

Cardician's Journal Special

＜ 第 1 卷 ＞

Cardician's Journal No.001 ～ No.050

加藤英夫 著

リンク映像について

当書に記載されたリンクは、サイトもしくはページにリンクしておりません。その映像がまだ存在する場合は、“Cardician’s Journal” の該当号に含まれたリンクからダウンロードしてください。

Cardician's Journal

No.001

2007 年 12 月 20 日

カードマジックを愛する皆様へ

私はいままで、カードマジックを広める仕事として、(株) テンヨーでは、“ターベルコース・イン・マジック”の翻訳、“ラリー・ジェニングスのカードマジック入門”の著述、JCSでは教科書の制作を担当させていただきました。

カードマジックは日本でも十分に広まりましたので、これからはカードマジックのレベルを高める仕事をしたいと考え、“Card Magic Library”というシリーズを書くことにいたしました。

まだ書き始めたばかりですので、本の内容やその他のことについての案内は、もうしばらく時間がかかります。それまでの間、皆様とカードマジックについて楽しく話ができればと思います。そこで、この“Cardician's Journal”をスタートすることにいたしました。よろしくおつきあいください。

マジックカフェのホットピック

台湾のトップマジシャン、劉謙師の演技が YouTube で流れました。素晴らしいカードマジックを演じているので、マジックカフェで話題になりました。ここにそのリンクアドレスを紹介したいところですが、劉謙氏が喜ばれるかどうかかわかりませんので、控えさせていただきます。YouTube で検索すれば、見つかるかもしれません。現象はつぎのようなものです。

赤裏のカードを1枚取り出し、その裏面にサインペンで“予言”と書いてから、青裏のデッキの中に入れます。カードを混ぜたあと、表向きに広げ、相手に好きなカードを指ささせます。そのカードを裏返すと、赤裏で、しかも“予言”と書いてあるのです。

このマジックに驚嘆したメンバーの投稿がしばらく続いたあと、何と劉謙師が使っていたのとはほぼ同じ構造のデッキが、4年まえのマジックカフェに解説されていることを紹介する投稿がありました。

このようにマジックカフェというのは、たわいのないチャットのようなスレッドもあれば、ときには傑作マジックのやり方が解説されるスレッドもあるという、ものすごいサイトなのです。

しばらくしてから思い出しました。マジックカフェに解説されたそのトリックデッキは、私が30年以上もまえに考案し、一時（株）テンヨーで販売したものとほとんど同じものだったのです。

プリディクションデッキ

= 1970 年ごろ =

日本にヘインズのトリックデッキが入ってきたのには、面白い出来事がありました。1969年の3月に、私が（株）テンヨーの山田社主（当時は社長）とともに、アメリカを訪問した時のことでした。あのダイ・バーノンを日本に招聘することを決定した旅行でもありましたが、間違いがあって、予定していたアボットマジック社に行きそびれた旅行でもありました。

どんな間違いかというと、本来ミシガン州コロンにあるのに、なぜかオハイオ州シンシナティにあると勘違いしていたのです。シンシナティのホテルに着いて、どのようにアボットに行けばよいか調べたところ、シンシナティにアボットマジック社がないことが判明しました。

そこで思い出したのが、ヘインズハウスオブカードがシンシナティにあるはずだということでした。かくして2人は行く予定のなかったヘインズに行くことになり、そして各種のトリックデッキを輸入することになったのです。

ヘインズとの取引が続くうちに、私が思いついたアイデアをヘインズに製造してもらうことになりました。それが「プリディクションデッキ」でありました。

* 現象 *

青裏デッキをよくシャフルしたあと、「あなたは特別なカードを選びます」と予言してから、表向きに広げて相手に1枚指ささせ、そのカードを表向きのままテーブルに置きます。デッキを裏向きに広げて青裏であることを確認したあと、選ばれたカードを裏返すと、それだけ赤裏です。

* 構 造 *

赤裏の裏面、青裏の表面にラフ加工がされていて、その 2 枚のラフ面が接するように重ねます。そのようなペアを 26 組み作り、1 組のデッキとします。表面についてはすべて異なるカードとします。このようにセットしたデッキを裏向きで両手の間に広げると、すべて青裏に見えます。

* 方 法 *

現象に書かれているように進めますが、表向きに広げて相手が指さしたら、その下にくっついてあるカードと分けて、そのカードをテーブルに表向きに置きます。それは赤裏カードです。あとは現象説明の通りに進めます。

* 備 考 *

劉謙師が演じたカードマジックのやり方がおわかりになりましたね。’プリディクションデッキ’の赤裏のすべてに予言と書いておきますが、演技の最初に予言と書く赤裏カードだけは、書かないでおきます。あとは劉謙師の演技説明の通りです。

話をプリディクションデッキに戻します。このトリックを前述のように単独で、相手の選んだカードが 1 枚だけ裏の色違いだと見せるだけでは、もったいないです。これを“Card Magic Library”第 9 巻、180 ページに書かれた、インクリージング型’レッドプリディクション’の手順に利用するのです。つぎのような手順が面白いと思います。

「何枚かのカードからあなたに自由に選ぶと、あなたは必ず色違いのカードを選ぶというマジックをお見せします。まずは 2 枚のカードでやります」と言って、2 枚のカードを裏向きに取り出します。この 2 枚は表が一方は赤で他方は黒です。

相手に好きな方を指ささせて、それを表向きにします。「これは赤いカードです」と、相手を選んだカードの色を言います。黒であるかもしれません。そして他方を表向きにして、「ほら、あなたは色違いのカードを選びました」と言います。

ほんの少し間をとってから、「これはジョークです。2 枚ならどちらを取っても色違いですからね。では 5 枚でやってみましょう」と言って、5 枚のカードを裏向きに取り出します、それらのうちの 9 枚は青裏で、1 枚だけ赤裏です。パテオフォースを行って、赤裏のカードを最後に残し、それを見せて、色違いのカードが選ばれたことを示します。

つぎは 8 枚のカードで’エイトカードブレインウェーブデッキ’を演じます。

「最後は 1 組のカードでやってみましょう」と言って、プリディクションデッキのやり方で、相手の指

さしたカードを表向きにテーブルに置き、他が青裏であることを見せてから、選ばれたのが色違いであることを見せます。

フライング X マーク

= 加藤英夫、2011 年 7 月 3 日 =

‘プリディクションデッキ’では、1 組のうちの 26 枚の中からしか選ばせることができません。ですから表向きに広げて指ささせるしかありません。相手に 52 枚のうちの好きなカードを言わせて、そのカードが他と違っているように見せることはできないだろうか、と考えて思いついたのがこの作品です。

* 現 象 *

マジシャンは小さな紙片の中央に X マークを書いて、その紙片を丸めます。相手に 52 枚のカードのうち好きなカードを指定させます。そして丸めた紙片からデッキに向かって、X マークを飛ばさせるジェスチャーを行います。紙片を広げると X マークが消えています。デッキを広げて相手の指定したカードを抜き出します。デッキの裏と表を広げてよく見せて、何も書かれていないことを見せたあと、相手が指定したカードをひっくり返すと、中央に X マークが描かれています。

* 準 備 *

インビジブルデッキにおけるペアのあり方をリラティブペアと呼びます。ダイヤの A の反対側はクラブの Q です。スペードの 5 の反対側はハートの 8 です。1 組すべてのカードをリラティブペア 26 組にして、各ペアー方の表面と、他方の裏面をラフ加工して、ラフ加工した面同士をくっつけます。そのようにして 26 組のペアを作って重ねますが、表向きに広げたときに、インビジブルデッキのように偶数がすべて同一面に向くというようなやり方ではなく、マークと数がランダムに混ざって見えるような組合せで作ります。

1 枚の紙片をあらかじめ丸めて用意しておき、演ずる直前にパームしておきます。

* 方 法 *

もう 1 枚の紙片に X 印を描き、それを丸めてパームしている紙片とすり替えます。

相手に 52 枚のうちの好きなカードを言わせます。丸めた紙片からデッキの方に X マークを飛ばすジェスチャーを行います。

デッキを両手の間に表向きに広げていき、相手の言ったカードもしくはそのリラティブペアを見つけます。それがフェース側にある場合は 2 枚をずらして外し、下の X マークが露見しないようにそ

のカードを抜き出して、表向きにテーブルに置きます。それがペアのバック側にある場合は2枚をずらして外し、右手でそのカードのインデックス部分をつかんで、抜き出しながら裏返しテーブルに置きます。×マークが露見しないようにやります。

指定された表向きにテーブルに抜き出した場合は、デッキを裏向きに両手の間に広げ、裏面に何も書かれていないことを納得させます。指定されたカードを裏向きに抜き出した場合は、デッキを両手の間に表向きに広げ、表面に何も書かれていないことを納得させます。

紙片を広げて×マークが消えたことを見せます。そしてカードをひっくり返して、×マークが描かれていることを見せます。

*** 備 考 ***

×マークを消失させる部分については、色々な手法がありますので、好きなやり方を使ってください。

×マークを消失させる部分を割愛して、たんに指定されたカードに何かのマークが現れるという現象で演じることもできます。たとえば、相手の指定したカードにあなたの氏名が現れることにすれば、イントロマジックに使えます。もちろん、“THE END”を現して、エピローグとすることもできます。

Cardician's Journal

No.002

2007 年 12 月 28 日

ご声援有り難うございます

今回は“Card Magic Library”について、概要をお知らせしたいと思います。

1. 知識編

日本でも優秀なカードマジック作品を生み出すクリエイターや、優れたパフォーマーが出てきました。インターネットなどを通して世界のカードマジックの進展を見ることができるようになりました。しかしまだ、欧米に比べると不利な点があります。それは英語圏には十分な文献があり、日本人が日本語で手に取ることのできるものは、その一部でしかないということです。

“そのギャップを埋めたい”というのが、“Card Magic Library”を書く 第一の目的です。たとえばホフジンサー作品を原著に忠実に紹介したいと思います。それはホフジンサーの全体を知らずして、現代カードマジックの土台を知っていることにならないからです。ネルソン・ダウンズやチャールズ・ジョーダン作品についても同様です。

そしてアードネスの存在です。日本にかぎったことではありませんが、“Expert at the CardTable”は、そこに解説されている技法については研究されていても、アードネスの述べている言葉の重要性を十分引き出した研究は見たことがありません。忠実に翻訳したとしても、なかなかアードネスの神髄は伝わってきません。あくまでも私の解釈にはなりますが、少しでもアードネスの書いているものの中に、バーノンをしてバイブルと言わせしめたものを見い出したいと思います。ダーウィン・オルティスやバーノンの注釈も、著作権の許す範囲で引用できればと思っています。

カードマジックは、アンネマンが”Jinx”を発行していた 1930 年代から 1940 年代にかけて、新しい芽がつつぎつつと出て、現代カードマジックの幅を広げていきました。

その様子を把握していただくためには、”Jinx”に登場した重要作品や技法を、発行された順番にすべて紹介することが望ましいと思います。2000年10月に、”Jinx Club”というホームページを開始して、第1回目で痛烈な批判が出て、すぐに中断してしまいました。私はそれを”CardMagic Library”の中で再開いたします。

2. 作品編

作品を紹介する部分においては、3つのテーマがあります。

第1のテーマは、いままで日本で紹介されることのなかった重要作品を紹介することです。じつに多くの珠玉作品が残っています。

第2のテーマは、日本で紹介されたことのある重要作品の中で、紹介者がかなり改案の手を加えたものがあるので、原案を忠実に紹介し直すことです。

第3のテーマは、多くのマジシャンによって改良、発展、変化させられてきた重要作品について、その歴史的考察と、それぞれのバリエーションの持つ、固有の特徴を浮き出させたいと思います。

3. 技術編

カードマジックは、知識や作品を豊富に学べば、望ましく演じられるようになるというものではありません。それらを体得して、観客の前で演じて”華麗な不思議さ”を生み出すには、鏡に対して行うのとは決定的に違う、感情と頭脳を持った人間に対して演じるという部分で、いままで十分書かれなかった部分があります。

なぜ書かれなかったか、それには明確な理由があります。一流マジシャンの中で、自分が生み出した奥義を、後世に残すという意志を持った人がほとんどいなかったからです。ホフジンサーはあれだけ素晴らしいカードマジックを生み出しながら、それを後世に残すなど遺言して死んだのです。

ダイ・バーノンは、現代カードマジックの核心を築いた偉大なマジシャンです。彼にはその神髄を後世に伝えたいという気持ちはありましたが、自分で書くという意志はありませんでした。ルイス・ギャンソンによって’バーノンタッチ’などが書かれていますが、バーノンのマジックを把握するには十分ではなく、バーノンの考え方は、いくつかの文献や雑誌の中に分散されています。私はできるかぎりそれらを集めたいと思います。

タマリッツやオルティスやアスカニオの著書も、たいへん勉強になります。しかしながら理論書を書く著者に共通することは、具体例をあげることが少ないということです。理論家にとっては、理論の体系をそこに書き残すのが主眼であり、レッスン書のように読者の手を取り足を取って、確実に理解させようという姿勢はありません。私は彼らから学んだことを、技法にしても作品にしても、具体的な例の中で説明し、確実に吸収できる形で伝えたいと思います。

そして英語圏のマジシャンには、優れたマジシャンから学ぶ、まことに優れた資料があります。それは、マジック雑誌の中に掲載された、エッセイやインタビュー記事です。一流マジシャンの経験談や主張ほど、心の中にしみ通るものではありません。私が読んで記録してきたトピックスの中から、カードマジックに生かせる形にアレンジして、皆さんに伝えたいと思います。

一流のカードマジックをめざして

一流のカードマジックとは、カードマジックの知識を習得した者が、良い作品を取り上げ、それを優れた技術で実践するものです。この3つの要素の重要性を認識し、それらを理解して習得できる資料を持つことが、素晴らしいカードマジックを残してくれたマジシャンの財産を受け継いで、さらに発展させる方法であると信じます。“Card Magic Library”を、そのような資料の集大成にしたいと考えています。

“シカゴオープナーで、色違いのカードをどうしたらよいでしょう”

上記は、12月8日のマジックカフェへの投稿のタイトルです。原文を忠実に訳します。投稿者は、フィンランドのハンドルネーム、MagicKim さんです。

因みに、‘シカゴオープナー’はJCSの教科書では、‘レッドホットマンマ’のタイトルで、中学コースに解説されています。

シカゴオープナーを演じ終えたあと、色違いのカードをどう扱ったらよいでしょうか。ポケットに入れたりするとよく言われるんです。「おや、すると残りのカードは 51 枚になっちゃうね」と。しかもそのカードと同じ数とマークのカードが、あとでデッキの中で見つけれられたらたいへんです。どうしたらよいでしょう。

解答 1 (paisa23)

ボトムに置いて、ギャンブラーズパームしてスチールし、どこかへ処理したら。

解答 2 (tboehnlein)

そんなことを言われるまえに、すぐにつぎのトリックを始めればいいんですよ。

解答 3 (BenTrain)

ボトムチェンジで青裏のデュプリケートに変化させたらどうでしょう。

解答 3 に刺激されて思いついた加藤の解答を紹介します。

シカゴオープナープラス

= 加藤英夫、2007 年 12 月 8 日 =

第 2 段でヒンズーシャフルフォースしたあと、フォースしたカードがトップにくるようにシャフルを続けます。フォースカードがクラブの 5 だと仮定します。

デッキを広げて赤裏のカードがないのに驚いたあと、テーブルに置いてある赤裏カードを表向きにして、2 番目の選ばれたカード、クラブの 5 であることを見せます。ここまでは通常の 'シカゴオープナー' の終わりです。

そのカードをデッキのまん中あたりに半分ぐらいさし入れたところで手を止め、「これを入れると赤いカードが混ざってしまいますね」と言って、それを抜いてトップに置き、ダブルリフトを行って 2 枚を表向きにします。クラブの 5 の表面が現れます。もういちど裏返して、赤裏を印象づけます。

「ですからこのカードはポケットにしまいましょう」と言って、2 枚の表面を観客の方に向けて、胸ポケットに半分さしこみます。バックの色違いの方を密かにポケットの奥に押し込んでしまいます。

「これでは 1 枚不足してしまいますね」と言って困った顔つきをします。「じゃあこうしましょう」と言って、ポケットにさしてあるカードに魔法をかけます。それからそのカードを取って、それが青裏になったのを見せて、デッキに戻します。

テーブルのカードが色違いになっているという、すごいクライマックスのあとに、こんなことを付け加えるのが良いかどうかはわかりませんが、少なくともひとつの演出としてあり得るかなと思います。

“Card Magic Library” について方針変更になったこと

いまこの号を読み返してみると、“Card Magic Library” について、この号で述べた通り実現していない点があります。たとえばアードネスの “エキスパートアットザテーブル” については章を作りませんでした。それは東京堂出版の “プロがあかすカードマジックテクニク” に、翻訳文で提供されていて、現在でも販売されているので、いまさら翻訳し直すこともないと考えたからです。

理論については、機会を見て個別に書きたいと思います。

チャールズ・ジョーダンの作品については、ほとんど 140 ページ分の原稿が書けていたにもかかわらず、あまりにもジョーダンのカードマジックがマジシャン向けのものであるために、“Card Magic Library” には含めないことにしました。これも別の形で提供したいと思います。

“Card Magic Library” は第 10 巻で完結いたしますが、技法や作品について、書くべきものが残っています。どのような形で発行するかは決定していませんが、それらについて補完する 1 冊をまとめたいと考えています。

Cardician's Journal

No.003

2008 年 1 月 4 日

マジックの善し悪しの判断

つぎのリンクをクリックして、映像を見てください。これはイギリスのプロマジシャン、ポール・ゴードンが、ヘンリー・クリストの 'Tally Ho!' というカードマジックを、'STUD' ブランドのデッキでできるように改作し、解説しているものです。

この作品と映像を "Cardicians Journal" で紹介するにあたり、ポールゴードン氏の許可を得ています。彼はこれがショーとしての演技ではなく、あくまでもやり方を解説した映像であることを強調して欲しいとのことでした。

<http://www.magicplaza.gn.to/journal/stud.mpg>

スタッド

= ヘンリー・クリストの 'タリホー！' のポール・ゴードンの改作 =

トップにロイヤルフラッシュの 5 枚をセットしておき、その 5 枚の位置を変えないフォールスシャフルを行います。

'STUD' ブランドのカードケースに 'PLAYING', 'POKER', 'CARDS', 'STUD' の 4 つの単語が印刷されていることを見せ、それらの単語を使ってカードを配ると、不思議なことが起こると説明します。

単語を使う順番は、相手に決めさせます。4 つ単語をどのような順で使ってもよいのです。相手が "CARDS" と言ったら、その単語のスペルに合わせて、左から右に 4 つのパイルにディールします。"CARDS" は 5 文字ですから、右端まで置いたら、左端に戻って置きます。ひとつの単語でディールしたら、つぎの単語ですでに置かれているカードの上に、左から右に向かってディールします。そのようなディールをすべての単語に対して行います。

その結果、わきに抜き出したカードがロイヤルフラッシュのうちの 4 枚になっていて、最後の 1 枚が残りのカードのトップから現れます。

これはとんでもなくくだらないトリックです。まったく不思議さのかけらもありませんし、恐ろしく退屈です。なんですか、あの意味のないディールの連続は。これはたんにパズルでしかありません。見た人は、たんにセットされたカードで数理的プロセスを見せたとは思わないでしょう。それを逆に類推して、シャフルが怪しいとさえ考えるかもしれません。最後のAを出すときに指を鳴らすなんて、まったく変じゃないですか。たんにディールのあと、そこにAが残ったとしか感じないでしょう。だいたいカードケースにどんな単語があるかなんて、面白いことじゃありません。そのぐらいつまらないトリックです。

激しい応酬の中には、クリストの原案を“Reputaion Maker”の中に解説した、あのハリー・ローレインも加わりました。その顛末を紹介するのも面白いかもしれませんが、私はこの喧嘩の中から、ひとつの点を指摘したいと思います。

マジシャンはマジックの知識を持っていますし、知らないマジックを見てもやり方を類推することができます。ですからマジシャンは、マジックを一般の人が見るのと同じように感じる事が絶対にできないのです。

これとは逆に、マジシャンが知識を持っているために、一般の人が面白いと思わないことを面白いと思うこともあります。マジシャンには受けるが、一般の人にはまったく受けないというようなマジックがたくさんあります。

一般の人が見たときにどう思うか、どう感じるか、ということを念頭に置いてマジックを取捨選択し、そして組み立てないかぎり、私たちのマジックは、マジシャンのためのマジックであり続けるでしょう。

私は人のマジックを批判するよりも、人のマジックの中にある良い点を見い出して、少しでも自分に役立たせたいと思います。そこで、'STUD' をスペルではなく、カードの数を使うトリックにアレンジしてみました。日本人には、スペルよりも数の方がよいと思うからです。

4つの祭壇

= 加藤英夫、2007 年 12 月 20 日 =

トップに 4 枚の A をセットしておきます。それらを保ってデッキをシャフルします。デッキを表向きに広げて、4、5、6、7 のカードを表向きに抜き出します。

相手にこの 4 枚を好きな順に横一列に並べてもらいます。4 枚のカードの並べ方は、24 通りもあることを強調します。この 4 枚が捧げ物を祭る祭壇であると説明します。例として、左から 6、4、7、5 の順に置かれたとします。

左端の 6 を指さし、「この数だけカードを捧げます」と言って、6 枚のカードを配ります。表向きのカードの手前に置いていきます。原案と同じように、4 枚置いたら左に戻って配り続けるやり方です。続いて 4、5、7 によって同様に配ります。各パイルの枚数は左から 7 枚、6 枚、5 枚、4 枚となります。残りのデッキをわきに置きます。

「これで捧げる枚数が決まりました」と言って、4 つのパイルを集めますが、表向きに並んでいるカードの数の順に集めるのです。すなわち、上から 6 枚のパイル、4 枚のパイル、7 枚のパイル、5 枚のパイルとなるように取り重ねるのです。

「では、それぞれの祭壇にそれぞれの数に合う枚数を捧げます」と言って、6 のカードの手前には 6 枚、以下、それぞれの数の分だけ、そのカードの手前に数えて置きます。

「その結果、素晴らしいことが起こります」と言って、各パイルのトップカードを表向きにします。4 枚の A が現れます。

合コントリック

= 加藤英夫、2011 年 10 月 7 日 =

これは、'4 つの祭壇' を土台として、現象の複数化、方法の改善、そして演出を加えたバージョンです。それらの修正が全体をどのようにパワーアップしているかは、方法の説明のあとに備考で説明いたします。

準 備

デッキのトップの 1 枚目から 4 枚目までが Q、19 枚目から 22 枚目までが K とセットします。

方 法

トップの 22 枚を保ってフォールスシャフルします。

「世の中、合コンというのが流行っていますが、今日はカードで合コンの様子を再現してみたいと思います。最初に、出席者を 4 組のグループに分けるためのカードを抜き出します」と説明して、表を自分に向けて広げ、適当なマークの 4、5、6、7 を 1 枚ずつテーブルに抜き出してから、そろえて相手に渡します。

「その中から好きな数のカードをここに置いてください」と言って、あなたから向かって少し左を指さします。それが 6 のカードだったと仮定します。「6 が置かれたから、6 枚のカードを 4 組に配ります」と言って、表向きの 6 の手前からスタートして、6 枚のカードを 4 組にディールします。'4 つの祭壇' と同じような配り方です。

相手に 2 枚目として好きなカードを 1 枚目のあなたから見て右隣りに置かせます。そしてその数にしたがって、4 つの組にディールします。

3 枚目と 4 枚目も同様に表向きに置かせ、それらにしたがってディールします。ディールが終わったあと、「あなたが違う順でカードを置いたら、それぞれの組には違うカードが配られたことになります」と説明します。

「このようにグループに分かれて、話しあったり、遊んだりしました。そしてグループを組み直すことになりました。4 枚のカードの順番を好きなように変えてください」と言って、4 枚の表向きのカードを入れ替えさせます。

