に知れ渡っていますし、この UCS も現象が鮮やかなだけに、観客がギャフ・コインという言葉が知らなくても、コインに仕掛けがあるのではないかと疑う可能性は十分にあります。したがって、昔からの手順のように「最後にすべてのコインを観客に手渡して改めさせることができます」というのは嘘ではないですが、現代では通用しません。

さて、両面をぎゅっと推して物理的に固定したシェルとダブル・フェイスは、もう簡単には外れません。これを外すために④のプラスチック製のバン・リングが付属しています。これに、シェル・コインを嵌め、バン・リングごと、硬いテーブルなどに叩きつけると、シェルの中のダブル・フェイスが外れて来ます(写真45)。同じような物理的に外れないようになってしまう構造のギャフ・コインは別のセットでも使いますので、バン・リングもコインに合わせて大きさはいろいろあって、材質もアルミ製や真鍮製のバン・リングもあります。



写真45

話を複雑にしたくないので、この段階では簡単に書いておきますが、いま扱っている物理的にロックされるシェル・コインのメカニズムを、磁石を使った構造にしたものも作られています。すなわち、ダブル・フェイス・コインの中に磁石を埋め込み、シェルの裏側にスチールを装着して、それでシェル・コインが分離しないようにした製品もあります。磁石でロックされたシェル・コインは、空中に投げ上げたりした程度ではロックは外れません。したがって、シェルを被せたあと、コインの両面を見せることができます。利点は、バン・リングがなくてもシェルとダブル・フェイス・コインが外れること

で、欠点は観客に手渡せないことです。こんなものがなぜ必要かと言うと、テーブル・ホッピングの職業奇術師は、テーブルからテーブルへの移動中に、バン・リングでシェル・コインを外している余裕がありませんから、磁石によるロックが圧倒的に便利なのです。翻って、そういう見せ方が十分に通用するということは、UCS の演技が終了してから、すべてのコインを改める手順は必ずしも必須ではないということです。磁石付きの UCS については改めて後で詳しく述べます。

### 3. UCS の通常の手順

いろんなバリエーションがありますが、ここではもっとも単純な現象を述べます。また、使用するコインの技法もできるだけ少なくやさしいものにしてあります。一応、最後にすべてのコインを観客に手渡して改めさせるような演出にしてあります。

[現象]マジシャンは、左掌に銅貨、右掌に銀貨を置いて、観客に示します。両方の手をゆっくりと握り、おまじないをかけてから開くと、左手に銀貨、右手に銅貨に代わっています。もう一度やってみましょう、と言って、今度は、銅貨と銀貨を左手に載せ、左手を握りながら、右手に銅貨を取り上げます。この状態で、両手を握ると、左手に銀貨、右手に銅貨があるはずですが、両手をゆっくり開くと、左手に銅貨、右手は銀貨に代わっています。それぞれのコインは、観客に手渡して改めてもらうことが可能です。

#### [準備]

- ①銀貨と銅貨のダブル・フェイスを銅貨が上になるようにしてテーブル上に置きます。この右隣に口径を小さくした銅貨(イングリッシュ・ペニー)を置いて、その上に、銀貨(ハーフダラー)のシェルを被せておきます(写真46は解説のためにシェルをずらしてあります)。



写真46

- ②この状態に準備するには、両方のコインを上着の左右のポケットに入れておいて、それぞれの手で取り出してくるのが良いのですが、左手のダブル・フェイスは手触りでどちらかの面を判断するのは難しいのでテーブルに置く前にチラッと見て確認してから銅貨を上にして置きます。一

方、右手はややルースなシェルとコインなので、重ねて慎重に取り出せば手元を見なくても大丈夫ですからシェルを上にして置きます。

- ③実際は、慣れてくれれば、ダブル・フェイスのコインも、手触りでどちらの面かは判断できるようになります。それまでは目視で確認します。

[やり方]

[第1段:銅貨と銀貨の入れ替わり]

- ①左手で銅貨(ダブル・フェイス)を右手で銀貨(シェルと銅貨)をそれぞれテーブルから取り上げます。このとき、右手は、ルースなシェルとその下の銅貨を取り上げねばならないので、ちょっともたつきますから、まず左手で先にダブル・フェイスの銅貨を取り上げ、一瞬遅れて右手でシェルと銅貨を取り上げるようにします。
- ②左手の指先の上に銅貨(ダブル・フェイス)、右手の指先の上に銀貨のシェル付き銅貨を示します。「左手に銅貨、右手に銀貨です。よく覚えておいてください」と強調します(写真47)。



写真47

- ③両手を握ります。左手はそのまま握って、銅貨の面を左掌に押し充てます。右手はこのまま握りながら、シェルを右掌に押し充ててシェルだけをクラシック・パームします(写真48)。

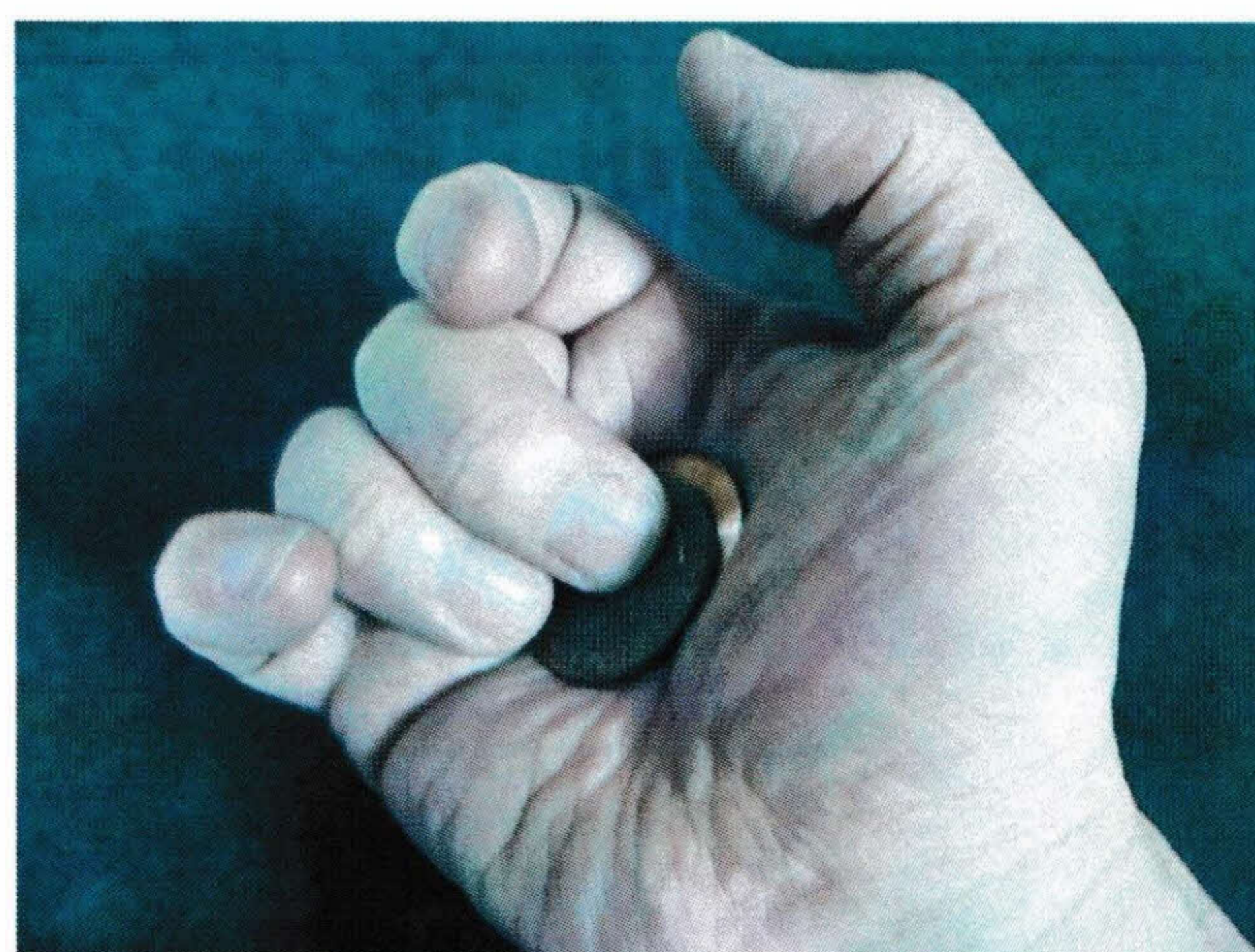


写真48

- ④一度、両手の拳をしっかりと握り、観客に、左手に握っていたのはどちらのコインであったかを訊ねます。観客が銅貨と答えますから、左手を開いてダブル・フェイスの銀貨面を見せて銀貨であることを示します。その間に、右手は銅貨だけを指先に落として、「こちらが銅貨です」と指先の銅貨を示します(写真49)。この銅貨は、口径は小さいですが、正真正銘の銅貨ですので、指先で回転して示すことも可能です。



写真49

[第2段:再び銀貨と銅貨との交換]

- ⑤「もう一度やってみましょう。今度は、もう少しわかりやすくします」と言いながら、左掌に、まず銀貨(ダブル・フェイス)次にその上に銅貨を載せて示します(写真50)。右手は、シェルをクラシック・パームしたままです。



写真50

- ⑥左手を握ります。右手をこの左拳の中に入れて、ダブル・フェイスの銅貨の面を観客に向くようにして取り出します。したがって、マジシャンからはダブル・フェイスの銀貨の面が見えています。写真51はマジシャンから見たものですので銀貨に見えますが、観客からは銅貨に見えています。右手はシェルをクラシック・パームしたままです。





写真51

- ⑦右手で「銅貨を取り出します。」と言います。「左手に残っているのはどっちですか？」と観客に訊ねます。この間に、右手の中でシェルをダブル・フェイスに被せて銀貨にしてしまいます。これはちょっと難しいので説明します。いま、右手の指先に観客側に銅貨面を向けたコインを持っています。一方、右掌にはシェルをクラシック・パームしています。観客に左手の中のコインを訊ねながら、右手を握りますが、このとき、まず、指先から親指をダブル・フェイスの銅貨側の面に充てて指先に引っ張り込みます(写真52)。