それから裏向きの 4 組のパケットを集めますが、相手が並べ替えた数の順番に応じて集めます。裏向きのパケットは、左から 7 枚、6 枚、5 枚、4 枚となっています。相手が並べ替えたのが、左から 5、7、4、6 だとしたら、上から 5 枚のパケット、7 枚のパケット、4 枚のパケット、6 枚の

パケットの順になるように重ねるのです。

「こんどは違う分け方をします。あなたが置いた数の枚数を置いていきます」と言って、左の表向きのカードから、そのカードの数の枚数だけ手前にディールします。そのようにして、あと4枚の表向きのカードの数にしたがってディールします。

「新しいグループになって、また話したり遊んだりしましたが、はてさてこの合コンの結果、うまく息のあったカップルはできたのでしょうか。こちらのカードを見てみましょう」と言って、各パケットのトップカードを表向きにして、各パケットの上に置いていきます。それぞれのパケットからQが現れました。

Qをパケットから取って、前の方に表向きのままばらばらに置きます。「この4人がお気に入りの男性を見つけたようです」と言いながらやります。「さて、女性たちのお気に入りの男性はどこにいるのでしょうか」と言って、ここで間をとります。そして「こちらにいます」と言って、各パケットを表向きに返していきます。ボトムにKが現れます。

それぞれのKを取って同じマークのQの上にのせていきます。置き終わったら、「どうやらこの合コンはうまくいったようです」と言って、このマジックを終わります。

備 考

この作品の土台となった‘4つの祭壇’や、さらにその土台になった‘スタッド’にしても、なぜ2度配るのか、ということが正当化されてはいません。合コンという演出を採用することによって、グループ分けを変えるということで、その点はうまく収まったと思います。

当然ながら、4枚のカードだけでなく、さらに4枚のカードを現すというアイデアも、合コンという演出と見事にマッチしました。

方法の説明中にも述べましたが、1回目のディールを行ったあと、「あなたが違う順でカードを置いたら、それぞれの組には違うカードが配られたことになります」と強調することは、とても重要なことです。

そして2度目のディールのまえに、表向きのカードを並べ替えさせることも、不思議さを増すことに役立っていると思います。

以上のように、この作品では演出が現象を補い、そして方法さえも補っているということがご理解いただけたと思います。演出というのは、たんに飾りとしてだけではなく、不思議さを生み出すのにも働くことがあるのです。

Cardician's Journal

No.004

2008 年 1 月 11 日

舞台用のカードマジック

“舞台用のカードマジック”(Card Effects on Stage)という話題が、去年の暮れのマジックカフェにありました。

最初の投稿は、“舞台上で演ずるカードマジックとしては、どれがベストでしょうか”という、単純な質問でした。回答の中には、’ヒステッドヘイステッド’、’マコミカルデッキ’、’ライジングカード’など、たしかに舞台向きのカードマジックを奨めている投稿もありました。“舞台上でやるなら、カードマニピュレーションがいいでしょう”という、ちょっと的外れな回答もありましたが。

私が笑ってしまったのは、“ジャンボカードでインビジブルデッキをやったら”という投稿でした。たしかにカードは大勢の観客にもよく見えます。しかしジャンボカードはポケットに入りません。仮にアタッシュケースからジャンボデッキを取り出すにしても、’インビジブルデッキ’の演出が弱まってしまう。私はその投稿を読んで、以下のよう

に投稿いたしました。自分の英語を自分で翻訳します。

ある方の回答に、ジャンボカードでインビジブルデッキをやるのが舞台用のカードマジックのベストのひとつだと書かれていましたが、私は、普通サイズのデッキで演じたとしても、インビジブルデッキが舞台用のカードマジックとしてベストのひとつだと思います。

カードを選ぶ客を舞台に上げているのですから、彼が表向きのデッキの中に1枚の裏向きのカードがあるのを認め、それが自分の言ったカードだと認めることによって、それが観客全体に伝わり全員を驚かせることができます。私がテレビに出演して、インビジブルデッキを演じたとき、スタジオに200人ぐらいの観客がいましたが、ちゃんと観客のリアクションを得られましたので、そのことは体験済です。

私はこのように、手伝ってくれる客を使うことによって、ほとんどどんなカードマジックでも、200 人程度の観客には効果的に演じられると思います。たしかナート・ライブチツヒもこのようなことを指摘していたと思いますが、どこに出ていたか思い出せません。

実例として、サンドイッチトリックを舞台で演ずるやり方を解説いたします。

ゴリラインザミドル

= 加藤英夫、考案日？ =

このトリックには忘れられない思い出があります。ただし何年だったかは忘れました。

ある FISM 大会の帰途、パリ経由の飛行機が遅れて、パリに着陸したときには、乗り継ぎ便はすでに成田に向けて飛び立っていました。その日は思いもかけぬパリでの夜を過ごすことになりました。しかし翌朝の出発が早いので、夜のシャンゼリゼを楽しむというわけにもいきませんでした。

その旅には、あのブラック嶋田氏がいっしょでした。じつに楽しい夜になりました。嶋田氏は、私が見せたサンドイッチトリックに、とてつもなく仰天されました。何回繰り返したかも忘れましたが、3 回どころではなかったと思います。その現象はつぎのようなものです。

選ばれたカードがデッキに戻されたあと、デッキがよくシャフルされます。それから私が裏向きに持ったデッキの上に、あらかじめ抜き出してテーブルに置いてあった、2 枚の黒い J を、嶋田氏が 1 枚ずつ表向きにデッキのトップに置きます。私は念のため、2 枚の J を広げて、2 枚の間に何も無いことを強調します。

それから魔法をかけてから、J を広げます。間に裏向きのカードがはさまっていて、それが選ばれたカードなのです。

これはまだ、私がまだビル・ゴールドマンの 'モンキー・イン・ザ・ミドル' を知るまえのことでした。

これから解説するのは、そのトリックを舞台で演じられるようにアレンジしたものです。サンドイッチにする元々の技法は、エドワード・マルローがどこかに書いていたものですが、その技法をまったく相手に気づかれなくするための、ちょっとしたアイデアを私に加えました。そのちょっとしたアイデアこそ、嶋田氏を仰天させたのです。

* 方 法 *

あらかじめ2枚の黒いJを抜き出して、テーブルに置いておきます。テーブルがなければ、手伝ってもらう客の胸ポケットなどにしておきます。

客に1枚のカードを選んでもらいます。「念のため、最前列のあちらの方にも見せておいてください」と言います。それからカードを返してもらいますが、右下コーナーをクリンプします。そしてデッキをよくシャフルさせます。デッキを受け取ったら、クリンプカードがトップにくるようにカットもしくはシャフルします。

デッキを左手に裏向きに持ち、客に1枚ずつJを表向きにデッキの上に置かせます。右手をデッキの上にかけますが、親指を右下コーナー近く、中指を右上コーナー近くに当てます。そして上から2枚目と3枚目を右に引いて取ります。これはクリンプから上を持ち上げて、左親指をいちばん上のカードに当ててやればスムーズに行えます。この動作は「もちろん、2枚のJの間には何もありません」というセリフに合わせて行います。そして右手の2枚をデッキの上に置いてそろえます。Jの表面が観客に見えるように、前に傾けてやります。

さあ、もうテクニク的な用事は済みました。ここから先は演技力を発揮させるところです。「いいまでやったことを復習しておきましょう。あなたが自由にカードを選び、あなたとあちらの方におぼえていただきました。それから一組の中に戻して、よく切り混ぜました。そしてあなたが、Aを1枚ずつ上に置きました。Aの間には何もありませんでしたね」と言います。ここで相手にうなづかせることが重要です。

「それでは魔法をかけます」と言って、デッキに対して魔法をかけます。「だんだんとあなたのカードが上に上がってきます。そしてAの間に入りました」と言います。ゆっくりと上の3枚を広げて右手にファンの状態に取ります。

客席の客に向かってたずねます。「先ほどのカードは何でしたか」。スペードの8と言ったとしましょう。舞台上の客に、「スペードの8でしたか」と言います。客は肯定します。

それから選ばれたカードが観客に見えるように、右手を上げてよいですし、客に間のカードを抜いて見させてもかまいません。

* 備 考 *

たわいのない原理によるサンドイッチトリックですが、原理がたわいのないと思って見過ごさないでください。マジックは原理とか手法そのものの価値ではないのです。観客

の心をうまくリードできるように、全体がうまく組み立てられているかどうかが重要なのです。

サンドイッチ手法について

表向きの2枚のJの下に裏向きの選ばれたカードをビドルポジションに持ち、上のJをデッキの上に引いて取り、その上に残りの2枚（表向きのJと裏向きの選ばれたカード）をのせる、というサンドイッチ手法は、出典はおぼえていませんが、エドワード・マルローの考案になるものです。

‘ゴリラインザミドル’のやり方はその方法によく似ていますが、マルローのやり方のように右手からデッキの上に1枚ずつ取るという外観動作の中でやるのではなく、デッキのトップからいちばん上の1枚を右手に取って、2枚のJの間に何も無いことを見せる、という外観動作の中で行うものです。その違いを理解してやっていただかないと、この作品の良さは発揮されません。

またこのトリックにおいては、クリンプの有効な働きというものを認識していただきたいと思います。クリンプを使わなくても、他の手法を使ってトップにコントロールして演じられます。しかしクリンプを使ったのは、コントロールが主目的ではなく、相手が2枚のJをデッキのトップにおいたあと、何のもたつきもなくトップから2枚目と3枚目を右に抜くために使ったのです。

もちろん、選ばれたカードの下にブレークを作ってやることもできますが、選ばれたカードの下にブレークを作った状態で、相手にJをのせさせたら、ブレークが見えてしまいます。Jをのせさせてからブレークを作ったのでは、余分な動作が発生し、このトリックのクリーンな外観をぶち壊してしまいます。クリンプを仕掛の一種であると見なせば、これは仕掛がテクニクを補強してくれる好例のひとつです。

Cardician's Journal

No.005

2008 年 1 月 18 日

ご声援有り難うございます！

“Cardician's Journal” をスタートしてこの1ヶ月の間に、多くの皆様からご声援の言葉をいただき、リンクの協力をいただき、また、カードマジックに対する意見やアイデアをお送りいただきました。有り難うございました。今回は、皆様の声を反映した号にしたいと思います。

オリガミプリンセストリック

まずは、山田直弘さんから送られた作品、「オリガミプリンセストリック」を紹介いたします。やり方については、現象を見ていただき、オリガミの解説本を参照してください。以下のリンクにアクセスして、山田氏の演技をご覧ください。

http://video.nifty.com/cs/catalog/video_metadata/catalog_070729022009_1.htm

使われているオリガミの作り方は、桃谷好英著「おりがみ手品」（誠文堂新光社）という本に出ているとのこと。インターネットで探せば、まだ入手できるそうです。6つの面にカードを貼ることと、空間があいてしまうというのが、山田氏のアイデアです。

質問の嵐

プロマジシャンの上口龍生さんからは、多くの質問をいただきました。私自身も詳しく知りたいと思うことばかりで、上口さんの熱心さが伝わってきました。彼の情熱からあふれ出たメール文をそのまま書いたら、この号だけでは足りないぐらいの紙面になってしまいますので、私の文章に書き直して、要点をリストさせていただきました。後日、これらの質問に対してまた取り上げるかもしれませんが、とりあえずの回答を記しておきます。

質問 1

アードネスの正体について、日本では松田道弘氏が紹介した、マーチン・ガードナーの書いた、ミルトン・フランクリン・アンドリュース説が知られていますが、欧米ではその後研究が進んでいるのでしょうか。

回答

バート・ウェイリーがこの問題についてまとめた、400 ページを超える “The Man Who was Erdnase” を読みましたが、ガードナー説を軸に編集したもので、ガードナー説を肯定する内容となっています。詳しくは私が書いた JCS の “カーディシャNZ物語” を読んでください。

私はこの問題については、深く追求する気持ちはありません。何故なら、アードネスが殺人犯であろうとなかろうと、彼の書いたことの中にある重要なことを、バーノンが受けたであろう感動とともに受け止めるように伝えることが私の仕事だと思うからです。それは “Card Magic Library” で全精力をつぎ込むつもりです。

質問 2

ダイ・バーノンが生み出したとされる、デプスイリュージョンとティルトとの関係が謎です。ポールベアラーズのファルブズの説明も曖昧でした。

回答

この問題については、かなりバーノン説が有利になっていますが、これも断定は避けたいと思います。仮にマルローが考えたものでないとしても、バーノンが考えたものではない可能性もあるのです。あきらかに、エドワード・ビクターの方法が関係していることは、“カーディシャNZ物語” を読んでいただければわかります。

バーノンの作品にはアーサー・フィンレーの陰がつきまといます。チャールス・ジョーダンの作品は、すべてフィンレーのものだという説が有力になっていますが、バーノンがジョーダン（フィンレー）を土台にしたものがいくつかあります。たとえばバーノンの ‘アップ&ダウン’ は、ジョーダンの ‘ダブルプリディクション’ を、ほんの少しブラッシュアップしたものです。バーノンが他人の作品をブラッシュアップして有名になった作品は、たくさんあります。

ティルトの問題については、“Card Magic Library” で、ファルブズの研究の引用と、他のその後の情報を集めて、かなり大規模にまとめるつもりです。

質問 3

ヒューガードとバーノンの関係はどのようなものだったのでしょうか。

回答

“ エクスパートカードテクニック ” の内容の大半が、バーノンやチャーリー・ミラーのものであったことは有名な話ですが、私は出典はそうであったも、ヒューガード自体が優れた研究者であったために、彼の良い部分が加わって書かれたと信じています。それは、彼の他の著書の多くを読めば感じられることです。

2 人の人間関係について述べることは、バーノンとマルローの関係を述べることと同様に、クリエイターのライバル関係としか申し上げられません。同じ仕事を行うトップクラスの人の間の間には、問題が起きるのもあり得ることです。ただし、バーノンとヒューガードについては、2 人とも生前に敵対関係をあらわにするようなことはなかったようです。それはマルローの執念的なクレジット癖から生まれた、多くの敵対関係の問題とは同等ではないと思います。

質問 4

ダイ・バーノンが実際にやっていた 'トライアンフ' は、“ スターオブマジック ” に出ていると異なると聞いたのですが、本当でしょうか。

回答

バーノン自身は、プルスルーシャフルを使っていたと言われています。私はトライアンフシャフルでやる方がよいと思っています。私はこの作品の核心は、トライアンフシャフルと、自然な動作で一方のパケットをリバースする方法にあると信じています。

ダローディスプレイはその良さを壊すような気がします。「さっきカードをいくつにも分けたときに、何かをやったんでしょ」という、私の妻の意見がいまでも心の中に残っています。

質問 5

カードマジックには、ポーカーサイズを使うべきだという考え方は、加藤さんの “ ラリー・ジェニングスのカードマジック入門 ” の影響だと思いますが、いかがでしょうか。

回答

私の現在の考えは、カードマジックには、ブリッジサイズでやった方がまったくやりやすいマジックと、ポーカサイズでやった方がやりやすいマジックがあるということです。ベターな結果を得るためには、演じるマジックによって使い分けてもよいと考えます。(ひとつのショーの中で使い分けるというのは、問題がありますが)。

たとえば、パームやパスなど、手の大きさが直接関係する技法などは、私のように手の小さい者には、ブリッジサイズの方がはるかにうまくできます。パスに関して言えば、ブリッジサイズでなら使いものになりますが、ポーカサイズでは使いものになりません。逆にストライクセカンドディールは、ブリッジサイズではできません。左の親指と右の親指がぶつかってしまうのです。

普段ベースとして用いるのは、ポーカサイズをお奨めします。普段ブリッジサイズに使い慣れ過ぎると、たいへんなことになります。ポーカサイズが使えなくなるのです。逆はいようです。

質問6

ラリー・ジェニングスがよくないと言った、手前でリフトしてパチンと弾いて返すダブルリフトですが、ジェニングス自身が使っているのを映像で見たことがあります。彼の真意はどうだったのでしょうか。

回答

ジェニングスがやっているのを見たことはありませんので、それについてはコメントできません。バーノンやジェニングスが言ったことのポイントは、たぶん弾いて返すことではなく、手前のエンドでリフトすることの方にあったのだと思います。ダローもビデオの中で、“手前のエンドでリフトするのだけは絶対にやってはならない、隠しようのない動作だから”と言っています。ロベルト・ジョッピが最初に教えているダブルリフトが、手前エンドをリフトする方法であるのと対照的な意見です。私もダローに賛成です。

’ 4つの祭壇 ’ に関して

第3号で紹介したこの作品について、集め方がよくわからなかったという質問が2人の方からありました。野中 寿さんからは、つぎのようなメールをいただきました。

‘4つの祭壇’を試みましたが、「ここで捧げる枚数が決まりました」と言って、4つのパイルを集めるのやり方がよく理解できなかったので、つぎのようにしてみました。

4つのパイルを原案と同じ様に両手で無造作に集めて左手に持ちます。右手で祭壇の数字の大きい順に左向こうから右手前に向けて斜めに7、6、5、4と祭壇になるように段状にテーブルに並べます。そのカードの上に捧げ物として、7枚、6枚、5枚、4枚を配ります。

このようにするとストーリーと合うと思いますがいかがでしょうか。

以下は野中さんの質問に対しての、私の回答です。

どのような数の順でディールしても、左端のパケットは7枚になり、左から2番目は6枚になり、左から3番目は5枚になり、左から4番目は4枚になります。そこまではよろしいでしょうか。そしてどのパケットのボトムにもAがあります。

たとえば表向きのカードが6、4、5、7の順に置かれたとしたら、最初に7枚のパケットを取り、その上に5枚のパケットを取り、つぎに4枚のパケットを取り、最後に6枚のパケットを取ります。

これで、左の表向きのカードから右に向かって、その数だけディールしていけば、すべてトップにAがきます。

“しろうとマジシャンの一言”というブログで、“Cardician’s Journal”第3号をリンクして紹介していただき、‘STUD’や‘4つの祭壇’に対して、意見を書いていただきました。私から投げかけた話題が、皆さんを通して広がっていくのは、たいへん嬉しく思います。

気持ちの引き締まるメール

中村友哉さんから、つぎのようなメールをいただきました。

初めまして、こんにちは。 加藤さんの本はとても奥行があって、いつも興味深く読ませていただいております。 中学1年の時に「ラリー・ジェニングスのカードマジック入門」を読んでから、僕はマジックを始めました。 それから、徐々にターベルコースを読み進めていき、マジックをより愛してきました。

先日 OUR MAGIC が邦訳されているのを知りましたが、完売で買うことができませんでした。今後、重版する予定などありましたら、お教え願います。

今思うと、この5～6年間どんなに忙しくてもマジックをやり続けてきたのは、加藤さんや松田さん、高木さんといった方々の本のおかげだったと思います。どんなに時代が変わっても、僕は本によってしか学ぶことができないことがあると思っております。

これからまた加藤さんの新しい文章が読めると思うと、うれしくてたまりません。
ますますのご健筆を願っております。

このメールを読ませていただいて、少しでも日本のマジック界に足跡を残せたかな、という感傷をいただきました。と同時に私の書いたことが、たとえば“ブリッジサイズを使うのが良くない”というような、既成概念を作ってしまうことがあり得ることについて、責任感も感じてしまいます。

“OUR MAGIC”については、たいへん多くの方から、入手できないかという問い合わせをいただいています。たとえ私が翻訳したものでも、翻訳文に関する著作権はJCSにありますので、私はもういちど翻訳し直そうと考えています。そしてJCS版には含めなかった、デヴィッド・デヴァントの書いた部分も翻訳し、将来の“Card Magic Library”に収録しようと思っています。翻訳し直すという労力をかけるだけの価値が、“OUR MAGIC”にはあるのです。

嬉しかったメール

私がいちばん嬉しかったのは、立川恭平さんからのつぎのメールです。

JCSの生徒の立川です。新しいサイトをみました。JCSでカードマジックを学ぶことができて、本当によかったです。最近のカードマジックのテクニックではクラシックパスをゆっくりしてもできるなど、強烈なものがありますね。これからもよろしくお願いします。

私はMr. マリク師とともに、カードマジックを学ぶ理想の教材をめざして、JCS教科書“カーディシャン”を書きました。その生徒さんからこの言葉をいただいて、これ以上の喜びはありません。吉澤弘貴さんからも、“JCSの教科書を越える教材はない”との言葉をいただきました。

立川さんのメール中のパスについては、日本語のカードマジックの資料が不十分な現れのひとつだと思います。ゆっくり行ふパスについては、昔から存在するのです。たとえば、“スフインクス”の1910年10月号には、デ・ベガというマジシャンが、上半分を起こすのと、下へまわすのを分けて行ふやり方を解説しています。

そのようにいままで英語圏で財産として継承されてきたものを、きちんと日本語で残すこと、それが“Card Magic Library”の目指すものなのです。

Cardician's Journal

No.006

2008 年 1 月 25 日

荒木一郎氏からのメール

カードマジックを愛するという気持ちでは、私は人に負けないと思っています。しかし気持ちだけではなく、カードマジックをより多くの人に見せ、カードマジックのあり方について多くの人に語り続けてきたことにおいて、荒木一郎さんにはかないません。その荒木さんが、'Cardician's Journal' に対して、熱い声援のメールを送ってくれました。そして応援の言葉に添えて、荒木さんが昨今のマジックのあり方について、危惧されていることを述べられていました。ここに、荒木氏の了解を得て、メールを紹介させていただきます。

カードマジックなど、クローズアップの最近の傾向について、ちょっと書きます。

テレビでのマジックにおける問題はもちろんですが、最近、特に目立つのはインターネットの問題ですね。わずかの知識で、いかにも大御所のような発言をし、古典などはまったく知らず、ビデオや DVD の影響、それにネットでのやりとりで唯我独尊になっていく人たち。

そのやりとりを見ていると、すべてがベテラン。ま、日本人は、他のことでも、そうなりがちな民族ではありますが。僕のサークルでも、そんな人たちが入って来ることがあります。そんなときは、出来るだけ、カードマジックに対する真の愛情が芽生えるように色々やってみています。

そんな中でいちばん気になるのは、カードマジックが、技と簡単な手順を覚えることによって出来るものと誤解していることです。加藤さんのコラムでも、あのシカゴオープナーの解決方法というところで、そのあたりが語られていたのが気になりました。1 枚のカードの処理をどうするかは、まず、それを処理しなくても良いムード、そこを追求するのがマジックではないというムード、しっかりしたカードマジックのエンターテインメントが確立していれば、その 1 枚を問題にすることはありえない、ということ。

マジックは、マジックを練習してうまくなるのではなく、演じる以前の考え方、人間的な修業などに、うまさの問題が潜んでいること。技術を習得し、手順を覚えてただけではカードマジックが出来ることにはならない、ということを書いていかなければ、日本のマジックは海外には絶対におよばず、その環境も育つことがない、と僕は思っています。

僕の本でも、このあたりが日本のマジック界に欠けていることと思っているので、書き込んでいます。つまり、うまくなる秘訣とは何なのかです。

個人的には、加藤さんのコラムが、そうした勘違いを指摘し、唯我独尊ムードから相手のためのマジックに変わって行くひとつのきっかけになることを望んでいます。

荒木さんのこのメールは、重要なことをズバリ指摘している点で、たんなる私へのメールとしてではなく、皆さんにお伝えする大きな価値があると考えました。

荒木さんが指摘された中で、“いちばん気になるのは、カードマジックが技と簡単な手順を覚えることによって出来るものと誤解していることです”と述べられた点について、私の意見を加えさせていただきます。

荒木さんの言われた通り、カードマジックが技法と手順をマスターすれば、それで出来ると思うのは、まったくの誤解だと思います。誤解というよりも、大きな間違いです。

技法と手順をマスターするまでの過程は、料理で言えば下ごしらえが終わったところといったらいいでしょうか。それは味付けするまえの段階なのです。そこまでは説明書どおりにやれば、誰がやっても同じことです。音楽で言えば、MIDI で曲をきちんと演奏させたのと同じです。MIDI がどんなものかをご存知の方は、その意味がご理解いただけると思います。信号待ちのときに流れてくる、あの無味乾燥な曲です。技法と手順をマスターしただけのカードマジックは、あの程度でしかないのです。