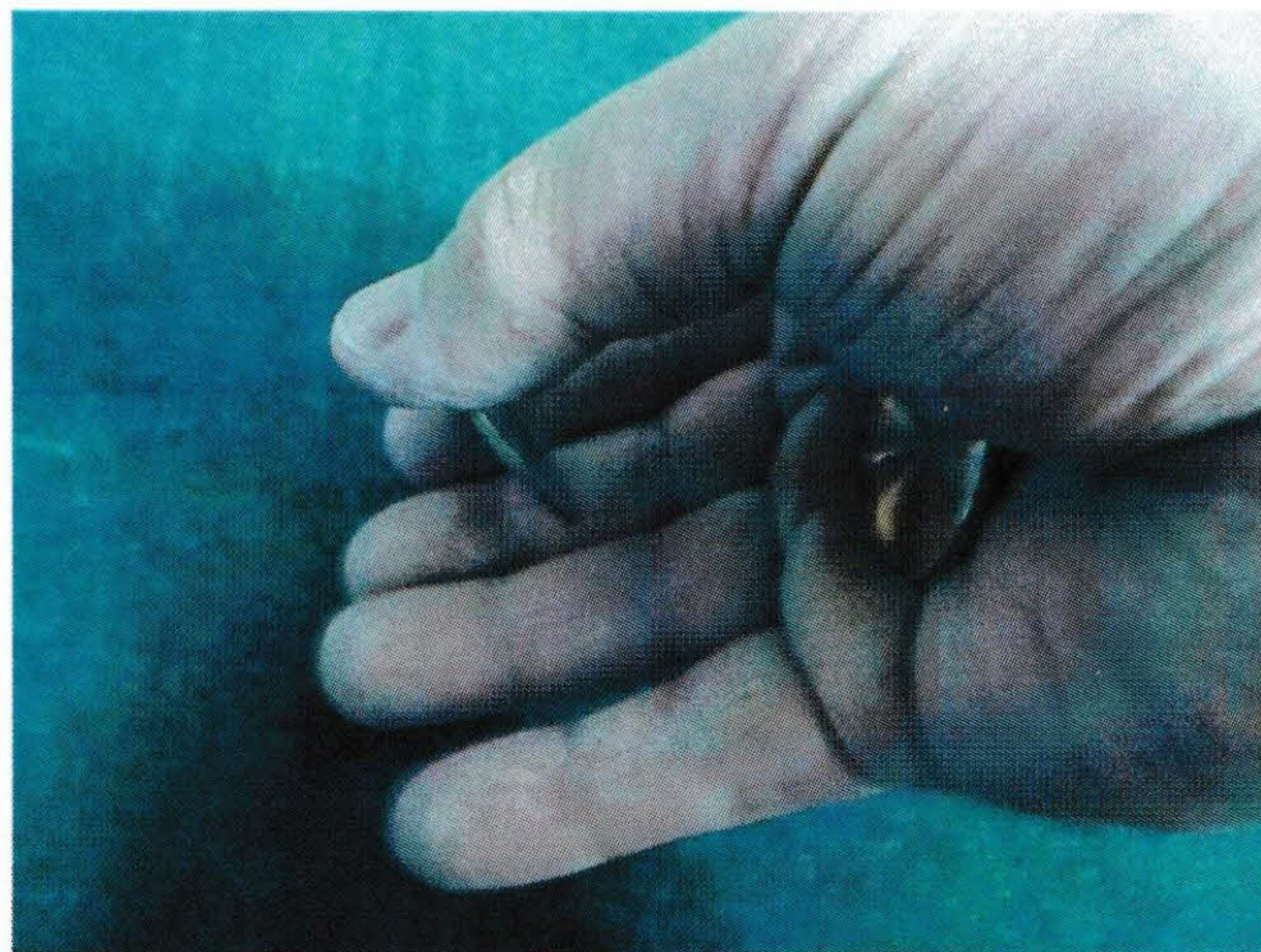


写真52

- ⑧指先にダブル・フェイスが入ったら、右掌にパームしていたシェルをその上に落とします。これで右手をしっかりと握れば、シェルがダブル・フェイスに被さって両面銀貨になります(写真53)
- ⑨左手を開いて銅貨を見せます。おもむろに右手を開くと銀貨になっています。この状態では、いずれのコインも両面を見せることができます。市販の商品の解説では、コインを両方とも観客に手渡して改めさせることができる、と書いてあります。カタログにもそう書いてありますので、不思議だと思って購入する人もいると思います。しかしそれは、すでに述べたようにちょっと乱暴です。左手から出た銅貨は口径が小さいですし、右手から出た銀貨はシェルが被っています。少なくとも、両方のコインを同時に一人の観客に渡すことは避けねばなりません

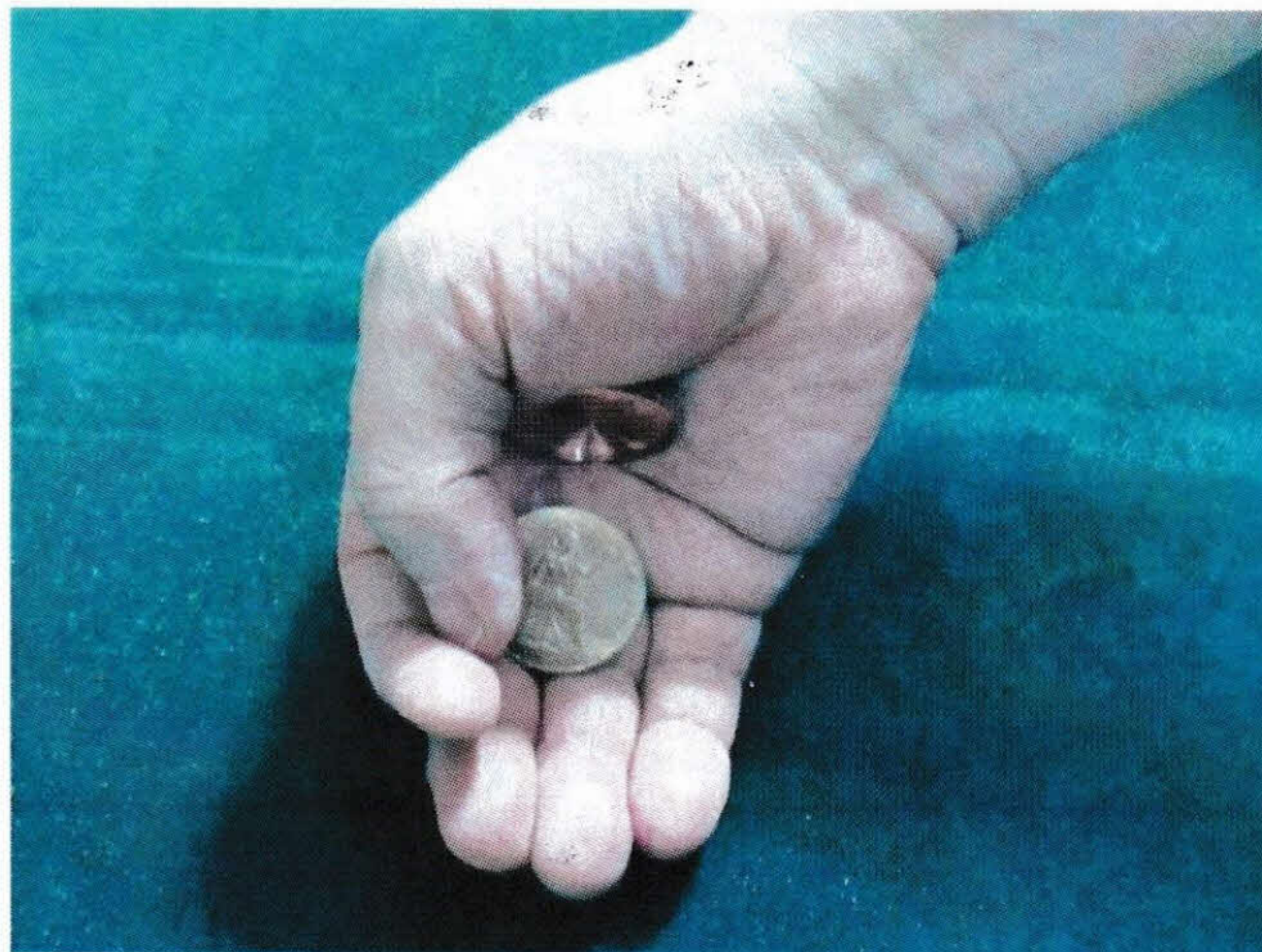


写真53

[追記]

以上が通常の UCS のやり方の説明です。ポケットなどを使わないので、非常に不思議に見えます。最初にコインの両面を見せることはできませんが、最後には両面とも見せることができますし、このままテーブルに投げ出すこともできますから、観客に手渡さなくても十分に改めたことになると思われる。

ところで、別稿にも書きましたが、私自身はコイン・マジックにおけるシェル・コインの使用には懐疑的です。シェルを使うコイン・マジックをさんざん解説してからそう言っても説得力はありませんが、シェルという武器の使い方を知っているからこそ言える意見だと思っています。たとえば、コイン・スルー・ザ・テーブルにシェルを1枚使うと、ほとんど技術的な心配をすることなく不思議な現象を展開することができます。最後に、シェルにシムを貼っておいて、PKリングで最後の1枚のシェルを処理してしまえば、まさに完璧なコイン・スルー・ザ・テーブルを演じることができます。それはそうですが、ゴッシュマンもスライディーニもシェルなど使わないで、マニアでもびっくりするような現象のコイン・スルー・ザ・テーブルを演じてくれました。スライディーニに大枚はたいて個人レッスンを受けた私としては、シェルを使う手順と同じだと思われたくない気持ちがあります。最大の違いは、使うコインをすべて観客に手渡して改めさせることができることです。しかしながら、シェルも、どこかにパームしておいて、観客がコインを調べてからひそかに装着すれば同じことかもしれません。ただ、演じるマジシャンの気持ちに微妙な違いが生じます。私は、シェルやギャフ・コインを使うときは、どうしても後ろめたい気持ちが拭えません。現象が鮮やかであればあるほど、そういう気持ちになります。テレビに出てくる日本のマジシャンたちは、けっこうシェルを多用していて、先日も日本の貨幣のシェルをPKリングで取り除いているマジシャンがいました。国内での貨幣変造は法に触れますからちょっと心配になりました。

さて、この UCS の解説はいわば序説です。最近のものはコインの口径を削ったりしませんし、コインそのものも1ドル銀貨などの大きいものを使います。しかもシェルも微妙に異なります。当然ですが、コインは物理的にロックされるのではなくてマグネットで固定されます。そういう最先端の手順を組み立てるために、まずもともとの原理原則を紹介しました。

## 続いて、ニュー・マグネティック・カッパー・アンド・シルバー

麦谷真里

(まえがき)「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」の基本的な構造と手順を述べましたが、その中で、シェルとダブル・フェイスを物理的に合体させるのではなくて、ダブル・フェイスの中に磁石を仕込み、シェルのほうに鉄のシム(芯)を貼るギャフ・コインの話をしました。それが、次に扱う「ニュー・マグネティック・カッパー・アンド・シルバー」です。このセット商品はいまでも市場で販売されていて購入できます。セットで購入しなくても、コイン工房等で販売されている個々のギャフ・コインを個別に購入して構成することも可能です。そこで、まず、コインの構成を述べます(写真54)。

- ①中にマグネットを仕込んだ銀貨(ハーフ・ダラー)と銅貨(イングリッシュ・ペニー)のダブル・フェイス 1個(ただし、口径は小さく削ってある)
- ②①のダブル・フェイスに被せることのできる銀貨(ハーフ・ダラー)のシェル。エクспанデッド・シェルではありません。このシェルには磁石でくっつくように鉄のシムが貼り付けてあります。 1個
- ③普通の銅貨(イングリッシュ・ペニー) 1個 (ただし口径はシェルが被さるように削ってある)
- ④普通の銅貨(イングリッシュ・ペニー)に鉄の芯を入れて磁石にくっつくようにしたもの。 1個(これも口径は削ってあります)



写真54

今度もシェル以外のコインはシェルが被さるように口径をやや小さく削ってあります。このうち、①～③は、ロックが物理的か磁石かの違いだけで、コインそのものの構成はまったく同じですから、「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」で行なった銀貨と銅貨の交換現象はそのままこのセットでも行えます。「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」のセットにはなかったコインは磁石にくっつくように鉄の芯を入れた④の銅貨です。この1枚が加わることによって、新たな現象をいくつか見せることができます。

### 1. 錬金術

これは、ジョンソン・プロダクツの解説に書いてあるものです。ジョンソンのオリジナルの解説書

には絵や写真は1枚もありませんので、昔の日本人のように実演を観ないでアメリカから通販で買った人の中には意味のわからなかった人がいた可能性があります。

[現象]1枚のカードの下で、銀貨が銅貨に、銅貨が銀貨に変化します。

[使用するもの]

- ①銀貨のシェル
- ②磁石のダブル・フェイス
- ③普通の銅貨
- ④カード 1枚

[やり方]

- ①普通の銅貨にシェルを被せたものを観客の手の上に置きます。ジョンソン・プロダクツの解説では進展させた指先の上、となっています。これは、掌では窪みがあってシェルの存在がわかってしまうおそれがあるのと、手の甲では載せたコインが滑り落ちてしまう可能性があると思われるからです(写真55)。



写真55

- ②この状態で、客に、銀貨が手の上にあることを確認させ、カードを裏向きで1枚だけその上に載せます。載せ方は、カードの長い端が手の指先と平行になるようにして載せます(写真56)。そして、このカードの上に、ダブル・フェイスのコインを銅貨が上になるようにして載せます。載せる前にもう一度、客の手の上には銀貨があることを確認します。この銀貨はシェルで、このシェルの下には普通の銅貨があります。もう一度構造を確認しますと、銀貨のシェルの被さった銅貨が客の手の上の指先にあり、その上にカードがあります。さらにそのカードの上に、銀貨と銅貨のダブル・フェイス・コインを銅貨の面を上にして載せています。ダブル・フェイス・コインの載せる位置は、客の手の上にあるコインのちょうど真上あたりです(写真56)。解説を読むとややこしいですが、単純に、客の手の上のカードの下に銀貨、カードの上に銅貨があるのです。



写真56

- ③客に、カードの下にあるのは銀貨か銅貨か訊ねます。答えはもちろん銀貨です。そこで、カードの上にあるのはどちらか訊ねます。見えているので愚問ですが銅貨です。「よくご覧ください」と言って、マジシャンが右手の指先でカードの長いほうの縁を持って持ち上げると、カードの下にあった銀貨が客の手の上で銅貨に変化しています。これは、カードの上に置いたダブル・フェイス・コインの磁石にカードのすぐ下にあるシェルがくっついたのです(写真57)。この状態では、客の手の上もマジシャンの持っているカードの上も銅貨であることとなります。



写真57

- ④客に、手の上にあるいま変化したばかりのコインを調べてもらいます。これは普通の銅貨ですのでいくら調べてもらってもかまいません。客が銅貨を調べている間に、まず、カードの長い端を左手の指先で持ち替えてこのまま保持し、自由になった右手は、右手親指が上、他の指が下になるようにしてカードの短い端を上下に挟むようにして持ち替えます。このとき、同時に右手の親指でカードの上の銅貨(ダブル・フェイス)を押さえ、カードの下に回した他の指でくっついてあるシェルを下から支えます(写真58)。説明を読むと煩雑に感じますが、要するに、カードの下にくっついてあるシェルは不安定ですので、右手の指先を下から添えて、保持してやると思えばいいのです。そうすれば右手親指は自然と上の銅貨を挟む形になります。



写真58

- ⑤「今度はこの銅貨を」と言って、左手でカードの上の銅貨を取り上げ、カードの下に回し、ダブル・フェイスの銅貨をそのままシェルの下に入れます。磁石でくっついて、両面銀貨になります。「今度もあなたの指の上に置きます」と言いながら、客に空いているほうの手指を進展して差し出してもらい、その上に、カードとその下のロックされた銀貨とを載せます。客は、カードの下は銅貨だと思っています。客にゆっくりとカードを取ってもらいます。下にあるのが銀貨なので客は驚きます(写真59)。この時点で、最初の銅貨も次の銀貨もカードもすべて客の手にありますから、言うまでもなく、すべて調べさせることができます。