さてそこからカードマジックに味付けをする作業に入るのですが、その話を始めたらとどめなくなりそうなので、今日はここまでにしておきます。

荒木さん、有り難うございました。マジシャンの唯我独尊ムードを解消させるのに、私が適切であるかどうか、私には自信がありません。何故なら、私自身がまだ唯我独尊である可能性が高いのです。

しかし少なくとも、Mr. マリック師とともに仕事をやらせていただいた4年間で、私のマジックに対する概念は激変しました。マジシャンが面白いと思っていることと、マジ

シャンが価値があると思っていること、それらが必ずしもマジックを見ってくれる人にとって面白いこと、価値あることではないことが多いということに気づかされたのです。

そのことが、荒木さんがいみじくも“相手のためのマジック”と言われたことと接点があるような気がします。

スカーニの‘パワーオブソウツ’

昨日マジックカフェに、あるメンバーがつぎのような質問を投稿しました。

“Scarne on Card Tricks”中の‘Scarne’s Power of Thoughts’は、サイキック的に演ずるのに、素晴らしいものになるポテンシャルを持っていると思うのですが、どうしても最後のカードを当てる部分が不思議さを生み出さないと思います。何かよい改良点はないでしょうか”。

このトリックの現象はつぎの通りです。スカーニが原著に書いたものに忠実に書きます。

マジシャンは紙に予言を書いて、ふせて置きます。客の1人にデッキをよくシャフルさせたあと、トップから5枚を一行に並べさせます。

5人の客に手伝ってもらい、5人がチームだと説明します。チームにはリーダーが必要だと言って、誰がリーダーかを決めてもらいます。たとえば3人目がリーダーになったとします。

右端のカードを表向きにして、「1人目のカードはクラブの5です」とそのカードの名前を言って、1人目におぼえてもらいます。そしてそれを裏向きにして左手に置きます。右から2枚目を表向きにして、「2人目のカードはダイヤのAです」とそのカードの名前を言って、2人目におぼえてもらい、裏向きにして左手のカードの上に重ねます。

3枚目のカードは表向きにせず、マジシャンだけが表をのぞき、「これはリーダーのカードです。ダイヤの10ですから忘れないでください」と言います。そして左手のカードの上に重ねます。4枚目と5枚目を1枚目や2枚目と同様に、4人目と5人目の客におぼえさせ、左手のカードの上に重ねます。

そして5枚を右ポケットに入れます。

1人目の客に向かって言います。「あなたはチームの1人目でした。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。客が答えたら、ポケットからそのカードを取り出して、表向きにテーブルに置きます。2人目の客に対しても同じことをやります。「3人目の方はリーダーです。リー

ダーのカードは何でしたか」とたずねます。リーダーが答えたら、1枚のカードをポケットから取り出して、裏向きのままテーブルに置きます。4人目と5人目に対しては、1人目や2人目と同じように行い、それぞれのカードをポケットから出して表向きにテーブルに置きます。

表向きのカードをわきにどけて、リーダーに向かって言います。「あなたのカードはダイヤの10でしたね。そのカードを見てください」と言います。客が表向きにすると、それはたしかにダイヤの10です。ここまで何も不思議なことは起こっていません。

マジシャンは言います。「私は最初に予言を置いておきました。それを読んでいただけますか」。リーダーがそれを読むと、そこには「私は意志の力によって、リーダーにダイヤの10を選ばせる」と書かれているのです。

やり方は、おそらくたいいの方が想像した通りです。予言したカード(上記の例ではダイヤの10)をあらかじめポケットに入れておきます。リーダーのカードをのぞいて言うときに、予言したカードの名前を言うのです。このように事実と違うカードの名前を読み上げることが、「ミスコール」と呼びます。リーダーのカードを出すとき、あらかじめ入れておいたカードを出します。

私はこのトリックを読んで、「ミスコールが疑われないはずはないし、ポケットですり替えて出すのも通用しないんじゃないの」と思いましたが、その気持ちをぐっとこらえて、このトリックを批判するのはさし控えます。

何故なら、私はこのトリックを読んだだけで、実際に一般の人に見せていないからです。「マジシャンは、マジックを一般の人が見るのと同じように感じる事が絶対にできないのです」ということは第3号に書きました。しかもスカーニはこのトリックの解説の冒頭で、「この作品は、私の考案した中でもベストのうちのひとつです」と書いているのです。これは、批判するのが危険なマジックです。もしかするとすごいマジックかもしれません。

とは言うものの、ミスコールが通用しないのではという思いは消えず、ポケットの中でのスイッチもばれるのではという思いも消えません。それともうひとつ、なぜいったんポケットにカードを入れて、そしてまた出すのでしょうか。そのへんの疑問点を解決できないかと考えて試作したバリエーションを、マジックカフェに投稿しました。例によって、私の英語を私が翻訳いたします。

改良のしようがないと思って忘れ去っていたこのトリックを、グレゴリーさんはまた読む機会を与えてくれました。おかげで、ポケットにカードを入れて、ポケットからカードを出す理由づけを見つけることができました。

Cardician's Journal

No.007

2008 年 2 月 1 日

スカーニについて中村さんのメールより

中村友哉さんよりふたたびメールをいただきましたが、第6号で取り上げたスカーニのカードマジックについて、私の考えと重なる部分がありましたので、その部分を紹介させていただきます。

話は変わりますが、あのトリックの解説において、スカーニは他のマジシャン達のように細かい演出まで伝える気がなかったということと、彼の個性が彼のマジックに深く関わっていると思います。

マリーニがカラーチェンジひとつ、コインバニッシュひとつで観客をうならせた伝説があるのと同じように、スカーニの個性が彼のマジックを構成する要素であったのではないかと思います。テクニシャンのスカーニが自信をもって演じる姿や、彼の目の表情、雰囲気などが、'POWER OF THOUGHTS' をよりマジックたらしめたのではないのでしょうか。

スカーニのカリスマがあつたトリックを不思議たらしめているという点は、まさにするどい指摘だと思います。このことは、Mr. マリック師のそばに4年間いたことで、いつも痛感してきたことです。テレビの打ち合わせなどのとき、私がマジックをやって見せるのと、Mr. マリック師がやるのとでは、出席者の反応の仕方が違うのです。

これはもう、見る人の気持ちを捕らえている者と、どこの誰か知らない者とが勝負するようなものです。すなわち、マジックを見る人の気持ちの中に、演技者に対する畏敬の念とか、親しみの情とか、ポジティブな気持ちが持たれている場合、同じことをやっても効果が違うのです。

あのトリックのような、見破ってやろうという態度で見れば、すぐにわかってしまうような

トリックでも、受け入れ態勢のできている観客には通用するのです。

そういうことから、マジシャンの第一歩は、観客を見方にあることです。“出”が大切だとよく言われますが、第一印象でネガティブな印象を与えたとしたら、不利な状況を作ることになります。’シカゴオープナー’で客に突っ込まれた青年の問題は、突っ込まれる雰囲気を作ってしまったことが問題なのだと思います。そのことは、荒木一郎さんも指摘されていました。

そういうことを思い起こさせてくれた中村さんのメールでした。有り難うございました。

マジックカフェより ブレークの作り方

1月30日、マジックカフェにつきのような質問が投稿されました。

あるマジックの中で、両手の間にデッキをスプレッドして、4人の客にカードを選ばせたあと、トップ4枚の下にブレークを作るのですが、どうやったらうまく4枚を押し出し、そして引き戻してブレークを作れるでしょうか。

第1の回答

簡単です。ピンキーカウントを使えばよいのです。

第2の回答

カードを選ばせるときに4枚目のカードをインジョグしておき、あとでカードをそろえるとき、インジョグカードの下にブレークを作ればよいのです。

第3の回答

カードを選ばせたあと、カードを閉じるときに4枚目の下にブレークを作るのは、とくに難しいことではないでしょう。広げたカードをそろえるのですから、そのことを利用してブレークを作ることが適切と思われます。カードをそろえたあとに行うピンキーカウントは、脈絡から外れた技法だと思います。

カードをそろえるときに4枚目の下にブレークを作ること自体は、難しいことはありませんが、その4枚を認知するためには、また4枚を広げ直すなどの余分な動作が必要です。

私の解答はつぎの通りです。

私はそのような場合、カードを閉じるときにブレイクを作るのではなく、カードを広げ始めるときに作ります。すなわち、最初の4枚を親指と人さし指の付け根ではさみ、そのままカードを広げ続けるのです。カードを閉じるとき、付け根のブレイクをピンキーブレイクに移行するのは、何ももたつきを発生させません。

ピンキーカウントという技法は、観客の注目がデッキに集まっていない状況で行えば、これほど強力な武器はありません。観客から見れば、それはゼロのアクションです。ところが観客の注目がデッキを持った両手に集まっている状況で行えば、これほど怪しく見える技法はありません。やっていることが怪しく見えるのではなく、両手が何もしないこと、すなわち静止した1秒か2秒を発生することが怪しく見えるのです。

インジョグという技法は、たとえばオーバーハンドシャフルの中で行うのは、アングルの的にも動きの見かけの上でも、怪しく見えることはありません。しかしカードを選んでもらうという客の注目を集めた状況で行うと、カードを広げる動作の中にちょっとした動作の区切りを発生させます。

その区切りの瞬間に、「このようにカードを広げていきますから、好きなカードを指さしてください」というような言葉のカモフラージュを使うことはできます。それはそれでインジョグの怪しさを低減させる役には立ちます。

しかしながら、最初の4枚を付け根でブレイクするやり方は、そのような区切りを発生させません。

私はここで、“私の回答がよいでしょう”と皆さんに言いたいものではありません。使うべき技法を決定するときに、ひとつの技法単体で善し悪しを考えるのではなく、技法を行う前後の脈略で決定することの重要性を述べたいのです。

じつはちょうどいま、“Card Magic Library”の第1章の“ダブルリフト”に関する原稿が完成しつつあります。その章の中では、数多くのダブルリフトのやり方を解説していますが、あるトリックの中でどのダブルリフトを使うかを決めるとき、カードを返す方向が大きな意味をもってきます。

カードを返す方向には、向こうから手前、手前から向こう、右から左、左から右、の4つの方向があります。もちろんそれらすべてのやり方を解説いたしました。なぜなら、演じるトリックによっては、それら4つの方向を使い分ける必要があるからです。もち

ろん、それらを使い分けるための考え方も十分に解説しています。

技法単体を十分習得することも大切ですが、それらをどのように演技にはめ込んでいくかを考えること、すなわちスライト・オブ・ハンドではなく、頭脳のテクニック、スライト・オブ・ヘッドを修練することが、不思議を生み出す達人には必要だということです。

今回は、ブレークを作るという些細な動作について取り上げましたが、いみじくもダイバーノンは言っています。”些細な部分の組合がパーフェクション（完全）を生み出す”と。じつに深い言葉です。

付記

以上までを書いたあと、私はもういちどマジックカフェの同じスレッドを開いてみました。私の投稿のつぎに、オーストラリアのマジシャンがつぎのように書いてくれました。

加藤さんのやり方はすごいアイデアです。カードを閉じるときにブレークを作るときの、私の長年の問題を解決してくれました。加藤さん、有り難うございました。

私自身はそれほどすごいアイデアだとは思いませんが、このような細部を大切にする考え方がこのマジシャンに伝わったことが、私にはすごいことだと感じました。それは、“Card Magic Library”を書いていく上での、ひとつの大切なポイントであると再確認させてくれたからです。

古い文献の中の宝物

過去の文献の中には、日本で紹介されなかったばかりではなく、その後の英語圏のマジシャンにも忘れられたような、宝物のようなアイデアや作品があります。もちろん、いままでの私のノートにも、そのようなものがたくさん蓄積されていますが、さらに充実させるため、“Card Magic Library”を書く決断した昨年9月より、そのような宝物を発掘する作業を開始いたしました。

まず私は雑誌“Genii”に書かれているカードマジックをすべて読むと決意いたしました。ただ決意しただけでは、その気持ちを維持するのは困難です。人間は怠惰なものです。さぼりがちな気持をその作業に強制的に向かわせるため、私は過酷な手法をとることにしました。

私が古い文献の中に見つけた面白いアイデアや作品を、マジックカフェに毎日投稿

すると決意したのです。そして少なくとも2007年9月2日から2008年1月31日まで、5日間の例外、それは旅行などの理由でできなかった日でありましたが、それらの例外をのぞいて、毎日必ず投稿してきました。平均1日に2回以上投稿しましたので、見つけたアイデアや作品、そして触発されて私が思いついたものの合計は、約400種類になりました。

今日はその中から、“Genii”の記念すべき第1号に書かれているカードマジックを紹介します。のちに“Card Magic Library”に収録するときは詳しく解説いたしますが、ここでは、どのようなものかわかる程度の書き方でお許しください。

The L.W. Stop Mystery

= Genii、1936年9月号より =

“L.W.”とは、当時コンビでマジックを研究したり考案していた、ウィリアム・ラーセンとページ・ライトの名字の頭文字の組合せのことです。この作品は、たぶんデュプリケートカードのサイクリックスタックが文献で初めて書かれたものだと思います。

サイクリックスタックとは、トップから1枚目がたとえばクラブの5だとしたら、トップから27枚目がスペードの5、トップから10枚目がハートのQだとしたら、トップから36枚目がダイヤのQであるというように、26枚の間隔でマッチングペア（同じ色で同じ数のカードのこと）が配置されているスタックのことです。

ところがラーセンとライトが書いたサイクリックスタックは、マッチングペアを26枚間隔でセットしたのではなく、デュプリケートカード（同一カード）を26枚間隔でセットしたものです。トップがダイヤのAなら27枚目がダイヤのAということです。解説されているトリックでは、サイ・ステビンスの最初の26枚2組を重ねたものを使います。

現代でも知られていないようなこのスタックですが、その使い方を読んだとき、私はさらに驚愕しました。“ものすごい”のです。

まずデッキを何回かカットします。そしてまん中から半分に分けます。（ボトムに同じカードが出るように分ければよいのです）。そして一方を客に渡します。客によくシャフルさせてから、表を自分に向けて広げさせ、好きなカードを1枚思わせませう。それからまたカードをシャフルさせませう。

マジシャンは2つのパケットを重ね、シャフルしますが、結果的にマジシャンの手元に残っていた方の半分が上半分になるようにします。客の手に取った半分の方をオーバーハンド

シャフルしてやれば、全体をシャフルしたように見せることができます。そしてトップカードが何であるかをグリンプスしておきます。

客にデッキを渡します。ここで客が思ったカードを名乗らせます。そしてトップから1枚ずつあなたの手に置かせていきます。そのとき、マジシャンはカードが見えないように顔を横に向けています。

デッキの上半分はサイ・ステビンスになっていて、トップカードが何であるかを知っていますから、相手の思ったカードがどこで置かれたかわかります。「ストップしてください。ここでひらめきました」と言ってディールをストップさせます。マジシャンは顔をカードの方に向けて、トップカードを指さして、「これがあなたの思ったカードです」と言います。そしてもういちど思ったカードを言わせてから、そのカードを表向きにします。

いかがでしょうか。私はこれを読んで感動しました。この素晴らしいカードマジックを読んだからこそ、カードマジック発掘の過酷な作業がけして過酷ではなく、楽しい作業になったのです。

私はアイデアや作品を見つけるだけでなく、それらから触発されたバリエーションなども投稿しました。上記のトリックについても、さらに強化できたと思うバリエーションを作りました。それは次号で紹介したいと思います。

Cardician's Journal

No.008

2008 年 2 月 8 日

インビジブルデッキの異なるセット法

マジックカフェにつぎのような投稿がありました。

jeff (初期投稿者)

インビジブルデッキで、どのカードで 2 枚を分離するか決めるとき、足すと 13 になる数を算出するのが苦手なので、つぎのようなセットを使っています。ご意見とか質問があったら投稿してください。

という投稿を読んで、13 から選ばれたカードの数を引き算するのが苦手な人が存在することに驚かされました。日本人は買い物のときに、お釣りを引き算する習慣があるので、引き算は苦になりません。アメリカでは、足し算でお釣りを返すのが習慣です。その証拠に、この投稿者は、“足すと 13 になる数を算出する”と言っています。毎日の習慣というのは恐ろしいものです。

この投稿者が提案したのは、足すと 10 になるような組合せにして、10 と K、J と Q を組み合わせるものです。よほどこの方がめんどくさいと思うのですが、私の意見を言うのは少し待つことにしました。

silverking

従来のセットを使い、相手の言ったカードが奇数なら、偶数面を観客の方に向けて広げ、選ばれたカードそのものが見えたら分ければいいのです。

この回答に対して jeff さんが、クローズアップでは、カードを立てて広げるのは不自然ではないかと言いました。それに対して silverking さんは、カードを立てて広げれば、

インデックスが観客に正しい向きで広がると指摘しました。これはこれで一理あります。

gdw

私はもっと単純なセットを使っています。一方の面はダイヤとスペードで、反対の面に反対の色で同じ数のカードをペアにしています。ダイヤの7の相手はクラブの7となります。一方の面に2つのマークしか出ませんが、観客に気づかれることはありません。

もしも本当に観客に気づかれるのでないとしたら、これほどわかりやすいペアのやり方はありませんね。でもとても怖くて使う気は起きません。

marty sasaki

私はKがどちら側にあるか迷うので、合計が14になる組合せを使っています。

このやり方では、7がどちら側になるか迷うことになります。

xpilot

私は、同じマークの奇数と偶数を組合せています。数の合計は従来どおり13です。そうすれば、ダイヤとクラブ、ハートとスペードというマークの組合せに気を使う必要がないからです。

これは、見た目には原案と同じになりますから、マークのことを考える必要がないだけ、改良と言ってもよいかもしれません。

加藤

'10-x' ができるのに、'13-x' が難しいのでしょうか。とても信じられません。なんだったら、'10-x' の答えに3を足したらどうですか。

jeff (初期投稿者)

加藤さんの指摘したことはわかります。でも私のやり方の方が簡単です。足すと13になる数を算出するやり方をマスターするよりも、もっと簡単なやり方の方が私には重要なのです。ことわざに、“Work smarter, not harder”(苦勞するより利口にやれ)というのがありますが、そうじゃありませんか。

まだ彼は、' 足すと 13 になる数を算出するやり方 ' と言っています。アメリカの算数の教育はどうなっているのでしょうか。

加藤

'13-x' があなたにとってそれほど難しいのなら、jeff さんのおっしゃる通りです。足し算や引き算が難しいのなら、つぎの 6 つの組合せを記憶するというのはどうでしょう。

A:Q 2:J 3:10 4:9 5:8 6:7

私は、つぎのような練習をやってみました。デッキを表向きに持ち、カットして現れた数のペアの数を口に出して言うのです。10 分ぐらい練習したら、数を見た瞬間にペアの数を言えるようになりました。

"Work harder to get smarter". (苦勞すれば利口になれる) と、私は思います。

さて、私は xpilot さんと gdw さんのアイデアを合成したものが存在することに気づき、それを投稿しました。すなわち、一方の面には、奇数のダイヤ、奇数のクラブ、偶数のハート、偶数のスペードが出るようにします。そして同色同数のカードを反対面でペアとします。

私にとってこの組合せは、インビジブルデッキを演ずるにあたっては意味がありません。'13-x' の引き算がまったく問題ではないからです。(日本人の誰もがそうだと思いますが)。

しかしながらこのデッキ二分法は、他のトリックにおいて有効な働きをする可能性があります。すぐ思いつくのは、エディ・ジョセフの 'プレモニション' です。ジョセフの原案の分け方よりも、はるかに簡単に使えます。

これは、このスレッドから得た、たいへん価値ある収穫でした。

'ジェミニツイン' をトリックデッキで行う価値はあるか

2 月 6 日に、社団法人日本奇術協会の親睦新年会が、東京會館で行われ、私も出席させていただきました。アトラクションの時間にカードマジックを演じさせていただきましたが、そのカードマジックは、いま書いている "Card Magic Library" に関係していますので、概略を紹介いたします。なお、このトリックは 1 月 30 日に親睦新年

会参加のお誘いを受け、何を演じようかと考えて創作した、私の最新作です。

デッキを何回かりフルシャフルして、よく混ざったことを見せます。ここでデッキを1人の客に渡し、これから先、最後の現象を見せる手前までは、いっさいその人がカードを扱います。

デッキを好きなところからカットしてもらい、カットしたところの2枚のカードを表向きに置いてもらいます。ハートの8とクラブのKであるとしめます。それら2枚のカードの双子の相手を見つけると宣言します。

カードをディールしてもらい、好きなところでストップしてもらいます。ディールしたカードの上にハートの8を表向きに置き、手元の残りのカードをその上に置いてもらいます。デッキを取り上げ、クラブのKについて同じことをやってもらいます。

表向きの2枚は、お客様が自由に決めた位置に入れられたことになります。デッキをリボンスプレッドして、表向きのカードとその隣のカードを抜き出します。そしてハートの8の相手を表向きにするとそれはダイヤの8、クラブのKの相手はスペードの8なのです。

という現象ですが、カール・ファルブズの‘ジェミニツイン’の加藤のバリエーションです。トリックデッキを使うために、シャフルしたあと、マジシャンがデッキを扱わず、上記の現象通り、いわゆるハンズオフで演じられる点がノーマルデッキでできないことです。クローズアップで演じる場合は、ノーマルデッキバージョンで十分どころか、その方がよいと思いますが、ステージのアクトに使用する場合には適していると思います。

このトリックが“Card Magic Library”とどのような関係があるかという点、じつは第1巻にこのトリックで使われている原理の章が含まれるのです。このトリックの原理は1900年代初頭に現れます。その出発点から、上記の私の作品が生まれた今年2月1日までの間に、どのような変貌をとげてきたか、じっくり書き込みたいと考えています。

ロイヤルフラッシュアセンブリー

以前マジックカフェで、マジックの現象に対して理由付けをするというディスカッションがありました。その中で、エースアセンブリーでエースが集まる理由を考えようということになり、その中のひとつの解答に面白いものがありました。

ただしそれはエースアセンブリーではなく、ロイヤルフラッシュの5枚が集まるという現象に対するストーリーでした。すなわち、5人でポーカーをプレイして、マジシャンは各プレイヤーに配られたカードから都合のよいカードをすり替えることができる、と

いう話をするのです。

ロイヤルフラッシュの 5 枚をテーブルに 1 列に並べて、それぞれに 4 枚ずつ関係ないカードをのせます。もちろんブラウエアディションなどによって、すでに 5 枚のロイヤルフラッシュは 1 つのパイルに集まっています。

マジシャンズチョイスでロイヤルフラッシュのパイルをフォースします。他のパイルからロイヤルフラッシュのカードが消えたのを見せ、ロイヤルフラッシュが集まったのを見せます。

これはこれで、ストーリー的バリエーションとして完成しています。それを読んで私は、ストーリーとは関係ないバリエーションを考えました。5 組使うということが、ひらめきを与えてくれたのです。4 組ではパテオフォースはよい感じになりませんが、5 組から 1 組フォースするのに都合がよいのです。

5 つのパイルを作ったあと、ロイヤルフラッシュのカードを 1 枚ずつ消していくと言って、マジシャンが 2 つのパイルを指さし、そのうちのどちらから消すか相手に指させます。もちろんマジシャンは、ロイヤルフラッシュのパイル以外の 2 組を指さします。そして相手の指さしたパイルの 5 枚を表向きにして、ロイヤルフラッシュのカードが消えたのを示します。