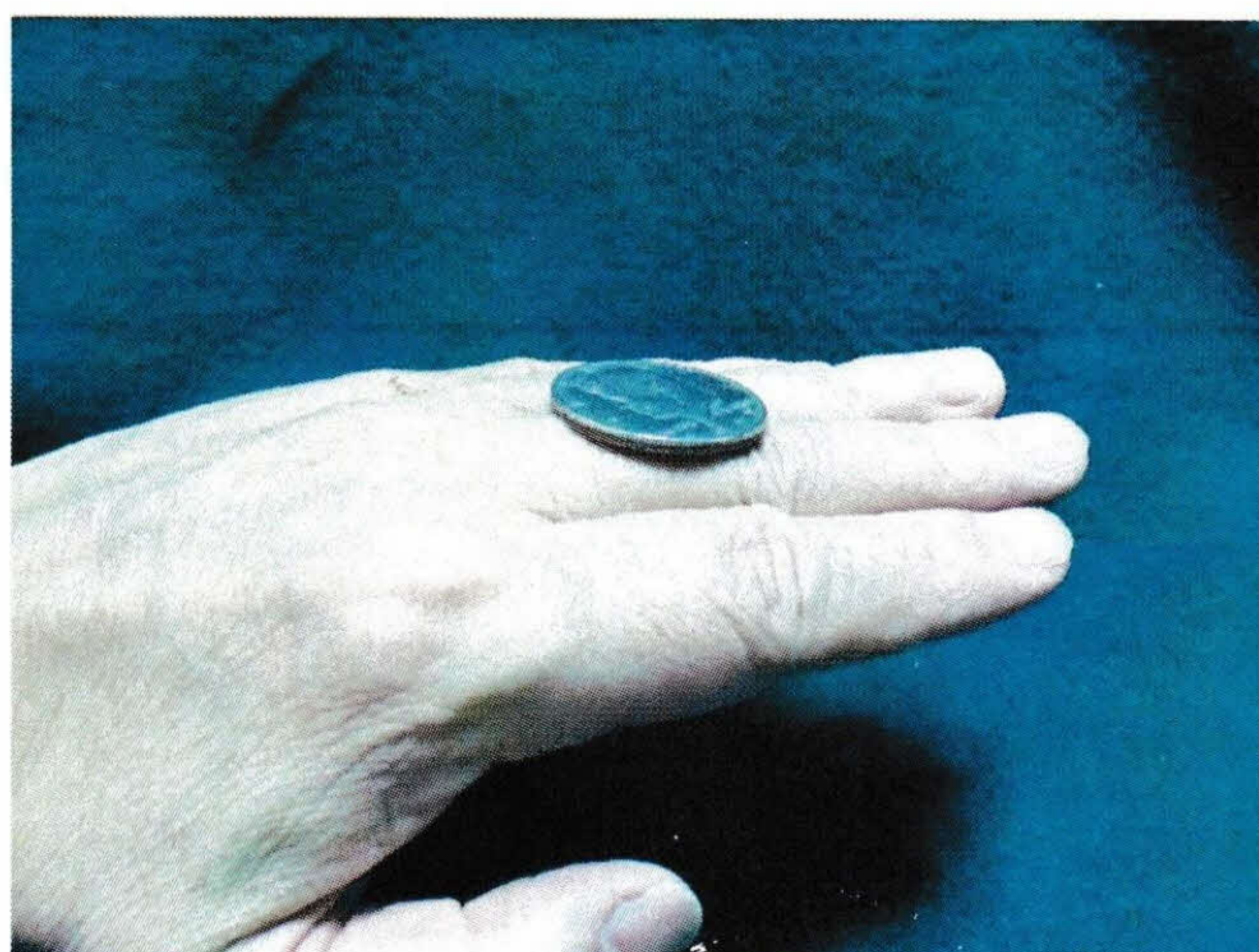


写真59

[コメント]

やってみると自分が思っていたよりも現象が鮮やかです。観客も驚きます。最後に、マジシャンの両手が完全に空いてしまって、両手に何も残らないところがすっきり見えます。後半のダブル・フェイスにシェルを被せるところは、別にマグネットである必要はありませんが、マグネットのほうが、動きが柔らかくて自然に見えます。前半のカードを持ち上げて銀貨が銅貨になるところは、マグネットでなければできませんので、そこがミソです。後半のダブル・フェイスをカードの下でシェルに入れるところで音がしないかと心配になるかもしれませんが、喋りながら行なえば大丈夫です。

## 2. カッパー・スルー・カップ

[現象]透明なカップに入れた銅貨と銀貨のうち、銅貨だけがカップを貫通します。

[使うコイン]

- ①銀貨のシェル
- ②銅貨と銀貨のダブル・フェイス
- ③鉄の芯の入った銅貨
- ④薄手の透明なプラスチック・カップ

[やり方]

- ①左手に鉄の芯の入った銅貨をクラシック・パームします。テーブル上に、透明なプラスチック・カップと、ダブル・フェイスの銅貨面を上にしたコインと、銀貨のシェルを並べて置きます(写真60)。



写真60

- ②透明なプラスチック・カップの底を持ってカップ全体を横向きにして、口が右側を向くように持ちます。鉄の芯の入った銅貨は左手にクラシック・パームしたままです(写真61)。



写真61

- ③このカップの中の口のところに、まずダブル・フェイスの銅貨を載せます。次いで、それに重なるように、銀貨のシェルを載せます(写真62)。



写真62

- ④この状態で、観客の1人に、銀貨か銅貨かのどちらかを選んでもらいます。これはマジシャンズ・チョイスですのでどちらでもかまいません。いま、銅貨が選ばれたとします。そのまま左手を立てると、カップの中のコインは重なってマグネットでひとつになります。同時に左手にパームしていた鉄の芯入りの銅貨をカップの底に当てるとカップの中にあるコインの磁石によって、銅貨は底にくっつきます。ただし、カップの中の銀貨(シェルが被さったダブル・フェイス)とカップの底の銅貨を少しずらして示すと、あたかもカップの中に、まだ銀貨と銅貨があるように見えます(写真63)。



写真63

- ⑤「ご覧ください。あなたが選んだ銅貨だけがカップを貫通します」と言って、右手の指先でカップの上の縁を掴みます。同時に左手は放します。左手を放しても銅貨は、カップの中のシェル銀貨の磁石にくっついたままです。そこで右手でカップを左右に揺らします。すると、底にくっついて銅貨だけがテーブル上に落下します。また、このカップを左右に揺らす作業によって、シェルが完全に被さります(写真64)。





写真64

⑥もし、観客が銀貨を選んだ場合は、もちろん、「あなたが選んだ銀貨だけをカップの中に残します」と言うのです。

[コメント]

この現象は、基本的に、カップの底でなくても、何か薄いもの(たとえば不透明なシルク)を挟んで、下に鉄の芯の入った銅貨、上にダブル・フェイスの銅貨面を上にした状態にして載せれば、手を離しても下側の銅貨は落ちないので、シルクを2枚の銅貨がサンドイッチした状態になります。したがって、上側のダブル・フェイスの上に銀貨のシェルを重ねて載せて、シェルを完全に被せれば磁石で固定されて、上側の銅貨と銀貨は1枚の銀貨になります。同時に下側の銅貨を落下させれば、銅貨だけがシルクを通過して下に落ちた現象になります。

また、上記の透明なカップでは、口側に置いたシェルとダブル・フェイスが重なってロックされて底に落ちたときに、一回転してシェルの側が下になっていると、シェルの分の厚みだけダブル・フェイスの中の磁石が遠くなって磁力が弱く、カップの底の外側にある銅貨がくっつかないことがあります。その場合は、無理にカップの中でロックされたコインをさらに回転させるようなことはしないで、鉄の芯入りの銅貨をそのままパームしておいて、カップの底を左手で持って、カップを揺らすときに左手から落下させます。

### 3. 磁石と鉄芯の利点を生かして

「ニュー・マグネティック・カップ・アンド・シルバー」は、単純に物理的なロックが磁石のロックになっただけでなく、鉄の芯の入った銅貨がセットになっているところがミソです。そこで、その利点を生かした手順を上にも2つ紹介しましたが、すでに述べたように、この鉄の芯入りの銅貨を使わなくても「アルティメイト・カップ・アンド・シルバー」の手順は完全に行なうことが可能です。

しかし、もし、磁石のロックがそれほど強くなければ、「アルティメイト・カップ・アンド・シルバー」の最大の弱点であった、最初に銀貨と銅貨の両面を観客に見せることができない、という課題を克服することができます。それには、この弱い磁石のロックを外すために鉄芯入りの銅貨が必要

なのです。基本的な手順は同じなので、最初のところだけ簡単に書きます。右手にロックされた両面銀貨を指先に持ちます。左手は、鉄芯の入った銅貨を指先に持ちます。この段階で、両手の指先でコインを回転させて、両方のコインの両面を見せます。確かに、右手は銀貨、左手は銅貨です。見せたら、右手の銀貨をシェルが上になるようにして、右手の親指と人差し指とでコインのエッジを持ちます(写真65)。



写真65

このコインに下から左手の銅貨を当てます。すると、磁石ロックが外れて、シェルの中のダブルフェイスが左手の銅貨にくっついて来ますから、ただちに2枚の銅貨を重ねて、さらにその上に銀貨のシェルを少し重ねて左手人差し指と親指で挟んで持って示します(写真66)。銅貨が2枚あることは、他の指で隠れて厚みが見えません。



写真66

この状態で、右手の親指を上から銀貨(シェル)に当て、他の指を下から銅貨の下側になっている鉄芯入りコインに当てて、上下のこの2枚だけを右方向に引っ張ると、シェルの中に銅貨が入って、これで、「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」の最初の形になります(写真67)。したがって、ここから前回の「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」の手順に入ることができます。しかも、演技の最後に再び銅貨と銀貨の両面を見せることができますから、演技の最初と最後にコ

インをすべて改めたこととなります。



写真67

商品として販売されている「アルティメイト・カッパー・アンド・シルバー」の仕様は、磁力の強いものから弱いものまでいろいろです。したがって、すでに所有している磁石ロックのコインがセット内の鉄芯入り銅貨では簡単に外れないものもあります。その場合は、シェルを少し緩めるのも方法ですが、銅貨を鉄芯入りのものからやはり内部に磁石を装着したものに替えると簡単です。こうすれば磁力が強いからです、ダブル・フェイスは比較的簡単にシェルから外れます。この磁石入り銅貨はセットには含まれていないので別途購入しなければなりません。幸い、磁石を装着した銅貨は、国内外のディーラーで容易に入手が可能です。ただし、言うまでもないことですが、単体で売っている磁石内蔵銅貨は、口径が通常の銅貨のままですから、そのままでは、セットのシェルに入りませんので、周囲を少し削らねばなりません。鑿を使って上手に削るのはけっこうたいへんな作業です。すでに書いたように、テーブル・ホッピングで演じている職業奇術師は、バンリングを使ってシェルを外す余裕などありませんから、いきおい、磁石ロックの「ニュー・マグネティック・カッパー・アンド・シルバー」を使うこととなります。実際に練習してみますと、テーブル・ホッピングの移動中に磁石ロックのシェルを外すのもそんなに簡単ではないことがわかります。そこで、もし、この手品をどうしても自分のレパトアに入れたいのなら、いずれにしても磁石でロックされたコインを客に改めさせないという前提で、むしろ、口径を削ったコインではなくて、通常のダブル・フェイス・コインとエキスパンデッド・シェルを使うやり方をお勧めします。磁石でなくてもそれなりにロックされていますし、口径を削る必要もありません。

## ユーモアうさぎ

麦谷眞里

(はじめに)すでに、あちこち書いているので、どこかでお読みになった方がいらっしゃったらお許し願いたいと思います。それは、私が手品を始める動機になった話です。多くの職業奇術師が、クリスマスや誕生日に買ってもらったマジック・セットが手品を始める動機になったと述べてい

ます。私の場合も例外ではありません。小学校の5年生でしたから10歳くらいのときでしたでしょうか。そのころ、私は、母と離れて暮らしていました。私は、富山にある母の祖父母の家に預けられており、東京にいる母とは、年に何回か会う生活でした。父も東京に住んでいましたが、父と母と3人で食事した記憶は、数えるほどしかありません。すべて、都内のレストランだったと思います。いまでも覚えているのは、父が、ハンバーグを頼んでくれて、目玉焼きの載ったハンバーグが運ばれてきたとき、私は、子ども心に、こんなに美味しいものが世の中にあったのか、と思ったことです。そのとき、ナイフとフォークの使い方も父が教えてくれました。富山に帰ってから祖父母にそのことを話したら、ただちに、富山の「大重亭」という洋食屋に連れて行ってきて、ハンバーグを注文してくれました。しかし、それは、大人向けの大振りなもので、目玉焼きの代わりにデミグラス・ソースのようなものがかかっている本格的な料理で、私は子ども心にがっかりしたのを覚えています。

東京に行って、母に会ったときは、母は必ず何か買ってくれました。それは当時私が蒐集していたミニカーであったり、文房具であったり、それほど高価なものではありません。一方、比較的高価なおもちゃは、父に欲しいものをおとくと、日本橋の三越本店からそれは送られてきました。こんなふうには書くと、余計な詮索をする人がいると思いますが、父と母は正式に結婚した夫婦であり、私は正当な嫡男でした。話を戻します。小学校5年生のときに、母と渋谷の東横百貨店に行ったことがあります。そこで、天地創一さんの手品の実演を観ました。それまでも、なんとなく手品には興味があって、お祭りの屋台などで売っている赤玉ポートワインのキャップを3個使ったシェルゲームなどの粗末な小品を買ってみたことはありました。しかし、なにしろ、東横百貨店で実演しているのは天地創一さんです。何もかも不思議でした。母にせがんで、2つだけ買ってもらいました。それが、天地奇術株式会社の「卵になるハンカチーフ」と「ユーモアうさぎ」だったのです。「小さくなるトランプ」も欲しかったのですが、たぶん、天地創一さんが、子どもには難しいと思ったのでしょう。あるいは、ちょっと値段が高かったのかもしれませんが。そのとき買ってもらった2つの手品は、ずいぶん長い間私の手元にありましたが、外国を含める度重なる引っ越しで、散逸してしまいました。したがって、写真68に掲げた天地奇術株式会社の「ユーモアうさぎ」は、後年、オークションで落札したものです。