残りの 4 組から、相手に好きな 2 組を指させます。マジシャンはロイヤルフラッシュではない方の組を指さし、その組の 5 枚を表向きにします。

残りの 3 組のうちロイヤルフラッシュではない 2 組を指さし、相手にどちらかを指させ、その組を表向きにします。

最後は相手に 2 組を指させ、マジシャンがロイヤルフラッシュではない方を指さして、その組を表向きにします。

最後の組を表向きにして、ロイヤルフラッシュが集まったことを見せます。

これはけっこうマジックカフェで評判になりました。

Cardician's Journal

No.009

2008 年 2 月 15 日

ふたたび、読者の方のメールにもとづいた特集といたしました。

荒木一郎さんより

第7号で紹介した、'The L.W. Stop Mystery' について、荒木一郎さんからつぎのメールをいただきました。

加藤さん、楽しく拝見しています。7 号の The L.W. Stop Mystery についての質問です。次のところですが、

「ところがラーセンとライトが書いたサイクリックスタックは、マッチングペアを 26 枚間隔でセットしたのではなく、デュプリケートカード（同一カード）を 26 枚間隔でセットしたものです。トップがダイヤのAなら 27 枚目がダイヤのAということです。解説されているトリックでは、サイ・ステピンスの最初の 26 枚 2 組を重ねたものを使います。」

この解説されているマジックに限っては、上記のようにシステムを組む必要はなく、上半分だけがシステムになっていれば良いわけですね。しかも、システムというよりカードをAから5のダイヤ、6-Kのクラブなど、順序良く並べているだけでも出来ます。いずれにせよ、26 枚おきにスタックを組む意味というのがありませんね。

質問は、この正式な 26 枚スタックにおけるマジックにはどんなものがあるのか、ということがお聞きしたかったわけです。よろしくお願いします。

“上半分だけがシステムになっていればよいわけですね”という指摘については、最初にデッキをカットしないのであれば、その通りです。しかし、26 枚おきにスタックを組くことには意味があります。何回カットしても、デュプリケートのサイクリックスタックが保持されるからです。私がこのマジックをやるとしたら、上半分と下半分を同じにしてお

き、チャーリヤーシャフルをするか、相手にカットさせてからやります。

“カードをAから5のダイヤ、6-Kのクラブなど、順序良く並べているだけでも出来ます”という点については、そのようにスタックすると、最初にデッキ全体を表向きに広げて見せることができないということになりますが、荒木さんの指摘されたようにやっても、それほどパワーダウンしないかもしれません。私自身は、最初に全部広げて混ざっていることを見せたいところです。

“この正式な26枚スタックにおけるマジックにはどんなものがあるか”という質問に対しては、デュプリケートのサイクリックでしかできないマジックは読んだことがありません。私の頭の中では、いくつか使い道が浮かんでいます。

サイクリックである必要のないデュプリケートスタックでは、“Greater Magic”中の、レオ・ホロヴィッツの“Twenty Five Card Trick”や’、MUTUS’のあるバージョンで使用されています。’Histed Heisted’のあるバージョンでもデュプリケートスタックを使っていたものがありましたが、はっきり記憶していません。他には思い浮かびません。

野島伸幸さんより

野島伸幸さんから、8号で紹介した’ロイヤルフラッシュアセンブリー’のバリエーションを投稿していただきましたので、紹介させていただきます。

ポーカーのゲームで、ギャンブラーがどのようにして、4枚のAを手元に集めるかという話をします。4枚のAをテーブルにTの字型に並べ、それぞれのAの上に4枚ずつカードを加えます。山を一つ取り上げ、その山からAを消して見せます。これをあと2回繰り返し、3枚のAを消します。

「こうやって1枚ずつ、すり替えていくのです。ところで、もっとすごいすり替えを行ったのですが、気付きましたか？」とたずね、マスターパケットを開けると、ロイヤルストレートフラッシュが出来上がっているというものです。

ギャンブラーズデモンストレーションの演出をコリンズエフェクトに組み合わせると、ひねりのあるクライマックスが出来ると思い、作ってみました。まだ人には見せていませんが、こういうアイディアはアリなのでしょうか？

一応、手順の概要だけ記載しておきます。セットは、トップからスペードの10 JQK、残りのデッキの順です。

セットしたデッキを取り出し、両手に広げて、4枚のAを取り出して示します。そのまま4枚のAを裏向きにして、Tフォーメーションの形に並べます。(もちろん手前のカードはスペードのAです)。

トップから4枚のカードを取って、手前のAの上に重ねます。残りのAの上に4枚ずつカードを置いていくのですが、実際には1枚アディクションして5枚のカードを重ねていきます。

マスターポケット以外の3つのポケットは、コリンズエーセズの手法を用いて消していきます。最後にマスターポケットを開けてクライマックスです。

このような終わり方のエースアセンブリーがあったかどうか記憶していませんが、いままでになかったとすれば、エースアセンブリーに新しいジャンルを開いたことになります。コリンズエーセズの手法で消すのですから、手法的には通用することがわかっています。問題は、集まったのがAでないというひねりが、一般の人にどう感じられるかということでしょう。

マスターエースの上に4枚をのせるとき、プラウエアディクションでばらばらのカードをのせたと見せて、4枚のロイヤルフラッシュをのせることによって、不思議さが強化できるかもしれません。

私は野島さんのバリエーションはたいへん面白いと思いますし、私もやってみたいと思います。ただし、“こういうアイデアがアリかどうか”は私にきかないでください。観客にしか答えられないことですから。

エルムズレイカウントについて

出口大輔さんから、つぎのような質問をいただきました。

エルムズレイカウントのことなんですが、僕はダイバーノンが‘ツイスティング・ジ・エーセス’用に改良したのが、右ピンチグリップから左ディーリングポジションにとっていくものだと思っていたのですが、この間ある本を読んでいたらエルムズレイが考案したのがディーリングポジション（右手か左手かはわからない）にとっていくもので、ダイバーノンは現象をはっきり見せるためにピンチからピンチにとっていくエルムズレイ・カウント（どっちの手から渡すかはわからない）を考案したと書いてありました。これは僕の勘違いなんですか？

ダイ・バーノンが‘ツイスティングジエーセス’で使っているのは、左手のピンチグリップ

ブから右手のピンチグリップに取る方法です。

アレックス・エルムズレイが‘フォーカードトリック’で使った方法は、左手の指先に持ったカードを、右手のディーリングポジションに近い位置に取る方法です。指先に持つといっても、ピンチグリップのようにすべての指先をカードの縁に当てるのではなく、指先を当てるのは親指だけで、他の指は伸ばしています。

どのグリップからどのグリップもしくはポジションに取るのがよいかについて、意見が大きく分かります。ホセ・デラ・トーレなどは、通常はカードを左手のディーリングポジションに持っているのだから、そのポジションから右手の指先に取っていくべきだと主張し、それ以外のやり方を異常なやり方と表現しているほどです。

私は、どのやり方がよいという意見は持っていません。演じるマジックや、カウントを行う前後のハンドリングによって、適切な手法を使うのがよいと考えています。

エルムズレイカウントで重要なのは、カードの持ち方よりも、カウントするときの手の動かし方です。絶対にやってはいけないのが、両手をともにかなり大きく動かすやり方です。カードを取っているのではなく、上から下にまわしているよう見えてしまいます。右手から左手に取るとしたら、右手はほとんど動かさず、左手の動きを主体にするのです。また左手の動きも、下への動きと上に戻る動きを同じ重きを置いてやるのではなく、下への動きでカードを取っている感を強く出すようにします。

エルムズレイカウントにかぎらず、カードマジックの技法においては、右手と左手の動きのコーディネーションということが重要ですが、いままであまり強調されてきませんでした。そのへんはまたの機会に書くことにいたしましょう。

ダブルカットコントロールの是非

矢越龍也さんから、ダブルカットコントロールについて、ご意見をいただきました。

カードマジックで、観客の選んだカードをトップコントロールする場合、プロアマ問わずダブルアンダーカットを使う人が多いのに驚きました。

デッキをスイングカットし、左手の半分に客のカードを受け取り、その上にブレイクを作りながら上半分を置く。それからブレイクから下をダブルアンダーカットでトップへ持ってくる。

という手順ですが、「ラリー・ジェニングスのカードマジック入門」で加藤さんが指摘してい

たように『いかにも選んだカードを上にとってきたという印象を与え』、混ぜたように見えないと思うのです。しかも、加藤さんが『間違った使い方』だと指摘した方法なのです。

選んだカードをしっかり中に入れて混ぜたと思わせるには、カットでは説得力がないと思うのです。

私は、ダブルカットコントロールがよくないのではないと思います。デッキを半分に分けて選ばれたカードを返させて、パケットを重ねてからすぐまた分けてカットするからいけないのだと思います。同じことをオーバーハンドシャフルやリフルシャフルに当てはめてみれば明白です。左手の半分に返してもらい、右手の半分を重ねてから、また分けてリフルシャフルに続けたとしたら、同じようによくないやり方になると思います。

私はダブルカットには、もっと根本的な弱点があると思います。それは2回カットすることです。もしかすると、一般の人々は、1回カットしてまた1回カットしたとしたら、最初にカットしたのを元に戻したと思うかもしれません。

カットを何回かやってカードを混ぜたように見せたいなら、ブレークから下のカードを3回続けてカットする、トリプルカットの方が混ぜた感じが出せます。

もうひとつダブルカットで注意すべき点があります。カットするときに、左手の動きだけでやらないことです。普通にカットするときは、右手の動きが主体になります。ですから、左手でカットするよりも、ダブルカットにおいても右手を動かせと言う人もいます。しかしながら、左手を固定して右手だけを動かしてやっても、変な感じがします。両手を動かしてカットした方が混ぜた感じがよく出せると、私は思います。

Cardician's Journal

No.010

2008 年 2 月 22 日

作品特集

The L.W. Stop Mystery のバリエーション1

= 加藤英夫、2008 年 2 月 1 日 =

第 7 号で紹介した 'The L.W. Stop Mystery' を原著で読んだとき、相手にデッキの半分だけ扱わせることに理由付けがないのが気になりました。最初に説明するバリエーション 1 では、相手がカードを選ぶプロセスとして、デッキを 3 組に分けるという理由付けを採用しています。

使うデュプリケートサイクリックスタックは、サイ・ステビンスなどの特定の配列ではなく、26 枚の順がランダムなものでかまいません。1 組をよく混ぜた状態にして、上半分の 26 枚と同じ配列を 2 組目で作り、それらを重ねて作ります。

サイクリック状態を保つフォールスシャフル、チャールーシャフルなどを行います。カットは何回やってもかまいません。それからデッキをテーブルに置かせ、相手にだいたい 3 等分にカットさせます。

相手に好きなパイルを取り、ボトムカードをのぞいておぼえてもらいます。残りの 2 つのパイルを重ねて取り上げますが、相手がのぞいたのと同じカードがトップから 26 枚目にいくような重ね方をします。すなわち、相手の取ったパイルの左隣りのパイルを取り、それを残りのパイルに重ねます。相手が左端のパイルを取った場合は、右端のパイルを中央のパイルに重ねます。

相手のパイルをシャフルさせ、自分のパイルは上から 26 枚目以下を保つようにヒンズーシャフルします。すなわち、26 枚目と思われるところより数枚上あたりで持ち上げてシャフルすればよいのです。相手のおぼえたカードのデュプリケートカードは 26 枚目に残ります。

相手のパイルの上に自分のパイルを重ねます。これで原案と同じように続けられます。26枚目が置かれたときにストップをかければよいのです。

26枚ディールさせるのが時間がかかるのが気にいらなければ、シャフルするときに、オーバーハンドシャフルなどで少ない枚数目に移してもかまいません。

中央接近

= 加藤英夫、2008年2月1日 =

原案ではデッキを2組に分けて、一方で何もやらないからおかしいのです。このバリエーションでは、デッキを半分に分けることの理由付けとして、マジシャンと相手が半分ずつ持って同じようにカードを扱うというやり方採用しました。使うデッキは、バリエーション1と同じです。

デッキをテーブルに置き、相手に何回かカットさせます。最終的に2組に分けたところでストップさせます。そのとき、一方が他方より枚数が少ない必要がありますので、どちらが少ないかわからないときは、もういちどカットをやり直させます。

相手に少ない方のパイルを取らせ、自分は多い方のパイルを取ります。「このようにいちばん下のカードをのぞいておぼえてください」と言って、自分のパイルのボトムをのぞく真似をしますが、ボトムはおぼえずに、トップカードを少しずらしてグリンプスします。それがあなたのおぼえるカードです。相手は相手のパイルのボトムカードをおぼえます。

それからお互いのパイルをシャフルしますが、あなたは上から26枚目以降は変化しないようなやり方、バリエーション1と同じようなやり方をします。

相手のパイルを受け取り、その上にあなたのパイルを重ねます。「あなたのおぼえたカードと私のおぼえたカードは上の方と下の方に離れています。しばらくすると2枚が引き合って、一組のちょうどまん中でくっつきます」と言って、しばらく間をとります。

相手にデッキを渡します。「52枚の中央は26枚目と27枚目です。26枚のカードを数えて置いてください」と言って、26枚ディールしてもらいます。そして残りのカードをディールしたカードの隣りに置かせます。

あなたのおぼえたカードを名乗り、相手のおぼえたカードを言ってもらいます。そして2つのパイルのトップカードを表向きにします。あなたのカードと相手のカードが現れます。

追 記

私は第7号で、'The L.W. Stop Mystery' を読んで感動したと書きました。しかしある読者からいただいたメールの中に、直接的ではありませんでしたが、“感動するほどのものではないのでは”という意見をにおわせるものがありました。

私はある作品を読んで、それ自体で感動することもあります、その作品の中にある、私の知らなかった知識、その持つ潜在的機能などを察知して、感動することがあります。

皆さんどうか、私が作品紹介のためにこのサイトを続けているのではなく、皆さんの知識が少しでも豊かになるように、そして創造力が向上するようにとの思いで続けていることをご理解ください。ちょっとしたことでも面白いと思って読みとれるかどうか、面白いと思える想像力があるかどうか、そのへんもマジシャンとしての才能の一部だと思います。

ひとつの作品を読んで、その作品がたいしたことがないと感じたとしても、そこでその作品を捨て去るのではなく、その作品に隠された可能性を引き出す努力をすることの大切さを例示したかったので、今回作品特集としたのです。

ではもうひとつ、すでに完成したと思われるカードマジックを、異なる演出のカードマジックに構成する例をご覧くださいませ。

ラストカードミラクル

= 加藤英夫、2008 年 2 月 18 日 =

2006 年のクリスマス時期に、MR. マリックから JCS の生徒の方に、クリスマスプレゼントとしてパケットトリックが送られました。それは、ジム・スタインメイヤーの'コロネーション'というトリックを、私が改案したものでした。スタインメイヤーの原案では、使うカードを相手がシャフルしたあとにはできませんでした。今回紹介するものは、相手とマジシャンが行うバージョンです。つぎの2組のパケットを用意してください。

パケット1：4、5、6、6の4枚。マークは適当。5だけ赤裏で、他は青裏。

パケット2：4、4、5、6の4枚。マークは適当。どちらかの4が赤裏で、他は青裏。

パケット1を表向きで相手に渡し、パケット2を表向きで自分が持ちます。「まずカードをよく混ぜましょう」と言って、表向きのまま持ってよく混ぜますが、自分のパケットは結果的に

表向きの上から4、4、5、6となり、上から2枚目の4が赤裏になるような混ぜ方をします。最初からその順にしておき、チャーリヤーシャフルを繰り返して行ってもよいですし、最初は混ぜているものを、混ぜながらその順にしてもかまいません。

「まずカードの扱い方を1回練習しましょう。まず私がやりますから、見ていてください。いちばん上のカードが4ですから、4枚のカードを上から下にまわします」と言って、上から下に4枚まわします。「あなたもやってみてください」と言って、相手にも、いま上にあるカードの数だけ上から下にまわしてもらいます。

「では本番です。上のカードの数だけ下にまわします。私のあとやってください」と言って、「4ですから4枚まわします」と言って、4枚下にまわします。「ではあなたもやってください」と言って、相手のポケットの上にあるカードの数だけまわさせます。以下、自分が先にやって、あとから相手にやらせてください。

「そうしたら、いちばん上にあるカードを捨てます」と言って、お互いにいちばん上にあるカードを捨てます。

「上のカードの数だけまわします」と言って、上のカードの数だけ下にまわし、相手にもやらせます。そしていちばん上のカードを捨てます。もういちど同じことをやります。1枚のカードが残ります。自分には4のカードが残り、相手には5のカードが残ります。

「最初によく混ぜましたから、何のカードが残るか分かりません。でも不思議なことに特別なカードが残ったのです」と言って、自分が捨てた3枚を裏返して青裏であることを見せてから、最後のカードを裏返します。赤裏です。

相手の捨てた3枚を裏返します。それから相手が持っている最後のカードを裏返させます。赤裏です。

最後に現す2枚を裏の色違いではなく、裏に文字を書いておくことによって、色々なシチュエーションで使うことができます。一方の裏に“誕生日”と書き、他方の裏に“おめでとう”と書いたり、“メリー”と“クリスマス”、“The”と“End”など、いくらでも考えられます。

もちろんこのように色々と試行錯誤して、すべてのアイデアが全滅という結果になることもあります。しかし、考えて考えて、考え抜く努力を続けなければ、良いものは生まれません。良いものを生み出す実力も高められません。そのことが、私が Mr. マリックから学んだいちばん大きなことでした。

Cardician's Journal

No.011

2008 年 2 月 29 日

“Card Magic Library 第1巻” 第1章について

第1章 “技法完全攻略・ダブルリフト” の割付が終了いたしました。この章は、ダブルリフトの歴史的考察と、様々な手法を解説したものです。57 ページになりました。ここに項目リストを紹介いたします。

Part 1 ヒストリー

1716 年に初めて文献に登場したダブルリフト。フランスのポンサンによってアンビシャスカード風現象に使われたこと。デッキの上で2枚を返す手法が 1934 年にジーン・ヒューガードによって初めて文献で書かれるまで、デッキの上に返さない様々な手法の説明。

Part 2 ゲットレディ系ダブルリフト

ジーン・ヒューガードのダブルリフト、“エクスパートカードテクニック” 1940 年
ダイ・バーノンのダブルリフト、“ダイ・バーノンブックオブマジック” 1957 年
ノーブレイナーダブルリフト、ラルフ・ハル、“モアアイオーブナーズ” 1933 年
スタッドダブルリフト、ケン・クレンツェル、“ダーウィン・オルティスアットザカードテー
ブル” 1988 年

ビボットダブルプッシュオフ

バーノンプッシュオフ、“アルティメートシークレッツオブカードマジック” 1976 年
サムベースプッシュオフ、ハワード・ワード、“リンキングリング” 1960 年 8 月号
ドラグダブルリフト、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

Part 3 ストライク系ダブルリフト

インスタンティニヤスダブルリフト、ヤコブ・ダレイ、“スターオブマジック” 1950 年
スナップオーバーダブルリフト、ポール・ル・ポール、“カードマジックオブポール・
ル・ポール” 1949 年

エピソード “よくないダブルリフト”

Part 4 プッシュオフ系ダブルリフト

スタンダードダブルプッシュオフ

インスタントダブルターンオーバー、ジョン・ハマン、“シークレットオブジョン・ハマ
ン” 1989 年

パーフェクトダブルプッシュオフ

Part 5 変則ダブルリフト

ファンからのダブルリフト、ダイ・バーノン、“ファーザーインナーシークレッツオブカー
ドマジック” 1961 年

センターダブルリフト、ジャック・エイヴィス、“ペンタグラム” 1958 年 7 月号

ラリバースダブルリフト、ラリー・ジェニングス+加藤英夫

テーブルドダブルリフト1、ギャンブラーの手法、“カードコントロール” 1946 年

テーブルドダブルリフト2、エディ・フェクター、“カードカバルケイド” 1972 年

テーブルドダブルリフト3、加藤英夫、“トップシークレット” 1972 年

スモールバケットダブルリフト、ジョン・ハマン、“リチャードアルマニャック” 1985 年
ワンハンドダブルリフト

フリップアント、ルーイ・シモノフ、“アポカリプス” 1978 年 9 月号

Part 6 リプレイスメント

バーノンリプレイスメント、“ファーザーインナーシークレッツオブカードマジック”
1961 年

タマリッツリプレイスメント、“パピュラー” 1982 年 1 月号

エコノミカルダブルリフト、ホセ・キャロル、“フィフティツーラバース” 1988 年

コリンズリプレイスメント、スタンレイ・コリンズ、“カンジャリングメランジ” 1947 年

キャッツリプレイスメント、マックス・キャッツ、“ヒューガードマジックマンズリー” 1947
年 7 月号

エピソード よくないダブルリフトの元凶を発見！

Part 7 トラップ

トラップとは、表向きに返した2枚を、裏向きにもどすための準備動作のことです。

ブレイクによるトラップ

アルトマントラップ、アール・アルトマン、"アドバンスドフィンガーチップコントロール"
1970 年

ヒューガードトラップ、加藤英夫、2007 年 5 月 21 日

Part 8 コンビンサー

2枚のカードを2枚に感じさせない手法の数々。

エピソード 歴史を覆す発見

Part 9 関連技法

KMムーブ、トニー・カルディロ+エドワード・マルロー

ダブルカードレイダウン

ダブルカードピックアップ

プッシュインチェンジ、ジーン・ヒューガード、"エクスパートテクニック" 1940 年
天海アデプション、文献初登場

ドラグアデプション、加藤英夫、2007 年 12 月 15 日

プッシュインコントロール

Part 10 重要ポイント

左手と右手の動きの関係

動作の脈絡の中の技法

目的に合った技法

自然さについて

Part 11 表現

カードの返し方、ダイ・バーノン、"バーノンクロニクル第1巻" 1987 年

ダブルターンオーバーにおける空間の使い方、ホワン・タマリッツ、"ジニー" 1995
年 1 月号

現在は、ダブルリフトを使ったカードマジック作品のチェックを行っています。私の記録ファイルの半分ぐらいを見たところですが、収録に値する作品がすでに 40 種類以上ありました。カードマジックの中で、いかにダブルリフトが重要な働きをしているか、驚かされます。そしてその中には、現代のカードマジックの手法を少し加えただけで、光り輝く作品がたくさんありました。

キーカードプレイスメントとは、選ばれたカード（もしくは特定のカード）の隣りにキーカードを密かに配置する手段のことです。

もっとも古典的な手法として、ボトムカードをキーカードとして記憶しておき、デッキのトップに選ばれたカードを返させ、デッキをカットすることによって、選ばれたカードの上にキーカードを隣接させる方法があります。

デッキをドリブルオフして、相手にストップをかけさせます。ストップしたら下半分を持っている左手を相手の方に伸ばして、トップカードを取らせます。相手がそのカードを見ている間に、左手のポケットを手前に運び、右手のポケットの下に位置させます。

56

左手のパケットの上に置かせます。右手のカードを左手のカードの上にドリブルオフして落とします。

うまくやれば、いかにもドリブルオフをストップした位置に返してもらったように見えます。

ヒンズーシャフルによる方法

ヒンズーシャフルして相手にストップをかけさせ、左手のパケットのトップを取らせませす。左手のカードの上に返してもらい、シャフルを続けるとき、右手のボトムカード（あらかじめグリンプスしておく）を左手のカードの上に落とします。

スプレッド2分法

デッキを両手の間に広げて、相手に1枚抜かせます。相手の抜いたところからスプレッドを分け、相手がカードを見ている間に、両方のパケットをそろえておきます。右手のパケットの上に選ばれたカードを返してもらい、その上に左手のパケットを重ねます。これで選ばれたカードは元のトップカードとボトムカードの間にはさまりました。

リー・アッシャーの‘ルージングコントロール’をご存知の方は、スプレッドを逆に広げる方法を応用してください。

カルによる方法

カルの手法の一部を利用します。カードを両手の間に広げるときに、トップ近くにあるキーカードをスプレッドの下に抜き出します。相手に1枚のカードを指させます。そのカードをアップジョグする動作のときに、抜いたカードがアップジョグカードの上か下に入るようにして、カードを閉じます。手を上げてアップジョグカードを相手に見せます。そのカードを押し込めば、すでにキーカードはそのカードのどちら側かにくっついていきます。