写真68

この商品には、特に年号もないので、いつごろの製造販売か不明ですが、おそらく私の買ってもらったものと同じだと思います。箱を開けると、親うさぎ2羽と子うさぎが4羽、それに解説書が入っています(写真69)。



写真69

驚くのは、オークションに出品された方の保存状態がよほど良かったのか、スポンジは劣化していないし、解説書も当時のままです。ちなみに、この解説書の裏側は天地奇術株式会社の広告になっていて、それによると、たとえば、「タンバリン」の売価は、1000円となっています。確か、1962年ころの映画館の平均の大人入場料が152円でしたから、その比率を単純に当てはめると、いまの映画館の入場料は1800円程度ですから、11.8倍として、「タンバリン」は、11800円ということになります。いまの「タンバリン」も、どこの奇術材料店のものでも概ねそれくらいの売価ですから、当時の手品用具が特に高かったわけではありません。

私がこの「ユーモアうさぎ」のパッケージを開けて、最初に感じたことは、タネ(ギミック)のない驚きでした。「卵になるハンカチーフ」のほうは、木製の卵が付いていて、しかも穴が開いていました。天地創一さんの手練が上手であったとしても、卵のほうはそれなりに納得の行くタネでした。ところが、「ユーモアうさぎ」のほうには、まったくタネがないのです。スポンジ製の大人のうさぎが2羽、子どものうさぎが4羽入っているだけです。そのほかに何も仕掛けやタネのないことが最初の驚きでした。解説を読んでみると、右手の指先にうさぎを置いて、それを左手で取ると見せて、その左手の陰で右手を握ってうさぎ保持し、同時に左手は、あたかもうさぎを握って取ったように見せることが図とともに書いてあります。こんなことができるのか？と思うと同時に、天地創一さん(そのときは、もちろん名前は知りませんでした)が本当に、そのような動きをしていたのか訝しく思いました。それでも、解説書の通りに何回も練習して、できるようになりました。当時は、スポンジ・ボールの手品はまだ普及していませんでしたし、リテンション・パスなどという考え方もありませんでしたから、「パス」というのは、この天地の解説書の通りだったのだと思います。フレンチ・ドロップはあったと思いますが、スポンジのうさぎには不向きです。後年、ゴッシュマンのスポンジ・ボールの演技を見てからは、私の「パス」に関する考え方が根底から覆りましたが、もちろんこのときは知る由もありません。天地の解説書では、子うさぎの出現も、横を向いた右手でポケットから掴んで運ん

で来るようになっていきます。私は、子どもでしたから上着を着ていることが少なく、したがって、子うさぎは、座布団の下などのどこか別のところに隠しておいて、そこから運んでいたように記憶しています。その後、うさぎのスポンジも3Dになり、私自身のやり方も上手になって、子うさぎも堂々とポケットから運べるような演出になりました。現在私が行っている「ユーモアうさぎ」のパスややり方は、すでに、拙著「60歳からのマジック入門」(東京堂出版)の「ユーモアうさぎ」の項に詳述してありますので、興味のある方はそれをご参照ください。

ここで話が終わったら、単なる昔話です。手品の手順や演出が進化していることは論を俟ちません。したがって、「ユーモアうさぎ」のようないわば単純な手品でさえ、昔と今とでは、すでにやり方は大きく異なっているのです。「ユーモアうさぎ」は、私にとって忘れられない手品です。それは、最初に覚えて、大人の観客に実演できるようになった手品であるばかりでなく、タネのない技術だけで見せる手品があるのだということを自覚させてくれたことと、単にポケットから運んでいるだけの子うさぎの出現のクライマックスに、観客たちが大いに驚きかつ喜ぶことでした。すなわち、手品というのは、タネがあって、その存在を知らない観客に、タネを見せないようにして演じるものだと思っていた私にとって、タネのないことや、演出(ミスディレクション)だけで見せている事実は、新鮮な驚きだったのです。いまから思うと、取り立ててタネのない「ユーモアうさぎ」は、購入した大多数のひとが上手に演じることができなくて、あきらめてしまった商品ではないかと思います。販売するほうも、これでは売れないと思ったのか、最近のこの種の手品は、大人のうさぎが3個付いて来ます。最初から1個隠し持っていて、観客にひそかに2個握らせ、残った1個を堂々とポケットに入れるのです。そして、ポケットに入れたその手で親うさぎをポケットに残し、複数の子うさぎを握って来ます。こうすれば、「パス」も不要ですし、特別な技術も要りません。親うさぎの移動(増加)がミスディレクションになって子うさぎのひそかな運搬は観客の目に触れません。うさぎの材質がスポンジだから可能な「技」で、観客には、1個握っていても数個握っていても感覚がわからないから可能な手品だと言えます。手練や練習が要らない分、販売商品としては適しているかもしれません。

複数の子うさぎは、昔も今も、ポケットから運ぶだけです。マジシャンの手は、ポケットに入れるとき以外、一度もどこかに隠れたりはしません。子うさぎを隠し持った手で堂々とテーブル上の親うさぎを掴みます。私も、自分で実演してみるまでは、こんなことで観客が驚くとは思っていませんでした。手品を面白く感じるのはこういうときです。言い換えると、技術とミスディレクションだけで演じる「ユーモアうさぎ」に魅力を感じたことが、手品の虜になった所以だとも言えます。こういうふうに書くと、「道具物」で、こうしたタネのない手品は珍しいと思われるかもしれませんが、その典型例はカップ・アンド・ボールです。カップ・アンド・ボールは、カップにもボールにもウオンドにも基本的に仕掛けはありません。もちろん、コンボ・カップやソリッド・カップなどのように例外はありますが、それらはまさに例外であって、通常は、カップにもボールにもウオンドにも仕掛けはありません。ボールを1個余分に使うこと以外は、観客から秘密にしている物理的な要素はありません。それなのに、出現、消失、増加、減少、移動などの不思議な現象を技術だけで見せているのです。しかも、最後のクライマックスの大きなボールや果物は、まさに、ポケットから運んでいるだけです。そういう観点では、「ユーモアうさぎ」は、まさに、手品の原点なのです。

[そこで手品の原点の考察]