ディールによる方法

トップカードとボトムカードをグリンプスしておきます。1人目のデッキを渡し、あなたは後ろ向きになります。好きなだけディールさせて、最後に置いたカードを見ておぼえてもらい、左手のカードをテーブルのカードに重ねさせます。デッキを2人目に渡し、もらい、同じやり方でカードをおぼえてもらいます。2人のカードはそれぞれのキーカードの下にくっつきます。

この手法は、'ジェミニツイン'の手法に似ていますが、"Jinx" 第 83 号 (1949 年 3 月) において、ハーブ・ランジーがキーカードプレイメントの手法として書いています。

Card Magic Library のキーカードの章では、キーカードプレイメントのみならず、キーカードの様々な使い方を収録する予定です。

Cardician's Journal

No.012

2008 年 3 月 7 日

カードマジックスタディ 改作エクササイズ

今日は、ひとつのトリックを題材として、そのトリックのバリエーションを作る実例をお目にかけたいと思います。

題材にするのは、カール・ファルブズ著 "New Self-Working Card Tricks" (2001 年刊) に解説されている 'A Friendly Ghost' です。このトリックには素晴らしい物語的セリフがついていますが、今日はその点については触れず、カードの扱い方を中心に改作することを考察します。

最初に演出を除外した、原案のトリックの流れを説明します。

トップの 4 枚が 2、3、A、4 で、ボトムが 3、4、2、5 とセットします。マークは混ざった状態にします。トップが 2 で、ボトムが 5 です。このセットを青裏デッキと赤裏デッキの両方で準備します。どちらのデッキも、ハートの A をトップから 14 枚目にセットしておきます。

「2 人はどちらもハートの A を選ぶ」と書いて予言を用意します。

1 人目の客に使うデッキを決めさせます。4 枚のカードを使うのですが、まず 1 枚目をトップから取るか、ボトムから取るかその人に決めさせ、指定された方から 1 枚取って、彼の前に置きます。あと 3 枚のカードを、トップから取るかボトムから取るか決めさせて、その人の前に置きます。

そのようにして選ばれた 4 枚の数を合計します。それが 13 であるとしたら、デッキの上から 13 枚ディーリングし、13 枚目のカードをその人のカードとします。

他方のデッキで 2 人目に対して同じことを行います。

そのようにして選ばれた青裏のカードと赤裏のカードは、どちらもハートのAです。両方のカードを表向きにして、同じカードであることを見せます。それから予言を見せます。

まず、このトリックに使われたフォースの原理を理解してください。私は説明いたしません。自分で考えてください。

改作点1 4枚の選択方法

私はこの原理によるフォースの方法を読んだ記憶がありません。とても面白いと思いました。と同時に、トップもしくはボトムから取るという“変な”感じを改善できないかと思いました。

アイデア1

デッキをリボンスプレッドして、好きな方の端から4枚取らせる。うーん、これは原案よりも変な感じがしますね。

アイデア2

2つのパケットに分けて、一方のトップと他方のトップにしかるべきカードが4枚ずつあるようにして、2つのパケットの上から好きなように4枚を取らせる。そのあとパケットを重ねる。

アイデア3

これはアイデア2の発展形です。デッキの中央にでセットした4枚の上にブレイクを保ち、リフルフォースして、4枚の上でカットして2つのパケットにします。それからアイデア2の方法につなげます。ちょっとよかったみたいです。

アイデア4

デッキを両手の間に広げ、指さされたカードでプロフェシーフォースの要領で指さされたカードを表向きにします。するとセットした4枚と4枚が表向きに返したカードの両側になるので、リボンスプレッドして、表向きのカードの右もしくは左から、相手の指定した通りに4枚抜き出す。(プロフェシーフォースをご存知のない方、ごめんなさい)。

じつはこのあとも色々なアイデアが出たのですが、全部書いていたらきりがないので、つぎのポイントに進みます。

改作点 2 異なるセットを使う

私が原案において絶対に受け入れられないのは、2つのデッキに対して同じセットを使うことです。Aから5までの小さい数ばかり出てくるのが、両方のデッキで起こるのです。5分の1の確率で、同じ数の組合せの4枚になってしまいます。他の数の組合せはないものかと考えたら、なんと、いくらでも組合せはあるのです。

たとえば一方はファルブズのセットを使うとして、他方では、トップがA, 10, 5, 2、ボトムから2, J, 6, 3とセットします。フォースするカードは22枚目にセットします。

フォースカードがもっと下の方にあつてよいのであれば、ファルブズの使った小さい数のセットではなく、もっとナチュラルな組合せで、しかも両方のデッキで違う感じになるようにすることができます。

改作点 3 予言について

原案のように、2枚の選ばれたカードを表向きにして見せた時点で、観客は驚くでしょう。しかも選ばれたカードが予言されていた、ということをおとからみせることが不思議さを強めるかもしれません。

しかし逆に、「二人はどちらもハートのAを選ぶ」という予言の文章が、“ハートのAが選ばれるようになっていたんだ”と観客に思わせやすくしてしまう可能性もあります。

予言には「同じカードが選ばれる」と書いておき、予言を見せたあとに2枚を表向きにして見せれば、インパクトが強まるかもしれません。

それとも同じカードが出てくるのですから、予言を使わなくても演じられます。もちろん、一人相手の予言マジックとしても演じられます。予言の要素を捨ててカード当てに利用することもできます。

以上のようなことを考えて、私が改良したと自信を持って言えるのは、セットの方法についてのみです。トップとボトムから取るやり方は、けっこう原案通りの方がすっきりしていてよいかもしれません。予言についても原案通りがベストかもしれません。

改良しようとして改悪してしまうということは、よくあります。アル・ベーカーが「多くのマジックが改作によって改悪されてきた」と言っていますね。しかしながら、改良しようとしたことが改良にならなかったとしても、それらを一般の人々に試して得られた結果は、自分の栄養になることは間違いありません。その繰り返しが、マジシャンとしてのレベルアップにつながると、私は思います。

ダブルゴースト

= 加藤英夫、2011 年 7 月 7 日 =

今回この号を読んで、4 枚の選択方法について書いたアイデアはどれもよくないと思いました。ファルブズの方法もわかりです。何が弱点かと言うと、どの方法も裏向きのまま相手に二者択一させているからです。表を見せていないので、自由に選んでいる感じが弱いのです。

2 枚を表向きにして、そのうちの好きな方を選ばせるとすれば、選び方によって合計数がランダムになることが明確に表現できます。これは不思議さを生み出す上で、重要なポイントです。かくしてこのバリエーションは、ただ原理が面白いトリックから、実演するに値するマジックとなりました。

* 準 備 *

青デッキはトップよりA、10、6とし、トップから 20 枚目にハートのA、トップから 26 枚目以降に 7、J、2とセットします。

赤デッキはトップより2、8、4とし、トップから 17 枚目にハートのA、トップから 26 枚目以降に 5、9、3とセットします。

ハートのA以外のマークは表向きにしたときにランダムに見えるようなものを使います。

1 枚の紙片に「どちらも」と書きます。もう 1 枚には「ハートのAが出てくる」と書きます。

* 方 法 *

「この紙に予言が書かれています」と言って、表を見せずに、「どちらも」の方を相手の側に置き、「ハートのAが選ばれる」の方をマジシャン側にふせて置きます。

青デッキを表向きに両手の間に広げて、「よく混ざっています」と言います。7、J、2の並びの7

の左で分けて、左のカードをそろえて裏向きにしてテーブルに置き、残りのカードをそろえて裏向きに、先に置いたパケットの右隣りに置きます。左がトップからA、10、6となり、右がトップから7、J、2となります。

赤デッキでも同じように行い、左がトップから2、8、4、右がトップから7、J、2となるように分けて置きますが、この2つのパケットは相手の前に置きます。相手から向かって左に2、8、4のパケット、右に5、9、3と置きます。

「お互いに3枚のカードを使いますが、どれを使うかあなたに決めてもらいます」と言って、あなたの両方のパケットのトップカードを表向きにします。「1枚目としてどちらを使いましょうか」と問いかけ、相手が指さした方を前に置きます。

表向きのカードをどけたパケットのトップカードを表向きにして、「2枚目はどちらを使いましょうか」と、2枚の表向きのカードを指さしながら言います。相手が指さした方を前に置きます。

選ばれたカードをどけたパケットのトップカードを表向きにして、「3枚目はどちらにしますか」と、2枚の表向きのカードを指さしながら言います。指さされた方を前に置きます。そのあと、残りの表向きのカードをそのパケットの上に裏返して置き、左のパケットを右のパケットの上に重ねてそろえます。

つぎは3枚の選択を相手にやらせます。「そのカードとそのカードを表向きにしてください。好きな方を前に置いてください。そうしたらそのカードを表向きにして、2枚目として好きな方を前に置いてください。そのカードを表向きにして、3枚目として好きな方を前に置いてください。そのカードを裏返して、そちらの組をこちらの組の上にのせてください」というような指示になります。

「それぞれ3枚のカードは自由に選ばれました。ですから3枚の合計数もまったくランダムな数になります。私の方は〇〇ですね。ですから〇〇枚のカードを置きます」と言って、合計数だけディーリングします。

「予言を見てみましょう」と言って、「ハートのAが出てくる」の方を表向きにします。それから最後にディーリングされたカードを表向きにします。ハートのAです。

つぎに相手の3枚を合計させ、その枚数だけディーリングさせます。そして「どちらも」の予言を表向きにします。「あれっ、これはどういことでしょうか。わかりました。こうすればいいのです」と言って、「どちらも」の予言を「ハートのAが出てくる」の上に置きます。

「ほら、2枚を続けて読むと、“どちらもハートのAが出てくる”となります。ではそのカードを表向きにしてください」と言居ます。そして相手が最後にディーリングしたカードを表向きにさせます。ハートのAです。

* 備 考 *

このように複数枚のカードの合計を使って演じるカウントダウントリックの場合、合計してからディーリングのと、1枚ずつの数にしたがってディーリングのやり方があります。私は後者の方で演じます。その方が複数のカードを使った意味が感じられるからです。

参考までに、2つのパケットのトップにセットする数の決め方について説明しておきます。ファルブズの原案のように4枚ずつでもこのバージョンのように3枚ずつでも同じ原則が適用できます。3枚ずつで行うものとして説明します。

まずひとつのパケット1のトップに置くカードをまったく適当に決めます。ただしAを含めてはいけません。たとえばトップから5、6、7としたとします。この3つの数の3番目の数より1小さい数をケット2のトップにセットします。2番目の数より1小さい数をパケット2の2枚目にセットします。3番目の数より1小さい数をパケット2の3枚目にセットします。

そしてパケット2のトップの3枚の合計がXであるとしたら、パケット1のトップからX枚目に、予言したカードをセットします。

このようにセットすると、パケット2から3枚取ったとしたら、パケット1からは1枚も減らないので、パケット1のX枚目までディーリングされることになります。

パケット2から2枚取って、パケット1から1枚取ったとしたら、予言カードはX-1枚目になり、3枚の合計も最初の例よりも1枚少なくなるので、うまくいくわけです。パケット1から2枚取ったときも3枚取ったときも、合計数は1枚ずつ少なくなります。

ゴーストダンス

= 加藤英夫、2011年7月8日 =

このバージョンでは、数のカードの選択法も少し違っていますが、それ以上に重要な違いは、予言現象ではなく、フォーオブアカインドのリビレーション現象となっていることです。クリエーターにとってアイデアの出し方のひとつとして、“数を増やす”というキーワードがあります。“選ばれたカードを1枚現す代わりに、もっと多くのカードを現すことができないか”と発想すると、すぐ以下のようなアイデアにたどり着きます。

* 準 備 *

トップよりマークはランダムで、2、8、J、5、A、7、10、4、そしてトップから27枚目～30枚目までに4枚のK、31枚目から34枚目までに4枚のQをセットします。Qについては上から下に向かってダクハスの順にしておきます。

* 方 法 *

「皆さんはディズニーランドのホーンテッドマンションに入ったことがありますか。あの中で透明になったゴーストがダンスをしている部屋がありましたが、じつはあれは 4 つの国の王族の幽霊が踊っているのです。いまから魔法を使って彼らを呼び寄せてみせましょう」と言ってスタートします。

全体が保たれるフォールスシャフルを行ったあと、表向きにフェースの 17, 8 枚を広げて、「よく混ぜています」と言います。

「4 枚のカードを使います」と言って、デッキを裏返してトップから 4 枚を、左から右に一列に並べます。「この 4 枚はいま私が選びましたが、あなたに好きなように取り替えていただきます。まずこのカードです」と言って、4 枚のうちの右端のカードを垂直に持ち上げて表を相手に見せ、このカードが気に入らなければ」と言って、そのカードを裏向きに戻し、続けてトップカードを垂直に立てて表を相手に見せ、「こちらのカードと取り替えます。取り替えますか、それともそのまま使いますか」と問いかけます。

相手が取り替えると言ったら、「ではこれはどけます」と言って、右端のカードを取ってデッキのボトムに入れます。そしてトップカードを取って表向きにして右端に置きます。

相手がそのまま使うと言ったら、「ではこれは使います」と言って、そのカードを表向きにしてその位置に置きます。

これ以降、あと 3 枚のカードについて同じことを行います。

左端のカードを指さして、「このカードの数が○ですので、○枚のカードを配ります」とそのカードの数を言って、左から右にその枚数を表向きの 4 枚の手前にディールします。右端まで置いたら左端に戻って置き続けます。左から 2 枚目の数によってカードをディールします。まえに配り終えたつぎのカードから置き始めます。あと 2 枚の表向きのカードについて同じことを行います。結果として、各パイルのトップに K が置かれました。

「もうこの 4 枚はご用済みですからどけます」と言って、4 枚の表向きのカードを集めて裏向きにしてデッキのボトムに置きます。

「王様が現れます」と言って、各パイルのトップカードを表向きにします。4 枚表向きにしたあと、それらをパイルの前にひとつの山に置きます。それから 4 つのパイルを集めて、手に残っているカードの下に入れてそろえます。現在、4 枚の Q がトップにあります。

「最初はカードの数を使ってカードを配りましたが、こんどはまったく自由にあなたに決めていただきます。このようにカードを置いていきますから、好きなところでストップしてください。ただしある

程度の枚数は必要なので、“私がもういいですよ”と言ったら、そのあとどこでもいいですからストップをかけてください」と説明し、スピーディにディールを続け、12枚程度置いたら“もういいですよ”と言ってディールを続けます。

ストップがかかったらディールを止め、残りのカードをわきに捨てます。ディールされたカードを指さして、「この枚数はあなたが自由に決定しました。ではこれを4組に配ります」と言って、4つのパイルにディールします。最後のQ（ダイヤ）がどこに置かれるかによって、どのQがどの組のトップにあるかわかります。

「もちろんダンスをするには相手が必要です」と言って、4枚のKを取り上げ、左端のパイルのQと同じKでそのパイルに魔法をかけ、そのパイルの前にKを置きます。あと3つのパイルでも同じことをやります。

「はい王妃が現れます」と言って、各パイルのトップカードを表向きにします。

Cardician's Journal

No.013

2008 年 3 月 14 日

欧米と日本のクロースアップマジックの違い

吉澤弘貴さんからいただいたメールの中に、つぎのご意見がありました。

アメリカのマジシャンはスピーディーなトークに加えてジョークを交えながら、マジックを披露している人が多いように見受けられますが、ああしたスタイルは必ずしも日本人には受けないのではないのでしょうか。日本のマジシャンのように、ゆっくりとした喋り方やテンポのほうが、日本人には合っているような気がするのです。

マジックという文化が、それぞれの国の文化にどう吸収されて、国民性によってどのような演出が好まれるか、その辺りにも興味があります。そういったことも話題にさせていただけると嬉しいです。

クロースアップマジックにおける'しゃべり'について、国によって顕著な点をリストしてみましよう。

アメリカには、マジックと関係ないジョークを交えながら演ずるマジシャンが多い。

フランスには、セリフを言わず、音楽をバックに演ずるマジシャンが多い。これはイギリスを除く、他のヨーロッパのたいていの国に共通する。

イギリスには、筋のあるしゃべりを主体とするマジシャンが多い。

日本には、マジックの進行に必要な説明的セリフだけを言うマジシャンが多い。

このようなお国柄には、それらが生まれて根付いたのに、マジック以外の文化の影響があります。

ヨーロッパには色々な言語があります。自国語でしゃべると、自国でしか働けないという制限を受けます。したがって、セリフを使わないマジックを演じようと思います。

イギリス人は、英語が自国語ですから、他のヨーロッパ人よりはその点での不利性はありません。そしてイギリスはシェークスピアの国です。演劇がエンタテインメントの土台にあります。

アメリカについては、漫才や落語とは違う、一人でしゃべって笑わせるコメディの分野が根付いており、それがマジシャンにも影響していると思います。

では日本はどうでしょう。マジックの説明のためのしゃべりが中心であるということは、トリックを不思議に見せることに重点を置いているからでしょう。タレントを驚かせるという主旨のテレビ番組では、トリックの不思議さ中心になるのは当然だったのかもしれませんが。

強烈な不思議さだけのマジックは、味の濃い料理と同じで、視聴者が飽きるのも早かったのかもしれませんが。私の気持ちとしては、もっとマジックの違う味を出して欲しいと思いました。ブームは終焉したようですが、幸いなことに、キャラクターに魅力のあるマジシャンたちは、いまだにテレビで活躍しています。

私はこの Cardician's Journal で、マジック一般のことについて意見を述べるつもりはありませんでしたが、つい吉澤さんのメールに触発されて、書いてしまいました。

でもこれはカードマジックと無関係ではありません。カードマジックも、ただトリックを見せているだけでは、一般の人々に高尚なものとして受け止められることにはなりません。カードマジックを通して、あなたの魅力が発散されてこそ、カードマジックの素晴らしさが受け入れられるのだと思います。

リッキー・ジェイが、カードマジックでブロードウェイの劇場を満席にするもの、それはカードマジックを上手に演じられる能力だけでは、けしてないと思います。

マジックカフェに投稿した作品 '誤認逮捕'

マジックカフェでトランスポジションについてディスカッションしていたとき、ジーン・ヒューガードの "エキスパートカードテクニク" (1940 年刊) に、'トランスポジション' という優れたトリックが出ているのが指摘されました。私は見過ごしていましたが、再読してみると、たいへん優れた作品でした。

それは、ヤコブ・ダレイの 'ポーカーフェース 2' というトリックと、同じトリプルリフトの働きを使ったものですが、ダレイの方が変化現象であるのに対して、ヒューガードの方はトランスポジションになっています。私はその原理を借用して、サンドイッチトリックを作りました。私が投稿した英文を翻訳します。

私は今日、ジーン・ヒューガードの "エキスパートカードテクニク" の中の、'トランスポジション' というトリックを読みました。そのトリックに使われている原理を利用して、サンドイッチ現象を創作いたしました。

デッキを広げて黒い J を 2 枚を抜き出して、2 枚の間に何も無いことをはっきり見せると同時に、言葉で強調し、トップに裏向きに置きます。それらは 2 人の警官だと説明します。

デッキを両手の間に広げて、相手に 1 枚指させます。そのカードを抜き出すとき、トップカードの下にブレイクを作ります。そしてそのカードを見せて、そのカードの名前を強調し、それが犯人であると説明します。スペードの 2 だと仮定します。ティルトで中央あたりに入れたように見せます。「犯人は町の中に逃げ込みました」と言います。

警官が犯人を逮捕すると言って、デッキをリフルします。「これで J の間に犯人のカードがはさまりました」と言います。トップの J を表向きにし返しますが、そのときトップから 4 枚目の下にブレイクを作ります。表向きにした J をテーブルに表向きに置きます。

トリプルリフトして表向きに返し、そのカードを指さして、「このハートの 10 が犯人ですね」とそのカードを言います。相手は否定します。3 枚を裏返します。そして上の 1 枚をテーブルの表向きの J の上に、裏向きに置きます。少しずつして J の一部が見えるように置きます。

トップカードを表向きに返します。もう 1 枚の J です。表向きにテーブルの 2 枚の上に置きます。少しずつして置きます。表向きの J、裏向きの 1 枚、表向きの J の 3 枚が少し広がった状態になっています。

2 枚目を裏向きに置いたあと、なるべく早くつぎの J を表向きに返してテーブルに置いてください。その方が、2 枚目として見せたカードの印象が強く残るのです。これがこのトリックの肝（きも）です。

「どうやら、2 人の警官は誤認逮捕してしまったようです。でもご安心ください。こういうときには、マジックが助けてくれます」と言います。

デッキをリフルしてから、トップカードを表向きに返し、「ハートの 10 はこちらにあります」

と言います。「犯人は何のカードでしたか」と言って相手に名乗らせてから、Jの間のカードを表向きに返します。選ばれたカードに変化しています。「ほら、ちゃんと犯人が捕まりました」と言って終わります。

私は通常、自分で考案したものを誉めるということはいたしません、これは面白いトリックだと思います。

とこのように書いたら、すぐハワイのカーティス・キャムさんが、つぎのように書いてくれました。

加藤さんに同感です。これはたいへんエレガントなトリプルリフトの使い方です。トランスポジションのディスカッション中だというのに、ずいぶん短時間にまとめられましたね。自分で誉めることも悪くありませんし、加藤さんが言わなかったとしたら、私が言いましょう。これは面白いトリックです。

ダレイの作品とヒューガードの作品は、Card Magic Library 第1巻、第2章に収録されます。

マジックカフェより “一般の人々に受けるマジック”

ジャック・タイというマジシャンが、マジックカフェにつぎのように投稿しました。

私は最近、マジックを見たときのマジシャンの感じ方と一般の人々の感じ方の違いについて考え続けています。私たちマジシャンは、一般の人々に受けないマジックでも、見たときにやり方がわかるために、かえってそのやり方のオリジナリティとか巧妙さに感心することがあります。その逆に、一般の人々が驚嘆するようなマジックでも、やり方が平凡だと感心しないことがあります。

私がここでおたずねしたいことは、そのような Magicians Sensibilities(マジシャンの感じ方)をいっさい働かせず、一般の人々の感じ方の観点からだけ選択したとき、一般の人々にもっとも受けるカードトリックは、いったいどのトリックでしょうか。あなたの意見をお聞かせください。

私は待ってましたとばかり、まっ先に投稿いたしました。

この質問に答えるのは簡単です。“もっとも一般の人々に受けるカードトリックはいくらでもあります”。

ところで私は“マジシャンズセンシビリティ”という、あなたの使った用語がたいへん気に入りました。私たちはまさに、マジシャンズセンシビリティを捨て去るべきだと思います。私は“オーディエンスセンシビリティ”を知り尽くして成功したマジシャンを多く知っています。

このあと、‘アンビシャスカード’、‘シカゴオープンナー’、‘インビジブルデッキ’、‘ラスベガスリーパー’だとか、一般の人々に効果の強いと思われるトリックがどんどん投稿されました。私が“もっとも一般の人々に受けるカードトリックはいくらでもあります”と指摘したのは、まさにこのように色々な人が異なるマジックを投稿するだろうという予言であったのです。

そしてマーク・エニスが、つぎのように書きました。

ダーウィン・オルティスの“デザインングミラクルズ”にこの問題が書かれており、オルティスは、どのトリックが一般の人々に効果的であるかだけでなく、それらのどのバージョンがもっとも効果的で、その理由も説明しています。

私はオルティスのこの本を買っていながら、最初の10ページぐらい読んで読む必要がないと決めてしまいました。そのようなことが書いてあるなら、読む価値があると気づかされました。オルティスがこの問題についてどのように言っているか、たいへん楽しみです。

そして、ジョナサン・キャムが、キラッと光る言葉を発します。

一般の人々に見せるときは、マジックをシンプルかつダイレクトに演じることです。マジシャンとしてあなたは、最新の‘コレクター’を好むかもしれませんが、たんに1枚のカードをフォースして、相手の心を読むというマジックの方が、よほど一般の人々にはインパクトがあります。

多くのマジシャンが、度を超したセリフや長いストーリーで、マジックを複雑にしてしまいます。一般の人々にとっては、シンプルでダイレクトであるということがキープポイントです。あなたのマジックは、つねに一般の人々を対象に組み立てなければいけません。マジシャンをだませるなら、一般の人々ならもっと驚くだろうなどと考えるはいけません。たいていの場合、彼らを退屈させる結果になるものです。

本当にアメリカには、度を超したセリフでうんざりさせるマジシャンが多いですね。あるマジシャンなどは、相手にカードを抜かせたあと、それを返させる間に、トリックとは関係のない話をしていました。これじゃカードを抜いた人は、返すまえにもういち

どカードを見る必要があります。あきました。

さて私は今回のディスカッションの中で、“マジシャンズセンシビリティ”と“オーディエンスセンシビリティ”という言葉がたいへん気に入りました。観客の立場で考えるということは以前にも触れたとは思いますが、何度でも言いましょう。マジシャンが面白いと思うことなんかどうでもよいのです。キャムさんが喝破したように、マジシャンが面白いと思うことが、一般の人々を退屈させる要因になるケースがじつに多いのです。

私は“Card Magic Library”に書くカードトリックをチェックする作業において、いかに私自身がマジシャンズセンシビリティで面白いと思ったことを書き残し、また創作してきたかを思い知りつつあります。その作業は、私が蓄積してきたものの、半分近くを捨て去る作業になりました。それとは逆に、昔はそれほどとは思わなかった作品が、いまの私に素晴らしく輝いて見えるものもあります。

最近見た NHK ドラマ、“ちりとてちん”の中に、素晴らしい言葉がありました。それは女性落語家の物語ですが、彼女の生まれ故郷が小浜で、お父さんが若狭塗り箸の職人です。彼が言います。

「箸を磨いて輝き出るものは、塗り重ねたものの中からだ」。

これにはぐっときました。私は多くのカードマジックを読み、創作し、まさに私の頭の中に塗り重ねてきました。そしていま、それらを磨きながら、美しくないものを捨て、美しいものを輝かせる仕事をしているのです。

私に質問しないでください。「加藤さん、一般の人々にもっとも受けるマジックは何ですか」と。どうしても答えが聞きたいのなら、言いましょう。「一般の人々にもっとも受けるマジックは無限にあります」と。

Cardician's Journal

No.014

2008 年 3 月 21 日

完璧なエスティメーションは可能か？

立川恭平さんから、つぎのようなメールをいただきました。

JCS の教科書でエスティメーションを常に正確にすることは不可能と書かれていましたが、リチャード・ターナーが「ザ・チート」の DVD で完璧なエスティメーションのデモンストレーションをしているのを見ました。完璧なエスティメーションを習得することは本当に不可能なのでしょうか？

リチャード・ターナーの演技を見ていないので、どのような演技であるかわかりませんが、仮につぎのようなことを行ったらしょう。

客がカットしたパケットの枚数を当てる。もしくは客が指定した枚数をカットしてみせる。

この現象をエスティメーションのみで 100% 成功するのは不可能です。鍛錬によって、確実に指定された枚数がカットできるようになると思いますか。無理なことはいくら鍛錬したって無理なのです。（他の技法やギミックを使って、そのような現象を実現するマジックはいくつか存在します）。

エスティメーションという技法は、カットした枚数や厚さを推定して、色々な現象を生み出す技法であって、直接的に枚数を当てるために誕生した技法ではありません。

エスティメーションとは、1 枚の狂いもなしに、枚数を当てたり、特定の枚数を正確にカットすることではありません。使用するマジックが許す範囲内で確実に推定できれば、それが完璧なエスティメーションです。

したがってエスティメーションの鍛錬とは、確実に枚数を当てたりカットしたりすること

を練習するのではなく、誤差をいかに最小限にとどめられるかを練習することです。

エスティメーションの練習方法

JCS の教科書にも、エスティメーションの練習方法を書きましたが、つぎのようなやり方もあります。

デッキをマーク別にAからKの順にスタックしておきます。デッキをテーブルに置き、適当なところからカットして、持ち上げたカードのボトムカードをおぼえます。そしてカードをよくそろえます。それから先ほどと同じ枚数をカットする気持ちでカットして、ボトムカードを見ます。それによって何枚ずれたかわかります。

目的の枚数をカットするのも、同じやり方で練習できます。試しにいま 30 回やってみましたが、結果はつぎの通りです。

−2 : 1回。

−1 : 3回。

0 : 13 回。

+1 : 9回。

+2 : 4回

プラスの方向にブレが見られますが、3 枚以上の誤差はありませんでした。安全のために 1 枚分範囲を広げておけば、私は許容範囲 ± 4 枚のエスティメーショントリックは、100% 成功するということになります。

作品紹介 'フィンガーセンサー'

エスティメーションとグリンプスを合体させた、私の技法をお教えいたしましょう。トリック自体は、以前から '後ろ向きのカード当て' という題名でどこかに書いたものです。原案では、たんにスプレッドの中のキーカードを見つけて行う、というように説明していましたが、私はその後、エスティメーショングリンプスの概念を見つけて、パワーアップさせました。

相手にシャフルさせたデッキを受け取ります。左手の上にドリブルオフし、相手にストップをかけさせます。ストップしたら、上半分を持った右手で左手のポケットを指さして、「このカードを見ておぼえてください」と言いますが、そのとき右手のボトムカードをグリンプスします。

相手がカードを左手のポケットの上に戻したら、その上に右手のカードをドリブルオフし、全体をそろえます。選ばれたカードがだいたいどのへんにあるかラフなエスティメーションを行います。たとえば、“まん中より少し上目”程度でかまいません。

デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、そのときスプレッドのまん中より少し左に目を向けておき、キーカードがどこにあるかを記憶します。このように、目的のカードが現れる位置を推定してグリンプスするのが、エスティメーショングリンプスです。けして目をきよろきよろさせてはいけません。

リボンスプレッドしたら、なるべく間髪を入れずに、体を左向きにします。体を左に向けたまま、右人さし指を伸ばして、「私の指先はセンサーの働きをします」と説明し、右手をスプレッドの 10cm ぐらい上空で、左右に動かします。そしてキーカードがあると思われるあたりで右手を止めます。

体を正面に向けます。指先をキーカードの隣の選ばれたカードの上に落とし、そのカードを前に抜き出して、「これがあなたのカードです」と当てます。

練習すれば、選ばれたカードの左右 2、3cm ぐらいの範囲で止められるようになるはずですが、私はたいてい 1cm 程度のずれにおさまります。これも鍛錬の成果です。ずれは指をおろすときにアジャストします。

パームセンサー

= 加藤英夫、2011 年 7 月 11 日 =

‘フィンガーセンサー’やその土台となった‘後向きのカード当て’において、ひとつの弱点は、指先をカードの上空で止めて、振り返って見たときに、指の位置が目的のカードよりもかなりずれている場合に、その分だけ斜めに指を下ろさなければならないことです。その弱点を何とかできないかと考えて、このやり方を思いつきました。

* 方 法 *

フィンガーセンサーの方法の、71 ページの、デッキを表向きにリボンスプレッドして、キーカードの位置をエスティメーショングリンプスしたあと、つぎのようにやります。

体を左向きにして、右手を開いて伸ばし、親指以外の指をくっつけます。その状態で右手でスプレッドの上を往復させ、エスティメーションした位置に右手をおろします。右手の幅は 7 ～ 8cm ありますから、選ばれたカードは右手の下のどこかにあるはずですが。

体を正面に向けて、左手で右手を指さして、「この下にあなたのカードがあります」と言います。そして指先をカードにつけたまま、手首を持ち上げると、カードのインデックスが見えます。キーカードを見つけて、その隣りの選ばれたカードのインデックス部分に右親指の先を当てて、そのカードをつかみ、前方に抜き出しますが、抜いたらすぐ裏面が相手の方に向くように立てます。

選ばれたカードを名乗らせてから、そのカードを表向きにして見せます。

*** 備 考 ***

このやり方は、裏向きで行う後向きのカード当てや、クリンプで演じるやり方などにも応用できます。

Cardician's Journal

No.015

2008 年 3 月 28 日

アップロードミスでわかったこと

先週の金曜日から土曜日の夕方まで、このページにアクセスしていただいた方にお詫びいたします。アクセスしても第 14 号が見られませんでした。それは本文はアップロードしたにもかかわらず、メニュー画面の更新を忘れていたからです。

このミスはサーバーのアクセス記録を見たときにわかりました。土曜の夕方にアクセス数を見たところ、普段の数の 3 倍ほどのアクセス数になっていたのです。これはアクセスしても見られなかった方が、見られるまで何回もアクセスしてくれたことに他なりません。お詫びすると同時に、そのように熱心に読んでいただけることに感謝いたします。

天勝物語

小林幸子主演の“天勝物語”が、名古屋の御園座で、3 月 1 日から 26 日まで、42 回にもわたるロングラン公演として、大成功のうちに幕を閉じました。総客席数 1656 席の大劇場が、毎回満席だったということです。

宣伝リーフレットにつぎのように書かれています。

明治・大正・昭和と三代に亘り人々を魅了した、希代の天才マジシャン、持ち前の日本人離れした美貌とセクシーな衣装や演出で、日本を越え、アメリカやヨーロッパまで熱狂の渦にまきこんだ。彼女の名前は、松旭斎天勝。もう、あなたの心も奪われている。

この大成功は、歌手・小林幸子の人気によるものだと思います。そして、彼女の魅力によって、松旭斎天勝の魅力を今日の人々に伝えられたことは、たいへん喜ばしいことです。



(株) テンヨーの山田 昭社主が観劇された日は、物語に登場する天一の弟子、天松 (のちの松旭斎天洋) の子息として、客席にきていることを紹介されたそうです。

このように偉大なマジシャンの存在が伝えられ、そして今日のマジック界とのつながりが知られることによって、少しずつでもマジックに対するイメージが高まっていくと思います。

なお今年の 10 月には、東京の明治座で同じ公演があるそうです。見逃してはいけません。それは物語を楽しむということよりも、一般の観客が天勝のマジックに触れるのを目撃することが大切なのです。

もちろん、デューク松山氏プロデュースのイリュージョン、そして島田晴夫師監修のマジックも素晴らしいと評判になっています。

私がカードマジックとは直接関係ない、この情報を提供したことは、私がいま進めている "Card Magic Library" と無関係ではありません。

マジシャンもマジックも、過去の遺産を把握し、しっかり受け継いでいくことによって、価値を高めていくことができると思うのです。

カードマジックのない日

今回は、あえてカードマジックについて書かないことにしました。いくら好きだからといって、カードマジックだけに熱中していたのでは、カードマジックは上手くなりません。カードマジックは、ただ物理的な現象を見せるだけでは、面白味がありません。他人とは違う、“私”が演じるから味が出るのです。味を出せるようになるには、人間としての味をつけなくてはなりません。

桜はもう見頃にかかっています。今日はデジカメを持って出かけます。明日は、日本シニアチャンピオンボウリングの東京予選に出場します。ワインを飲むことも、ウクレレを弾くことも、それら私の趣味は、すべて私のカードマジックを豊かにしてくれているのです。

Cardician's Journal

No.016

2008 年 4 月 4 日

Card Magic Library 進行状況

第1章は、ダブルリフトの技法についての章でしたが、第2章は、ダブルリフトを使用する作品を収録いたしました。61 作品になりました。文章をすべて書き終えたところで、これから写真撮りします。

私は、ダブルリフトがこれほど多くの傑作マジックに使われているとは思いませんでした。カードマジックで、もっとも役に立つ技法であると実感しました。

さて、第3章の資料集めも始めました。第1章と第2章で、カードマジックのメジャーな技法を取り上げましたので、第3章では、トリックカードとしてのメジャーな存在である、ショートカードとロングカードの組合せのスタックについてまとめます。これについては適切な用語が定まっていません。このシステムを使ったもっとも有名なトリックデッキが、あの'スベンガリデッキ'であることから、私はこのシステムを'スベンガリストック'と呼ぶことにしました。

このスタックについて、日本で知られているのは、せいぜいスベンガリデッキ、メネテケルデッキ、カーディオストロデッキぐらいなものです。おそらく解説する作品は20種類を越えると思います。それらは自分でデッキをカッターでカットすれば作れるものばかりですから、あなたのトリックデッキのレパートリーが一気に増えるに違いありません。期待してもうしばらくお待ちください。

'フィンガーセンサー・パワーアップバージョン'

じつを申し上げますと、このところずっとダブルリフト使用作品の原稿書きと、つぎのスベンガリストックの資料集めに熱中していて、Cardician's Journal を書くことに頭が向いていませんでした。いまのいままで何を書くか決めていなかったのです。進行状況

については、ただの報告ですから、すんなり書けました。そこで筆ならぬ、キーボードタッチがストップしてしまいました。

このようにせっぱ詰まったときにこそ、よいアイデアが出るものです。14号で紹介した‘フィンガーセンサー’を読み返したら、すぐにアイデアが浮かびました。あのトリックはデッキを表向きにリボンスプレッドしてやりましたが、裏向きにスプレッドしてできたら、もっと不思議なるはずです。

クリンプを使えばよいのです。デッキを両手の間に広げて、相手に1枚指ささせ、それをアップジョグしてカードを立てて、そのカードの表を相手に見せます。そのとき、そのカードの左下コーナーを左親指でクリンプします。選ばれたカードを押し込み、カードをそろえ、デッキを相手に渡してシャフルさせます。

シャフルされたデッキを受け取るとき、クリンプカードがだいたいどのへんにあるかをグリンプスします。そしてデッキを裏向きにリボンスプレッドします。クリンプカードの位置を確認して、体を左に向けます。あとは第14号のやり方と同じです。

うん、これは超不思議なマジックになりそうだぞ。今日はこのへんで。

Cardician's Journal

No.017

2008 年 4 月 11 日

カードマジックはファンタジーだ！

4 月 7 日夜 7 時から放映された、” 世界一の超魔術師は誰だ !! W-1 決定戦 !! ” で、私は素晴らしいカードマジックを見ることができました。” 目から鱗 ” とはこのことに違いありません。

それは、スペインのホワン・マヨラルの演じた’ ワイルドカード ’ のことです。グライドを使うバージョンは以前からありましたが、実際にプロフェッショナルな演技で使われているのを見たのは初めてです。まさかグライドを使うバージョンがこれほど効果を上げるなどとは、思いもかけなかったことです。

グライドがハマンカウントと決定的に違う点は、他と違うカードがまん中に出てくるのではなく、最後に出てくるという点です。まん中に出てくるより最後に出てくる方がよいと思う理由は、このマジックの肝についてのことから、最後に説明することにしましょう。

もうひとつ、グライドによる方法がハマンカウントと異なる点は、グライドで 1 枚ずつパケットを返しながらかードを置いていくことが、反対向きで行うフラッシュトレーションカウントの働きをしていて、DF カードを置くときも、あたかも裏を見せてから置いたような感じが出ています。

ハマンカウントは、カードの面を意図的に見せるという操作の中で行われることに対して、グライドは、カードを裏と表に交互に置いていくという、手順の流れの中で行われています。前者は心の中で、「ほら、全部同じカードでしょう。全部同じ裏模様でしょう」という感じで、技法が行われる場所に注目を集めて行います。

少なくともこのマジックにおいては、手順の流れの中に技法を埋め込んだ方が、疑いを持たせにくいのではないのでしょうか。

つぎにワイルドカードスイッチではなく、ダブルターンオーバーによるすり替えです。そもそもワイルドカードスイッチは、なんでテーブル上のカードを裏返すのに、手に持っているカードですくってやるのでしょうか。通用しているのだから、それでいいじゃないかという考え方もあります。

マヨラルのやり方は、すくって取り上げたあとカードをこすり合わせています。このことが、カードをすくって取り上げたことをナチュラルに見せています。そして、下にもう1枚のブランクカードがある状態での、このダブルターンオーバーの効果は絶大です。

そして、ガルシアバージョンでは、ジョーカーが他のカードに変化しますが、マヨラルバージョンではクラブの3がブランクカードになります。それは変化というよりも、消失です。私の妻は言いました。「あっ、全部消えちゃった」と。カードからカードに変化することと、カードがまっ白になることの違い、これこそは、種を追って見ているマジシャンには感じられないことなのではないでしょうか。

妻がそう言わなかったら、私もそのことに気づかなかったかもしれません。ただ観客の驚く顔だけから反応を判断するのではなく、観客の心の声を聞くことが、マジシャンにとって大切なことだと再認識させられました。

さて、違うカードがまん中に出てくことと、最後に出てくることの違いについてです。もしもハマンカウントをセリフを言いながらやるとしたら、こんな感じになります。

「ジョーカーが1枚、2枚、3枚、4枚、そしてスペードのKが1枚、そしてジョーカーがあと1枚、2枚、3枚、4枚あります」ということになります。

マヨラルバージョンのその部分をセリフを言いながらやるとすると、つぎのようになります。

「クラブの3です。つぎもクラブの3です。つぎもクラブの3です。ほら、全部クラブの3です。でも1枚だけまっ白のカードがあります。このカードがとても不思議なパワーがあるんです」。

最後にブランクカードが現れた方が、上記のような話の運びに対して、うまく適合するのです。途中で出てきたのでは、しっくりいきません。

上記のようなセリフを言わないとしても、違うカードが最後に出てきた方が、たいいていのプレゼンテーションにうまく溶け込むのではないのでしょうか。

マヨラルの素晴らしい演技のテレビ編集では、8枚目のクラブの3が置かれる瞬間を、タレントの表情をとらえる方に振ってしまったために、最後にブランクカードを現すときの、マヨラルの表現を見ることができませんでした。

演技の途中でいっさいカメラが振られなかったとしたら、マヨラルのこのカードマジックは、もっともっと素晴らしかったはずです。妻もそのことを指摘していました。カードの表面がつぎからつぎへと消えていくこのファンタジーを、ぶつ切りにして欲しくありませんでした。たぶん、そのことをいちばん残念に思ったのは、'ワイルドカード'をこれだけ磨き上げた、ホワン・マヨラルだったのではないのでしょうか。

私がいちばん素晴らしいと思ったホワン・マヨラルが最低点であったことは、マヨラルの悔しそうな顔を見れば、それが何を意味しているかわかります。「なんて日本の観客はマジックを見る目がないんだ」と。

とても嬉しい日でもあり、とても悲しい日でもありました。

Cardician's Journal

No.018

2008 年 4 月 18 日

オートマチックプレイメント

マジックカフェにつぎのような投稿がありました。

Slimfrinky Apr 13, 2008 3:35pm

私はつぎのようなトリックを何年かまえに考えつきましたが、いままで本で読んだことがありません。どなたかこれがオリジナルなアイデアかどうか教えていただけますか。

客がデッキから少数のカードをカットして、マジシャンがわからないように枚数を数えます。マジシャンが1枚ずつトップからカードを取り、表を見せてから、テーブルに裏向きに置いていきます。そして客は先ほど数えたのと同じ枚数目のカードを記憶します。マジシャンは全部で x 枚置いたとします。それらをデッキの上に戻します。

そのあと客が最初にカットしたカードをデッキの上に置きます。その結果、客が記憶したカードは、トップから $(x+1)$ 枚目にありますから、適切な方法で当てます。予言として演じることもできます。

たとえば、客が9枚のカードをカットして数え、マジシャンが20枚のカードを見せながらテーブルに置いたとします。客は9枚目に置いたカードを記憶します。そのあとその上に $(20-9)$ 枚のカードが置かれることになりますから、結果的に記憶されたカードは、上から $(20-9+1)$ 枚目に位置されます。その上に客が最初にカットした9枚をのせると、 $(20-9+1)+9=20+1$ ということになります。これが、上記の質問者の考えたというトリックにおける、 $(x+1)$ 枚目にコントロールされるという原理です。

この質問者は、この原理が存在していたことを知らなかったわけですが、そのことが問題なのではありません。皆さんの中にも知らなかった方がいるはずです。問題は、

この質問投稿のあとの回答が、レベルが低いものばかりということです。

回答 1

どうして $(x+1)$ 枚目にいくかということについて、説明されたものを見たことはありません。だいたい相手のカットした枚数がどうしてわかるのですか。(この原理について知らないのに、なぜ投稿するのでしょうか)。

回答 2

つぎに投稿されたのは、私が上記に説明したのと同じように、この原理がどうして働くかを説明したものです。その説明は正しいのですが、最後に放った一言が、がっくりきます。“あなたは、よいアイデアを思いつきましたね”とあります。この人もこの原理が古くからあることを知らないようです。この投稿者は、自分でマジックの DVD やレクチャーノートを作って売っている人です。

回答 3

このトリックの原理は、サイモン・アロンソンの“アロンソンアプローチ”(1990 年刊)の中のトリックで使われています。

誰も昔からあることを指摘していないので、私はがまんしきれなくて、つぎのように投稿しました。

加藤の回答

皆さんは、たいへん古くからあるカードマジックの原理について話しあっていますね。投稿されたトリックは、オートマチックプレイスメントの原理のひとつの応用です。(オートマチックプレイスメントという用語は、エドワード・マルローが命名したものです)。

“ジンクス”第 64 号(1939 年 10 月 26 日号)の、ジョセフ・ダニンジャーの‘ノーメンクラチャー’というトリックをお読みになれば、Slimfrinky さんが最初に説明したのと、まったく同じ原理を使い、しかもまったく同じプロセスで行われるマジックであることがわかります。“The Collected Works of Alex Elmsley Vol.2”の中で、著者のスティーヴン・ミンチは、オートマチックプレイスメントの原理の起源は、1700 年代にさかのぼると書いています。

この原理を利用したカードマジックには、つぎのようなものがあります。

'They Tell You Nothing' described by Rufus Steel in "Last Words on Cards" (1952)
'You Tell Them Everthing' described by Rufus Steel in "The Last Words on Cards" (1952).
'Improvement' by Leslie May in "New Jinx #13" (May 1963) This is a variation of
'Nomenclature' by Joseph Dunninger.
'LJ's Prophet' by Larry Jennings in "The Chronicles #29" (1981).
'Message Understood' by Peter Duffie in "Ulterior Motifs" (1992)
'Spell by the Numbers' by Alex Elmsley in "Collected Works of Alex Elmsley" (1994).
'Spell Raiser' by Peter Duffie in "Effortless Card Magic" (1997).
'Impossible Divination' by Larry Jennings in "Jennings '67'" (1997).
'Breathing Spell' by Simon Aronson in "Try the Impossible" (2001).