私の手品の師、高木重朗氏は、手品を見せる場合のいくつかの基本的な原則をいつも述べておられました。それは、カード(デッキ)は最初に観客に切らせる(シャッフルさせる)、コインは改めさせる、クローズ・アップは、テーブルを選ばず、歩いて登場してきて、手品を演じ、歩いて去る、という原則です。最近では、セットしてあるせいか、演技の前に観客にデッキを切らせるということが少なくなりました。ギャフ・コイン(トリック・コイン)を使うので、コインを観客に改めさせるということも少なくなりました。IBM, SAM, FISMなどのクローズ・アップ・コンテストでも、自分だけの仕掛けのあるテーブルを使い、横に鞆を置いたり、テーブルの上にはろんな道具を並べたりするマジシャンが多くなりました。時代が違うと言われればそれまでですし、そのことを非難するつもりはありませんが、たとえば、Juan Tmariz自身のクローズ・アップは、いまでも、歩いて来て演じ、歩いて去ります。特殊なテーブルも鞆も持ってきません。時代の寵児Asi Windなども、テーブルも選ばず、何も持って来ません。亡くなったDarylもそれに近い演じ方でした。Fred Kapsも、あのチャイニーズ・コイン・ルーティンでさえ、何も持って来ないでテーブルに来て演じていました。ただし、Tmarizの弟子のスペインのマジシャンたちは、部分フォーシング・デッキのカード当てもダブル・バックのトライアンフもやりたい放題です。また、コンテストは別だと言われれば返す言葉がありません。では、訊きますが、特殊なテーブルが必要で、左右の角度や背後を気にしなくてはいけない手品を、いったいいつどこで演じるのですか？ Harry Lorayneは、常に、「近くに来て見なさい、私の背後に回ってもいいですよ。テーブルのすぐそばまで来て見てもいいですよ」と観客に言っていました。

前述のAGTで優勝したコイン・アセンブリー“Rose Act”は、特殊なテーブルを使うだけでなく、コイン・アセンブリーなのにクローズ・アップでは演じることができないのです。それは考案者で演者の本人も言っています。まさにAGTのように、大勢の観客にテーブルのやや斜め上からテレビカメラで撮ってスクリーンに映し出して観せるコイン・アセンブリーなのです。インビジブル・スレッドでテーブルのフラップを開け閉めしてコインを出したり消したりします。本当に鮮やかです。これまでコイン・アセンブリーを練習してきた自分は何だったのかとイヤになります。それほど鮮やかです。しかし、この演技を実際に目の前のライブで観ることのできる観客はどこにもいません。つまり、間接的に撮影された動画でしか観ることがないのです。もちろん、AGTでは、ステージ上のライブでやっているのですが、審査員でさえ、スクリーンを観ているのです。それでも、照明とか角度を工夫すれば、なんとかライブのクローズ・アップで観せられないことはないと思います。しかし、入念なりハーサルというか、かなりの準備が必要で、このキットを持って行って、すぐに演技ができるという代物ではありません。これなら、AGTでは惜しくも優勝できませんでしたが、Piff the Magic Dragonのほうを私は評価します。

手品がこんなふうになったのはいつからでしょうか？ エレクトロニクスを使った手品は、アンヴェルディの例を出すまでもなく昔からありました。精巧な機械仕掛けの手品は昔からあったのです。Del Rayも使っていたし、Kevin Jamesなどもけっこう禁じ手を使っています。しかし、特にDel Rayに限って言えば、彼は普通の手品も秀逸で、シガレットやカードはもちろん、箱を使った普通の鳩消しなども、本当に消えてしまったかと思うくらい上手です。したがって、エレクトロニクスや機械仕

掛けは必ずしも最近のことではないのです。異なるのは、そういう手段を使うことはかつてのマジシャンたちには何となく心に後ろめたいところがあって、いわんやそれで奇術大会のコンテストに出ることはありませんでした。ところが、いつのころか、SAMやIBMの大会のコンテストでも独自の仕掛けの施したテーブルや大きなセルバンテを使う挑戦者が多く出て来るようになりました。手品は現象や効果がすべてですので、びっくりするような現象が展開されればよいと思うにもかかわらず、それだと科学実験でびっくりするのとほとんど同じような印象を私は受けてしまいます。

Mickael Chatelainのアイデアと非凡な才能には感服しますし、私は彼の手品をほとんど購入して持っています。本人と会ったこともあります。発想はわれわれの想像を超えます。それでも、私自身が実際に演じる手品はひとつもありません。カードに開けた穴が動くのは本当に不思議ですが、あまりにも不思議過ぎて普通の人にはカードに仕掛けがあると思ってしまいます。しかもそれは正解です。そのカードはよくできていますが観客に渡すことはできません。しかし、技術だけでできない部分をギミックで解決してくれたことは多としたいと思います。

加藤英夫さんが、「ダイ・バーノンの研究」を出されました。現在まで2巻出ています。労作です。こういう本を読むにつけ、もし、ダイ・バーノンがいまの奇術界の傾向を知ったら、どんなふうコメントするか興味の湧くところです。いまから約40年前、私は、マイケル・エマーが、ダイ・バーノンにマイケル・エマー仕様のトラベラーズを演じてみせる場に遭遇しました。ミズーリ州のカンザス・シティでした。マイケル・エマーが、「これからプロフェッサーのトラベラーズを自分流の方法で演じます」と言って4枚のエースをひそかにトピットに投げ入れてから1枚ずつあちこちのポケットから出す演技をバーノンに見せました。演技が終わったとき、ダイ・バーノンは、いいとも悪いとも一言も発しませんでした。もちろん、マイケル・エマーがトピットにエースを投げ入れて、それらを工夫してあちこちから取り出す現象は観ていたのです。私は、上手に演じるものだと感心していました。ところがバーノンは黙ったままでした。明らかに、トラベラーズをこんなふうに通ピットを使って演じてはいけない、という雰囲気でした。バーノンは昔のマジシャンですから、カード・マジックに通ピットを使うのは好きじゃなかったのかもしれませんが。これは私の目撃したひとつのエピソードであって、それ以上のものではありません。

これは、masquerade part 8 の No.2 です。

前回は**2014年の11月の刊行**でしたから**5年ぶり**に出したことになります。この間、多くの購読者から masquerade は刊行されるのですかと訊かれ、その都度、刊行します、と答えながら**5年**も経ってしまいました。一度、刊行すると、次々と刊行できるのがこれまでの通例ですが、いくらなんでも**5年**の間隔は長いので、返金を希望される方には返金したいと思っています。メールで振込先の口座番号等を教えていただければ直ちに返金いたします。振り込み手数料は当方で負担します。よろしくお願い致します。

e-mail のアドレス: [masqpart4@aol.com](mailto:masqpart4@aol.com)

郵便の送付先: 〒145-0061 東京都大田区石川町2-33-1-904 マスカレイド

(2020年1月)