この私の投稿に対して、Slimfrinkyさんは、すぐつぎのように投稿してきました。

加藤さん、あなたのカードマジックに関する幅広い知識には、いつも驚かされます。私もいつも日にかは、あなたのような知識を身につけたいものです。

Slimfrinkyさんの賛辞の揚げ足をとるわけではありませんが、このような知識を身につけるのは、不可能に近いことです。私が書いたことは、私の頭脳の中にあるのではなく、それらを読んだときに、パソコンの中のノートに記録し続けた結果です。それらをテーマごとに分類してリストを作っているから、関連事項をすぐに引き出せるのです。

今回のこの話題を通して、日本にかぎらず、英語圏でも、カードマジックの全体系を整理したものは存在しないということに思い当たりました。

そういう資料がないということは、今回の話題でのやりとりのように、初歩的なディスカッションをいつの時代でも繰り返さなければならないという、無駄が生じることになります。私が、Card Magic Libraryをなるべく幅広く、奥深くまとめることができたとしたら、今日のカーディシャンのみならず、未来のカーディシャンにとっても役立つものになるだろうと思います。そんな思いを強めてくれた、マジックカフェの話題でした。

ホワン・マヨラルのマジックについて

前号で触れたホワン・マヨラルのマジックについて、平戸英彬さんからメールをいただきましたので、紹介させていただきます。

加藤さん、"Cardician's Journal" いつも、楽しみに拝見させていただいてます。僕も W-1 を見ていたので、マヨラルさんのマジックはよくおぼえてます。僕はワイルド・カードは好

きなので、トリックを解くまえに素直にすごいと思いました。最後の紙風船のマジックは「イマジン」のバックミュージックと相まって実に幻想的で素晴らしいものでした。マヨラルさんのマジックは視覚的な効果よりもストーリーに重点を感じさせてくれるような、そういうマジックのような気がします。あの時最下位でも、4人の中では僕は一番好きです。

私と同じように、このように感じた方がいたことを知って、嬉しく思いました。このメールを読ませていただいて、マジックブーム中にテレビで放映されてきたマジックのほとんどは、観客の“頭”に働きかけるものが多かったと思います。マヨラルのマジックは、観客の“心”に働きかけているのです。

この号をアップロード直前に、マヨラルに関するメールがさらに2通届きました。高橋謙太郎のメールはつぎの通りです。

加藤さんはじめまして。高橋謙太郎と申します。Cadicians Journal を毎週読ませていただいております。大学生のときにマジックを始めてから、現在で14年ほどになります。

さて、No. 17 でマヨラル氏のワイルドカードの考察をされていました。私も番組で見ましたが、正直その時はそれほど印象に残りませんでした。その後加藤さんの記事を読み、録画を見直しました。さらにカードを用意して手順をやってみたところ、加藤さんが指摘されていたグライドの有効性、ブランクへの変化の効果を実感することが出来ました。

そしてあることを思い出しました。それはNo. 13 で加藤さんが書かれていた、マジシャンズセンシビリティーとオーディエンスセンシビリティーの話です。これを読み返して、マヨラル氏のワイルドカードが印象に残らなかった理由が分かりました。私はマジックをマジシャンズセンシビリティーで見ていたからです。マジシャンの私から見れば手順はすぐに追えるので、すぐに興味を無くしていたのです。

さらにカードの変化の表現法ですが、「カードからカードへ変化することと、カードが真っ白になることの違い、これこそは種を追ってみているマジシャンには感じ取れないことなのではないでしょうか」と加藤さんが指摘している点も、マジシャンズセンシビリティーと関わっていると気付きました。

他のカードに変化させるものならば、故トミー・ワンダー氏の 'Tamed card' は明確な意味合いを持たせたため、「意味のある現象」になっており、傑作であると思います。ブランクカードが絡むものではダロー氏のプレストプリントやヒロサカイ氏のワイルドカードプリメーラー等ありますが、どちらも表現が印刷になっています。印刷が消失するという表現の効果を見いだした点は、マヨラル氏の功績であると思います。

このマジックを通してマジシャンズセンシビリティを捨て、オーディエンスセンシビリティの視点でマジックを見ることの難しさを、あらためて実感しました。マヨラル氏が最低点であったことは誠に残念ですが、自分のマジックを見直すチャンスを与えてもらったことに感謝し、私もカードマジックのファンタジーを追求していこうと思います。

高橋さんが指摘した、“マジシャンの私から見れば手順はすぐに追えるので、すぐに興味を無くしていたのです”という点は、キラッと光る言葉です。マジシャンは、自分がやり方がわかってしまうマジックを評価しない傾向にあります。これはどんなにレベルの高いマジシャンにも共通することです。ある有名なプロマジシャンの言ったことが脳裏から離れません。「加藤さん、私がわからないぐらい、そのマジックはすごいですよ」と。

マジシャンが、自分がすぐわかってしまうマジックを軽視し、自分がわからないマジックをすごいと思うこと、これはマジシャンの病気です。そのことが病気だと気づかないかぎり、この病気からは逃れられないでしょう。この病気を振り払わないかぎり、人々を感動させる領域には達しないという予感がします。

長い間同じマジックショップでともに働いていた、峯崎浩一さんからは、つぎのようなメールをいただきました。どこのマジックショップかは、ご想像におまかせします。

お久しぶりです、峯崎です。ホワン・マヨラルの演じた「ワイルドカード」は私も同意見です。あの手順構成は見事だと思いました。あれが思っていたほど評価されてないのが残念でした。でもさすがに加藤さんは、見る目が違うと思いました。

マジックショップですが、25周年を迎えてリニューアルしました。約4ヶ月のリハブを終えて、全く別の店になっております。ぜひ新しくなった店舗を見に来て下さい。では失礼します。

点数で評価されてはいませんでした、あのときのタレントたちの表情をもういちど見ていただければ、いかにタレントたちが心の底から感嘆していたか確認できます。驚きには、表面的なものと、内面的なものがあるのです。

ダグ・ヘニングが、「私はマジックで、ワンダーを生み出したい」と言ったことがあります。が、「やり方がわからなかった」とか、「びっくりした」というレベルよりも先に、そういう世界があるのです。ダグ・ヘニングはその世界をさらに越えて、とうとうインドまで行ってしまいました。

今回の3人の方からのメールは、私にとって大きな励みとなるものです。それは私が書いたことに対する、表面的な賛辞ではなく、心底からの共感だと感じたからです。

Cardician's Journal

No.019

2008 年 4 月 25 日

スタニオンズマジック

Card Magic Library は、第 3 章 “スベンガリストック” まで、執筆と写真撮りが終わりました。第 1 巻の最後の章は、エリス・スタニオンが編集発行した、1900 年代当初のカードマジックが網羅された、月刊誌 “Stanyon's MAGIC” から、重要な情報や作品を抜粋して紹介します。ただし今回は、発刊当時の一部だけ収録し、引き続き第 2 巻以降でそれ以降の号から紹介いたします。

今日読んだスタニオンズマジックの中に、とんでもないカーディシヤンのことが書かれていました。あるマジシャンからスタニオンに当てた、あるマジックコンベンションの報告の手紙です。

今回のプラハの大会は、たいしたものはありませんでしたが、一人だけ面白いマジシャンを見ました。なんと両手がない人がカードマジックをやったのです。足でパスもやりましたし、セカンドディールもうまいものです。ウォーターシャフルもみごとにこなします。

カードマジックで奇抜なものがありました。それは、デッキを空中に投げると、落ちてくるカードの中に鳩が出現し、鳩の首に選ばれたカードがついているということです。体を左に向けて右手でカードを投げるとき、左手でベアで鳩をスチールし、投げて飛ばすというものです。

古い雑誌とはいっても、その面白さは現代の雑誌に負けていません。作品やアイデアも面白いものがあります。バリエーションが多い現代の雑誌よりも、むしろ新鮮なものがあります。

鳩から模型飛行機へ

鳩が選ばれたカードを運んでくるというのもすごいですが、似たようなマジックの現代

版が 3,4 日まえのマジックカフェに投稿されました。

それは、リモートコントロールを操作すると、舞台の袖から模型飛行機が飛んできて、それに選ばれたカードがついているというものです。すごく面白い演出だと思ったのですが、この投稿者はちょっと考え過ぎでした。模型飛行機にカードがぶら下がっているのですが、それは選ばれたカードではなく、飛行機の電池入れの中から選ばれたカードが出てくるというのです。

たしかに、密封された容器から出てくるというのは、不可能現象ではありますが、せっかくビジュアルな面白さがあるのですから、それを殺すような複雑な筋書きにはもったいありません。ぶら下がっているカードが選ばれたカードの方が、一般客には受けるのではないのでしょうか。投稿者は、サインされたカードを現したいために、電池入れのところですり替えをやる必要があったのです。

模型飛行機を飛ばして何かを届けさせるというアイデアは、カードマジックにかぎらず、ショーのイントロやクロージングに洒落ていると思います。

いま夜中の 1 時ですが、もう少しスタニオンズマジックを読みたいので、今日はこれで失礼します。

Cardician's Journal

No.020

2008 年 5 月 2 日

いよいよです！

5 月 1 日、とうとう “Card Magic Library” 第 1 巻の編集が終了いたしました。あとは、最終校正と、印刷会社との打ち合わせがすめば、申し込み受付を開始することができます。できれば次号に間に合わせたいと考えています。

ここまで長い道のりでした。ここまでの道のりを振り返ってみたいと思います。

私は 13 歳でマジックを始めた最初から、読んだことや考えたことをノートに記録してきました。80 ページ程度のノートが 20 冊あります。それらは私にだけわかる略号でメモされていますから、1 ページにカードトリックなら 3 種類ぐらい書いてあります。カードマジックだけではありませんが。

そして 1997 年の FISM ドレスデン大会の帰りの飛行機の中で、私は一大決断をいたしました。将来カードマジックについて本を書くために、いままでノートに書いてきたものを、人が読んでわかる形でパソコンに入力しようと。そしてこれから読んだり考えたりしたものを、パソコンの中に書かためていこうと。

カードマジック総合研究

そのようにしてパソコンに入力したデータは、“カードマジック総合研究”というホルダーに入っています。将来において出版するとき、“カードマジック総合研究”という名前で出版しようとしていたからです。このホルダーには、今日現在、3127 作品記録されています。

そのホルダーはさらに、“キーカード”、“エースアセンブリー”、“ダブルリフト”など、167 種類のサブホルダーに分かれています。読んだり考えたものをそれらに振り分け

て記録してきたことが、今回の第1巻で、'ダブルリフト'や'スベンガリストック'の章を編纂する上で、大いに役立ちました。

マジックカフェ入会

世界で最大のマジックフォーラム、マジックカフェに、私は2002年11月に入会し、すぐにアイデアの投稿を始めました。いちどこれを始めると、どんどん投稿したいという意欲が湧き、つぎからつぎへとアイデアが出てきました。2003年12月までの1年間で、204作品を投稿しました。

Ways to Variations

2006年10月、私はこんどは、本や雑誌で読んだトリックに対して、私のバリエーションを考えて、マジックカフェに投稿することにしました。これももちろん、将来の出版で使うためです。そして2007年3月までに、130作品を投稿いたしました。

Today's Finding

私は、1936年9月発行の"ジニー"の第1号から2000年までのアーカイブを入手し、カードマジックに関するものをすべて読破すると決めました。その意志を貫くため、2007年9月2日、マジックカフェにおいて、"Today's Finding"というスレッドを立ち上げて、そこに読んだ重要情報を書き込み、できれば関連情報をメンバーからもらいたいと考えたのです。メンバーからの情報はあまり多くは得られませんでした。目的通り今年の3月には、"ジニー"のカードマジックに関するものはすべて読みました。もちろんこれは、今後の"Card Magic Library"に役立てるという、計画の一部でした。

カードマジックe-ノート

最近のカードマジックの記録は、マジックカフェではありません。2004年7月からは、"カードマジックe-ノート"という日本語によるパソコン上のノートを開始いたしました。今日までに、読んだものや考えたもので800種類ぐらいは書きました。

Windows Vista の登場

以上のように、私は"Card Magic Library"を出版するために、研究を重ね、自分を叱咤激励するための手段を講じて、多くの情報を集め、そして作品を創作してきました。分散しているそれらの情報を、頭の中で整理して記憶しておくことは不可能です。

私が“Card Magic Library”の執筆と編纂を始めようとしたとき、強力な助っ人が現れました。Windows Vista です。

この最新ウィンドウズシステムの中には、最強の検索機能があります。あるホルダー内で、ある言葉を入力すると、そのホルダーに入っているすべてのファイルから、その言葉が使われているファイルをリストアップしてくれるのです。

“ダブルリフト”や“Double Lift”で検索したとき、私の胸は打ち震えました。上記に説明したように、分散されている私の記録の中で、“ダブルリフト”や“Double Lift”という言葉が使われているファイル名が、画面上につぎからつぎへとリストアップされていったのです。

このようにして、私がさまざまな種類のやり方で記録してきたものを、Windows Vista が助けてくれて、その最初の成果がもうすぐ、214 ページのハードカバーとなって完成します。

最後の難関

印刷の段階になると、大きな問題は、印刷部数の決定と、それに関連して、価格設定です。これはずっと頭を悩ませてきました。印刷数が少なければ1冊単価が高くなりますが、印刷数が多すぎて余らせれば、もっと単価が高くなることになります。

現在、“Cardician’s Journal”の毎号のアクセス人数が、平均で600名です。私はいままでの経験から、その半数が“Card Magic Library”の対象数だと推測し、それに将来への保管分を加えて、400部印刷することにいたしました。

私はこの予測がなるべく誤差が少ないことを祈るばかりです。下回りすぎると、当然ながら、第2巻以降の発行に影響が出てきます。ぜひ第1巻を読んでください。私が長年かけてきた仕事の成果の集大成です。そしてそれは、これからの仕事の出発点でもあるのです。それを応援していただけるのは、いまこの“Cardician’s Journal”を読んでいただいている皆様なのですから。

Cardician's Journal

No.021

2008 年 5 月 9 日

” Card Magic Library 第 1 巻 ” 予約申込受付開始いたします！

このサイトを始めてから、多くの方に ”Card Magic Library” への期待をお寄せいただきました。有り難うございました。書き始めるまえに私が期待していたものよりも、かなり優れた内容になったと思います。それには、前号でも触れた Windows Vista による、情報収集力の恩恵を受けた部分が多かったと思います。今後もその力を借りて、書き続けていきたいと思います。まずは、第 1 巻をお読みください。お申し込みをお待ちしております。



B5 版 (182x257cm), ハードカバー上製本, 216 ページ

発送開始予定 : 2008 年 6 月 6 日

価格 : 7840 円

序文の一部を抜粋しましたので、当書のコンセプトをご理解ください。

序文より抜粋

カードマジックを研究するうえで、英語圏には膨大な文献がありますが、日本人が日本語で手に取ることのできるものは、そのごく一部でしかありません。私はそのハンデキャップを少しでも埋めたいと考えて、“Card Magic Library”をまとめようと考えました。

その作業を具体的に始めたとき、たんに英語の資料を日本語にするのではなく、もっと有益なまとめ方があることに気づきました。膨大な資料の中に分散しているカードマジックを、体系づけてまとめるということです。

この第1巻の第1章と第2章では、ダブルリフトについてまとめました。ダブルリフトの歴史的考察から始まり、時代の流れの中で生まれてきた順を追って、様々な技法を解説し、それぞれの技法の作品への適用性についても言及しています。そして理論的裏付けも説明し、演技上の注意点も書いています。そして最後に、ダブルリフトを使った作品の解説です。

このように、ただ技法や作品を解説するだけでなく、ダブルリフトという技法を、理論的にも実践的にも、総合的な知識として吸収できる形にまとめることによって、効率よくカーディションの血と肉になるのではないかと思います。

内容見本

作品の解説に関しては、331点という多くの写真を使い、ひとつの写真に対してひとつの文章を配置する方法を採用しましたので、たいへん読みやすくなったと思います。そのへんを見ていただくために、つぎをクリックしてください。2メガバイト近いファイルですので、表示されるまでに時間がかかるかもしれません。右クリックでセーブしていただいてもかまいません。

[見本を見る](#)

Cardician's Journal

No.022

2008 年 5 月 16 日

世界一速いトランスポジション

その争いは、5 月 6 日、マジックカフェにつぎの投稿がなされたときに端を発しました。

投稿者 : Kammagic

私は、'世界でいちばん速いトランスポジション' に挑戦してみました。以下の YouTube にアクセスして見てください。

DEMO

YouTube のビデオは、削除される可能性がありますので、Kammagic さん本人の了解を得て、私のサイトにコピーさせていただきました。

私はこのやり方を見て、2 つのことを直感しました。第一に、このように 1 枚をアウトジョグさせた状態で左手を返す見せ方は、インパクトのある面白い手法だということ。ただし、左手をもとに戻したときに、A が表向きに出るのが変だということ。

皆さんはどう感じたでしょうか。もしも私と同じように、A が表向きに出るのが変だと感じたとしたら、それは胸にしまっていた方が安全です。もしもそれを意見としてマジックカフェに投稿したらしたら、あなたは危険な争いに巻き込まれることになるのですから。私はその危険を察知して、しばらく様子を見ることにしました。

あまりにも演技を誉める投稿ばかりが続くので、私は少し波風を立ててみることにしました。しかし、反撃を食らわないやり方をとることにしました。すなわち、まず演技を誉めることから書き始めるのです。

以下、緑が私の投稿、紫が Kammagic さん当人の投稿、青がその他の人の投稿です。

加藤

たいへん素晴らしいですね。ビジュアルなインパクトがあります。ハートのAが表向きに現れるのがいいのか、それとも裏向きに現れるのがいいのか、ちょっと頭を悩ませました。裏向きに現したとしたら、それを表向きに返して見せるのが、たぶん、よいフォローアップになるかもしれません。たぶんと言えません。

これに対してすぐにご本人から投稿がありました。

Kammagic

左手を戻したときに、すでにAが表向きになっていることが、インパクトを強めていると思います。

彼のこの時点でのこの文章は、けして好戦的なものではありませんでした。私の意見に対する彼の意見を述べているのです。賞賛の投稿が続く中で、つぎのように書いた人がいます。

たいへん素晴らしいです。私も左手を戻したときにAが表向きになっていることが、インパクトを強めていると思います。

これに対して、理論的な反撃ののろしが上がります。私からではありません。

2枚目のカードをすぐに見せる必要はないと思います。1枚目の変化を見せた時点で、トランスポジションの現象は終わっていて、2枚目を見せるのは、入れ替わったことを確認するものです。

そうかと思うと、皮肉で意見を言う人もいます。

表向きに現れるのは、入れ替わりながらひっくり返るという二重現象ですね。

それが皮肉だと察知した当人は、すぐに反撃します。

カードが入れ替わるのが正当だと考えるあなたが、カードが表向きになるのがおかしいというのは変ですね。カードが入れ替わって表向きに到着するのが、なぜおかしいのでしょうか。

短い一言です。

では、Aが表向きに現れる理由はなんでしょうか。

Kammagic

私は瞬間的にカードが入れ替わったのを表現したかったので、1枚目を見せたあと、ひっくり返す動作を挿入しないで見せられる、この方法をとったのです。別に矛盾は問題にはなりません。本来ならそこに裏向きのカードがあるべきですが、表向きに現れる驚きがあってはいけないのでしょうか。このマジックの肝は瞬間的な入れ替わりです。

このように自信にあふれた主張に呼応して、Aが表向きに現れる方に賛成派が続々と続きます。私は、あのように入稿しなければよかったと思い始めました。

つぎのようながった意見が追い打ちをかけます。

表向きにAが出るのは、マジシャンにとっては矛盾に感じるかもしれないが、一般の観客は1枚目のカードの変化に驚いていて、表向きに現れたことが矛盾とは思わないのではないのでしょうか。

表向きにAが現れることを攻撃しにくくなると、こんどは違う角度から突っ込みをする人も出てきます。

トランプポジションというのは、速くやったからいいというものじゃないですよ。速さに挑戦すること自体がおかしいです。

さらには、表向きのAの問題ではなく、Kammagic氏の文章の書き方に問題があるという指摘が登場します。上記の私の訳文は、激しい口調を反映できていませんが、かなりきつい言い方だったようです。そのような部分で文句が出始めたとき、これは喧嘩の始まりを予感させます。

当人はとうとうXXをまくります。

Kammagic

あなた方、Aが表向きに出るのがおかしいと言っている人は、実際に人に見せて言っているのですか。私はプロとして、一般の人に見せた体験を通して言っているのですよ。

ここから先、喧嘩の経緯については紹介するのはやめておきましょう。ただこのスレッドの結末だけは、とんでもない発言で終わりますので書いておきます。それは、マジックキャッスルにもよく出演している有名なプロの爆弾発言です。

このスレッドに投稿している全員。口を閉じなさい。マジックフォーラムにビデオを投稿すれば、それは大なり小なり馬鹿にされると決まっています。そして馬鹿にする人は、決まって馬鹿にされるような人間です。このようなスレッドに意見を言う人は、全員 16 歳程度の頭しかない人ばかりです。だからもう口を閉じなさい。

このあと、矛先はこの人にだけ向かって総攻撃が始まりました。私はこのサイトの管理者に対して、もうこのスレッドをロックするか削除した方がいいのではと申告しました。すぐにスレッドはロックされ、そして翌日には削除されました。

Cardician's Journal

No.023

2008 年 5 月 23 日

世界一速いトランスポジションの決着

前号で紹介したあのトランスポジションについて、続きの話があります。自分のやり方がよいと信じている考案者本人が、2枚目のカードが裏向きに現れた方がよいという意見に対抗するために、両方のやり方をYouTubeにアップロードしたのです。そして彼はまっ先に私にメールして、見てくれと言うのです。皆さんもご覧になってください。

DEMO

いかがでしょうか。私が自分でやってみたときは、1枚目の変化を見せたあと、ゆっくりと裏向きのAを表向きにする方が、余韻があつてよいと思っていました。ところが、このように観客の側から両方を見比べたとき、Aが裏向きで現れる方は、ハンドリングが雑然としたものに見えて、とても気持ち悪い感じがするのです。

その気持ち悪さは何からくるのでしょうか。たぶん、1枚目の変化と2枚目の変化の一体感の違いでしょう。原案では2つのアクションが続けて行われるので、両方でひとつのアクションとして見えるのです。ところが他方では、最初のアクションと2つ目のアクションが別々のアクションに見えます。2つのアクションに整合性がないので、カードを斜めにさして手を返した動作そのものが、奇異な動作に感じられます。

私にはそれ以上うまく説明できません。考えれば考えるほど、このマジックがインターネットでしか成り立たないマジックに思えてきます。

いずれにしても、このマジックからまた確認できました。同じやり方でも、演じる側から感じることに、観客側から見る感じがまったく違うということ。その違いはたんに外見上の違いではなく、マジシャンが心の中に持っている、やろうとしていることへの理由づけとか、思いこみが観客に伝わらないことからくる、内面的なものである場合が

あるということ、このマジックは教えてくれました。

ビデオを見て、詳細に私の意見を書いてメールしたのに、彼からはその後音沙汰がありません。もしかすると彼がビデオを私に見せたのは、自分が正しいことを主張したかっただけなのかもしれません。

YouTube のビデオのタイトルは、"Transpo-Which is Better?" となっています。これが私には、"どちらがよいと思いますか、私のやり方の方がよいのは明白でしょう" と聞こえてきます。

人との交流は、たんに自分の意見を主張して相手をへこますということからは、深まることはありません。マジックもたんに人を驚かして打ちのめすことから、観客との交流は深まりません。それどころか、深まるのは"溝"の方なのです。それを気づかせてくれたことに、私は感謝しなくてはなりません。

面白い発見

マジックカフェへの投稿の中に、つぎのようなアイデアがありました。デッキを二分して、表向きの半分と裏向きの半分のファローシャフルするのですが、表向きの方を 5mm 程度右にずらして、表向きのカードが飛び出ている方を、右手の下に隠れた状態でファンに広げると、裏向きのカードしか見えないように広がります。

投稿者はこのアイデアを利用して、トライアンフ現象を解説しています。選ばれたカードをリバースして、裏向きの半分の方に入れておけば、それだけ表向きに見えることを利用するのです。

裏表混ざっているのに、裏だけに見せるのですから、終わったあとの処理が問題になります。投稿者はつぎのように解決しています。

「いま皆さんが見たのは、目の錯覚です。本当はカードは裏表が混ざっているのです」と言って、裏表混ざっているように広げます。

面白いアイデアですね。私がこれを試してみたとき、ずれがなくなってしまう、裏と表がそろった状態で、たまたまリバースファンしたのです。

するとどうでしょう。まるで裏ばかりのように広がるのです。裏模様の白縁の幅よりも、表の印刷のない幅の方が広いので、表面が見えないのです。

リバースファンでそのように広げたあと、閉じてすぐリバースではないファンに広げると、突然表が現れたように見えます。

まだトリックとしての使い方は思いついていませんが、必ずや使い道が見つかると思います。

オールフェイス・オールバック

= 加藤英夫、2011 年 7 月 11 日 =

この号で解説した、裏表交互状態でリバースファンすると、全部裏向きに見えるというアイデアを利用して考案した作品です。

* 現象 *

「この間カードマジックをやろうとしたら、まるで夢を見ているようなことが起こりました。カードをケースから取り出して、このように弾いたんですよ。ほら、このようにどちらも表面ばかりになっていたのです。ひっくり返して弾いても全部表です」と、デッキの両面を見せます。カードはすべてダブルフェース状態になっています。

「おかしいと思ってカードをカットしたんです。そうしたら裏向きのカードが出てきました。そしてカードを弾いたら、こんどは全部裏面ばかりになってしまったんです」と、デッキを弾いて見せます。全部ダブルバック状態になっています。「そんなはずはないと思って、カードを広げて見たら、ほらこの通り間違いなくどちらも裏になっていました」と、デッキをファンに広げて見せます。どちらの面も全部裏になっています。

「いったいカードは裏なのか、それとも表なのかと思って広げたら、何と裏と表が混ざっていました」と言いながらデッキをファンに広げると、裏と表が交互に混ざっているではありませんか。

「そこで私はカードを半分に分けて、半分ずつ調べました。するとどうでしょう。一方はこのように全部表で、他方はこのように全部裏になっていたのです」と、デッキを半分に分け、一方をファンにすると全部表で、他方をファンにすると全部裏になっています。ファンを閉じます。

「このように重ねるとどうでしょう」と言って、裏向きの方を表向きにして他方に重ねます。そしてファンに広げ、一方が表で他方が裏になっていることを見せます。「カードが普通の状態になりましたので、つぎのカードマジックをお見せしましょう」と言って、つぎのカードマジックに続けます。

* 準 備 *

ストリップパーデックを使用します。半分に分けて方向違いにして、一方を裏向き、他方を表向きでファローシャフルします。表が上と下に出るようにします。そしてケースにしまっておきます。

* 方 法 *

「この間カードマジックをやろうとしたら、まるで夢を見ているようなことが起こりました。カードをケースから取り出して、このように弾いたんですよ。ほら、このようにどちらも表面ばかりになっていたのです。ひっくり返して弾いても全部表です」と言って、両面表であるように見せますが、つぎのようにやります。

デッキの右エンドを右手の親指と他の指ではさみ持ち、開いた左手の上にリフルして落としていきます。右親指でリフルするのです。そのとき体を右に向けていれば、両面が表であることが相手にはっきりわかります。

反対のエンドを持ってリフルすれば両面裏が見えますから、最初は両面表が見えるようにやります。縦方向に返してもういちどリフルします。それでも両面表に見えます。

「おかしいと思ってカードをカットしたんです。そうしたら裏向きのカードが出てきました。そしてカードを弾いたら、こんどは全部裏面ばかりになってしまったんです」と言って、トップに裏が出るようにカットします。それからデッキを横方向に返します。反対側のトップも裏です。そこでリフルして両面が裏であることを見せます。縦方向に返して、もういちど両面が裏であることを見せます。

「そんなはずはないと思って、カードを広げて見たら、ほらこの通り間違いなくどちらも裏になっていました」と言って、デッキをリバースファンして、両面が裏であることを見せます。

ファンを閉じたあと、「いったいカードは裏なのか、それとも表なのかと思って広げたら、何と裏と表が混ざっていました」と言って、デッキをリバースではない、ノーマルな方向にファンに広げて、表と裏が混ざっているのを見せます。

「そこで私はカードを半分に分けて、半分ずつ調べました。するとどうでしょう。一方はこのように全部表で、他方はこのように全部裏になっていたのです」というセリフに合わせて、ファンを閉じ、ストリップパーで半分ずつを抜いて、裏の方をテーブルに置き、表の方をファンに広げて見せ、それらを閉じて表向きに置いて、裏の方を取り上げてファンに広げて見せます。

「このように重ねるとどうでしょう」と言って、ファンを閉じて表向きにして他方の上に重ねます。それらを取り上げて表向きにファンに広げ、反対側が裏であることを見せます。「カードが普通の状態になりましたので、つぎのカードマジックをお見せしましょう」と言って、つぎのトリックに続けます。

Cardician's Journal

No.024

2008 年 5 月 30 日

アイデアは必ず出る

前号の“面白い発見”の最後に、“まだトリックとしての使い方は思いついていませんが、必ずや使い道が見つかると思います”と書きました。

その時点では、アイデアが見つかるかどうか確信はなかったのですが、そのように私が書いたことには、ひとつのねらいがありました。そのように公言することによって、アイデアを見つけなくてはならないというプレッシャーを、私自身にかけることです。そのようにプレッシャーをかけることが、アイデアを出すひとつの手法であることを皆さんに伝えたかったのです。

よくアイデアを出すには締め切りが必要だと言います。これもプレッシャーをかけるひとつの方法です。そのようなプレッシャーなくしては、出るものも出てきません。不思議なことにプレッシャーをかけると、ほぼ絶対にアイデアは出てくるのです。今回もそういう結果になりました。

ただし以下のトリックは、裏と表が混ざったカードをリバースファンするアイデアではなく、マジックカフェに投稿した人の、裏と表をずらしてファンに広げるというアイデアを発展させたものです。これはもしかすると売りネタになるレベルのものかもしれませんが、自分にプレッシャーをかけるとアイデアが出せるという証拠として、惜しむことなく説明することにいたします。

まぼろしのトライアンフ

= 加藤英夫、2008 年 5 月 24 日 =

ふつうストリッパーデッキは、サイドがテーパーになっていますが、エンドがストリッパーになっているものを作って使います。

方 法

相手の選んだカードを、デッキの中に逆向きに返させます。デッキをシャフルして、逆向きになっているカードが下から4分の1ぐらいにくるようにします。

裏表を混ぜると言って、半分に分け、上半分を表向きにします。そのとき、テーパーが逆になるようにします。裏向きの半分と表向きに半分をファローシャフルしますが、いちばん上に表向きのカードで出るようなやり方をします。

「裏と表がこんなに混ざりました」と言って、デッキをリボンスプレッドしますが、そのとき52枚全部を広げるのではなく、下半分を30cmぐらいの長さに広げます。裏と表が混ざって広がります。半分だけ広げるのは、あとで広げたときと、同じような広がり方にするためです。

カードを閉じて取り上げ、「魔法をかけると不思議なことが起こります」と言いながら、テーパーによって、裏向きのカードを右に1cmぐらいずらします。これはデッキに魔法の息をかける動作でカバーします。右に突き出ている裏向きの部分は、右手に隠れるようにデッキを持ちます。

そしてカード全体を30cmぐらいの長さにリボンスプレッドします。表向きのカードの中に1枚だけ裏向きのカードが現れます。裏向きのカードを指さして、「これがあなたの選んだカードだったら面白いですね」と言います。

カードを閉じます。「でもこれはまぼろしなんです。本当はカードは混ざっているのですから」と言って、最初と同じ広げ方をして、裏表が混ざっていることを見せます。カードを閉じて取り上げます。

「でも、まぼろしを現実にするのがマジックです。やって見ましょう」と言って、テーパーで半分を引き抜き、裏向きの半분을ひっくり返して他方に重ねます。

カードを両手の間に広げていき、7, 8枚広げたらそれらをテーブルに表向きに置きます。さらに7, 8枚広げてはテーブルに置いていき、裏向きのカードが出てきたら、テーブルのカードの上に裏向きのまま置きますが、他のカードより上にずらして置きます。残りの表向きのカードを同様にテーブルのカードの上に置きます。(このような見せ方ではなく、リボンスプレッドで結果を見せてもかいいません)。

相手の選んだカードをたずねてから、裏向きのカードを表向きにします。

備 考

このトリックを構築するにいたった、思考のプロセスを書いておきます。

マジックカフェに投稿された原案のように、裏と表をずらしてファローシャフルするやり方では、その操作のあと、裏と表が混ざった状態を見せることができません。全部裏向きであるか表向きであることを見せることになります。ファローシャフルしたら、いったん混ざった状態を見せたいと考えました。そう考えたら、すぐにストリッパードックを使えばよいと思いつきました。

また原案のように、選ばれたカードをトライアンフ的に現したあと、「じつは混ざっているのです」というように、混ざった状態で終わるのは、演技として望ましくありません。そう考えた瞬間に、ストリッパードックで裏と表を抜して、ストリッパードック本来のトライアンフのやり方につなげればよいと思いつきました。

今回の改作例では、ストリッパードックの持っている性質が、2つの問題点を同時に解決してくれました。このようにマジックの考案においては、素材の持つ性質が創作に深くかかわってくる場合があります。まさに石田天海師の言葉、「カードが教えてくれる」の通りです。

予約メールから

“Card Magic Library 第1巻”のご予約メールの中に、励ましの言葉などを添えていただいた方もおられましたので、その一部を紹介させていただくことと、説明した方がよいと思われるものがありますので、ここで説明させていただきます。なお、ここではお名前はイニシャルだけにさせていただきます。

膨大な資料を詳細に分類なされて、更には歴史文献までも全て日本語で読めることは大変な喜びです。このような緻密な作業を何年も費やしてなされてきたエネルギーに心より敬服致します。第一巻の到着を楽しみにしております。

(世田谷区 M.M. 様)

このようなことをお書きいただいた方は大勢いらっしゃると思います。私の主旨に同感いただいて、嬉しく思います。

カードマジックを始めてまだ3年ですが、「ターベルコース・イン・マジック」、「ラリー・ジェニングスのカードマジック入門」、「JCS教科書」などを、何度も繰り返し読んでいます。

この度の、「Card Magic Library」たいへん楽しみにしています。

（碧南市 H.W. 様）

私の書いた重要な本をすべて読んでいただいて、たいへん有り難いことです。JCSの教科書は、Mr. マリック師の考え方を根底にした、優れたレッスン書だと思っています。まだご覧になっていない方は、JCSのサイトをご覧になっていただきたいと思います。私はそれらの本を著述する経験を通して、カードマジックの本のあり方を熟慮し、今回の出版にも生かしたつもりです。とくに、写真を多用した作品の解説は、わかりやすさの点でいまでも私が書いたものの中で、群を抜いています。

いつも、楽しい夢をありがとうございます。首を長くして待っておりました。

（東彼杵郡 T.H. 様）

私が“夢”を提供している、というふうにお書きになった方が大勢いらっしゃいます。私にとっても、カードマジックの素晴らしさを皆さんと共感できることは大きな喜びです。これからつぎつぎと書いていく”Card Magic Library”が、その夢や喜びを大きくしていくものであればよいと思います。

JCSの卒業生の一人として、ぜひCard Magic Libraryを全て購入したいと考えていますが、全部で何巻ぐらいの予定でしょうか。

（神戸市 K.S. 様）

少なくとも10巻はそろえたいと思っています。私が10年後にも元気で情熱を持ち続けられていれば、15巻まで書くだけの情報量はあります。

多くの方々から激励と期待の言葉をいただきました。”Cardician’s Journalをワクワクしながら読ませていただいている”と書かれた方も、多数いらっしゃいました。そのような言葉こそが、皆さんと喜びを共有している証として、私のエネルギーになります。有り難うございます。これからも皆さんのご支援をよろしくお願いいたします。

Cardician's Journal

No.025

2008 年 6 月 6 日

” 完成いたしました！ ”



多くの皆様からご期待いただき、私自身も待ちに待った “Card Magic Library” 第 1 巻が、とうとう完成いたしました。自分でも満足のいく出来上がりですが、予約いただいた方に届き始めてから 1 日しかたっていませんが、すでに 8 名の方から、メールでお褒めの言葉をいただきました。

カードマジックを始めたころのような、とても新鮮な気分になりました。じっくりと読ませていただきます。本当に素晴らしい本をありがとうございます。(S.S. 様)。

第 1 巻を見て、CardMagicLibrary シリーズを、これからも購入したいと強く思っております。素敵な良書をありがとうございました。(S.Y. 様)。

これほど微にいり細にいった解説書は他にありません。カーデシヤンを目指す者にとってのバイブル的存在になると確信しています。(J.M. 様)

吉澤弘貴さんからは、たいへんご丁寧なメールをいただきましたので、ご本人の許可を得て、全文を紹介させていただきます。

加藤英夫 様

「Card Magic Library 第 1 巻」が昨日届きました。期待通りの素晴らしい本です。早速、カード片手に読み始めています。写真の豊富さ、かゆいところに手の届く解説、非常に面白いです。

それにしてもどうしてこれまで、こういう本が日本にはなかったのでしょうか。確かに商業ベースで出すのは、無理だとは思いますが……。このような本を出していただきまして、どうもありがとうございます。

ダブルリフトを初めて学んだのは、JCSの教本でしたが、その後、教本には書かれていないようなダブルリフトを、多くのマジシャンがやっていることを知り、興味を持っていたのですが、ダブルリフトについて詳しく解説している本がなかなかありませんでした。

本当に、「すごい」の一言です。1巻読み終わるのには、だいぶ時間がかかりそうですが、疑問がありましたら、また質問させていただきます。

(6月7日追記)

久村俊英さんから丁重なメールをいただき、ご本人の許可もいただきましたので、紹介させていただきます。

今日待望の第1巻が届きました。じっくり読むのはちょっと後回しにして、パラパラとめくってみました。夢の世界へ誘われるような、そう・・最初にターベルコースを手にした時のような、何だか懐かしい気持ちになりました。

最近ではDVDであふれ返っています。それこそよくこんな物出すなあ・・というもので。

ターベルコースはマジックを始めた頃何度も何度も読み返しました。DVDには出来ない本の良さがありますよね。いつでも好きな時に好きな場所へ飛んでいけます。

この本も何度も何度も読み返すと思います。本当に素敵な夢をありがとうございました。

次巻も期待しています。お体に気をつけて頑張ってください。

発送を開始してすぐにこのようなメールをいただき、嬉しく思うとともに、第2巻以降への気持ちが高まりました。皆さん、有り難うございました。

新しいタイプのエスティメーション発見！

私は昨日、目がさめた瞬間に、新しいタイプのエスティメーションを思いつきました。この方法を使うと、つぎのようなマジックができます。

よくシャフルされたデッキをリボンスプレッドして、マジシャンはテーブルから3, 4m 離れます。相手に好きなところから1枚抜いて、見ておぼえてもらい、もとの位置に入れてもらいます。そしてカードを閉じてもらい、何回かカットさせます。

マジシャンはテーブルに戻り、デッキを取り上げ、カードの順番を記憶すると言って、デッキ全体を見渡します。それから相手のカードを言わせます。「そのカードは上から24枚目にあります」と宣言し、相手にカードをディールさせると、その枚数から相手のカードが現れます。

このトリックでは、相手がリボンスプレッドから1枚抜いたとき、スプレッドの長さと、そのカードが取られた位置から判断して、トップもしくはボトムから何枚目のカードかをエスティメーションします。

あとの部分は考えてみてください。そのうち解説するかもしれません。

スプレッドの中のカードをエスティメーションするやり方は、いままで読んだことがありません。’スプレッドエスティメーション’と呼ぶことにします。

スプレッド記憶術

= 加藤英夫、2008年6月5日 =

この号で現象だけ解説した、スプレッドエスティメーションを使用したトリックを解説いたします。

方 法

シャフルされたデッキのボトムカードをグリンプスして、キーカードとします。そしてデッキを裏向きにリボンスプレッドしますが、なるべく均一に広げるようにします。

後向きになります。体を90度ぐらい右に向けて右手でスプレッドを指さして、「その中からどれでも好きな1枚を抜いてください」と言います。右手と体をもとの向きに戻し、「そうしたら、そのカードの表を見ておぼえてください」と言います。

ふたたび体を 90 度ぐらい右に向けて右手でスプレッドを指さし、そのカードを好きなところに入れてください」と言います。このとき、首と目を少し右に向けて、相手が入れたところを認知して、それがトップから何枚目かをスプレッドエスティメーションします。すぐ体と首をもとに戻します。

スプレッドをそろえさせたら、前に向き直ります。もしも相手が戻した位置が中央より上であればそのままかまいませんが、下の方にある場合は、あとで数えるのに時間がかかりますので、つぎのように調整します。

デッキを両手の間にさり気なく広げながら、16 枚ぐらいのカードをサイレントカウントします。「あなたのカードはこの中のどこにあるか、どのへんにあるかも、私は知りません。ですからあなたのカードを当てるというマジックは不可能です。ですから、マジックの代わりに記憶術を使って当てることにします」と言います。16 枚目の下にブレイクを作ってカードを閉じ、ブレイクを利用してダブルアンダーカットを行います。これで、相手のカードはエスティメーションした枚数から 16 枚引いた枚数目に移動しました。

デッキを表向きにリボンスプレッドして、「端から全部記憶していきます」と言って、トップの端からボトムに向かって指でなぞっていきながら、密かに枚数を数えていき、エスティメーションした枚数目とその前後計 7 枚のカードを記憶します。数だけ記憶します。同じ数がある場合は、その数のカードのマークも認知しておきます。

スプレッドを閉じて、デッキを裏向きに置きます。相手のカードを名乗らせ、それによってそのカードのある枚数目を宣言し、そして相手にその枚数をディールさせ、最後のカードを表向きにさせます。

Cardician's Journal

No.026

2008 年 6 月 13 日

タマリッツリプレイメントの応用

Card Magic Library 第 1 巻の 40 ページに、タマリッツリプレイメントが解説されています。この技法をリプレイメントとしてではなく、変化現象を生み出すのに使う方法を思いつきました。

選ばれたカードをトップにコントロールします。ダブルターンオーバーして、そのカードが相手のカードかどうかたずねます。相手は否定します。「あなたのカードは何でしたか」とききます。

「よく見ていてください」と言いながら、2 枚を裏返しますが、2 枚のままタマリッツリプレイメントのときと同じぐらい、デッキより前に置きます。

「ワン」といいながら、2 枚をサイドターンで表向きにしますが、タマリッツリプレイメントと同じ前にずれた位置に置きます。

まえの動作に続けて、2 枚を裏返しますが、やはり前にずれた位置に置きます。「ツー」といいながら、2 枚を表向きにします。前にずれた位置に置きます。

続けて 2 枚を同じように裏返しますが、ここでタマリッツリプレイメントを行います。そして続けて「スリー」といいながら、トップカードを表向きに返します。

「ワン、ツー、スリー」という言葉に合わせて、カードをくるくるまわすのです。1 回目と 2 回目の回転を、3 回目のタマリッツリプレイメントと同じ見かけになるように行います。というよりも、タマリッツリプレイメントを 1 回目と 2 回目の回転と同じように見えるように行います。スムーズに回転させやると、けっこうきれいな変化現象になります。

充電期間

Card Magic Library 第1巻の仕事が一段落して、私に急激な虚脱感が襲いかかりました。大きな仕事をしたあとは、大なり小なりこのような状態になります。このようなときにどうしたらよいでしょうか。

まず第一にやることは、いったんスイッチを切ることです。すなわち、マジックのことを考えない時間を持つということです。そこで私はまえにプレイしたドラクエ7を引っ張り出してきて、やり始めました。しかしいくらやっても面白くありません。やればやるほどつまらなくなっていくます。あまりに多数の脈絡のないイベントが、ただつながっているからだと思います。

カードマジックでも、単発トリックよりは、手順のあったものの方が優れたマジックである場合がありますが、脈絡のないいくつかの現象をつなげただけだと、全体としての現象がぼやけて、インパクトのないものとなることがあります。

2, 3日まえに、テレビで‘アニバーサリーワルツ’を演じているマジシャンがいました。解説を読んだときにはそれほど気にならなかったのですが、この演技を見て、サインされたカードがデッキの中でリバースするという現象のあとに、2枚がくっつくという現象のつながりが、まったく脈絡のないものに見えました。たんにリバース現象と、くっつき現象を見せただけです。心に響くものではありません。

2枚を離ればなれにしても、愛していればすぐにめぐり会えるという話で、2枚が近づくという現象を見せたあと、最後に2枚がくっついてしまうとすれば、あの異様なクライマックスが気持ちよく受け入れられるものとなるかもしれません。

“くっつく”というテーマを語って演じるかどうか、そういうプレゼンテーションを明確にしてマジックを演じるかどうか、たんなるビックリ現象だけのマジックよりレベルの高いものを生み出す、キーファクターになると私は思います。

思えば、テレビで世間を席卷した昨今のマジックは、タレントの驚く顔を見せるとか、道ばたで人を集めて、絶対に仕掛がないかのような状況で見せるストリートマジックの演出、すなわちテレビマジックというプレゼンテーションによって成立していたのではないのでしょうか。そのプレゼンテーションを続けすぎれば、それも飽きられます。私たちマジシャンは、マジックそのもののプレゼンテーションを生み出すべきなのです。

マジックカフェではいま、“オイル&ウォーター”に対して、ただ水と油が分離すると

いう以外に、もっと面白いプレゼンテーションがないかという議論が進行中です。少しまえは、ダレイのラストトリックに対するプレゼンテーションが話題になりました。プレゼンテーションについて議論が盛んになるのは、とてもよい傾向だと思います。

そうかと思うと、今日読んだマジックカフェの投稿に、“サインされたカードでアンビシャス現象をやったあと、最後にそのカードの裏の色が変化するというのを考えましたが、いかがでしょう”というものがありました。私は思わず、“最後に裏の色が変化することに対して、何かうまい理由づけがありますか”と投稿しかかりましたが、投稿するのはやめました。

さて、つまらないゲームをやったおかげで、つまらないカードマジックがつまらない原因を思い返すことができました。止まりかけていたカードマジックに対する私の頭が、どうやら動き出したようです。

休んだあとにやることは何でしょう。それは、本を書くことによって減った、自分の知識の引き出しに、新しいものを補充することです。私は 30 冊ほどの書籍を注文して、それらはすでに届いています。それらを充電期間に読もうと考えていたのです。

ところがです。どの本を手にとっても、最近発行された本はどれも低調です。私が尊敬するニック・トロストの“Subtle Card Creations”ですらダメでした。

ドラクエをやってもダメ、トロストを読んでもダメとなれば、もう仕事に戻るしかありません。私は第 2 巻では、ホフジンサーのカードマジックを取り上げようと思っています。そう思って読み始めたら、面白い部分がいくつも見つかるのです。すでに仕事を再開して 2 日間で、3 作品の原稿を書きました。

結局のところ、充電期間というのは、とりとめもないことをやって、そのような無駄な時間を過ごすことが無駄であることを体で感じる期間なのかもしれません。そこにつぎの仕事への渴望が生まれるのです。では仕事に戻ります。

Cardician's Journal

No.027

2008 年 6 月 20 日

グーグルトリック

インターネット上でしか演ずることのできない、素晴らしいトリックを見つけましたので、紹介いたします。

あなたは相手に 1 枚のカードを自由に選んでもらい、そのカードが何であるかを知る必要があります。マークデッキを使うのが手っ取り早いですし、もっとも効果的だと思います。相手がハートのKを選んだとします。裏向きのまま相手の前に置きます。

「グーグルは何でも調べることができますが、あなたの選んだカードも調べることができます」といって、あなたはグーグルのエントランスページを開き、検索ワードのところに、“What is it?”と入力します。

するとどうでしょう。画面上には、ハートのKに関するサイトが無数に表示されます。相手の前に置いてあるカードを表向きにさせます。

秘密は入力する最初の 4 文字にあります。何の 4 文字を打っても、“What”という単語が出ますから、いかにもあなたが“What”と入力したように見えます。それに続いて、“is it?”と入力します。全体として、あなたが“What is it?”と入力したように見えます。

さて、最初の 4 文字に何をインプットするかによって、パソコンに選ばれたカードを伝えるのです。“/4c/”のように、必ず最初と最後に“/”を打ちます。その間に数とマークを 1 文字ずつで打ちます。絵札の場合は、j, q, k を打ちます。クラブは c、ダイヤは d、スペードは s、ハートは h です。最後にリターンを押すか、グーグル検索をクリックすると、選ばれたカードに関するサイトが表示されます。

つぎのサイトにアクセスすると、偽グーグルページが表示されます。それをお気に入り

りに置き、グーグルとタイトルをつけておけばよいと思います。やってみてください。

<http://ipolygraph.com/google/>

石田隆信氏からメールをいただきました

フレンチドロップのサイトで、コラムを連載されている石田隆信氏より、Card Magic Library について、メールをいただきました。ご本人の了解を得て、全文をそのまま紹介させていただきます。

加藤英夫様

こんにちわ 本を購入させて頂きました石田隆信です。6月9日に、待ち望んでいました本が届きました。予想以上に全てが素晴らしい本です。特に、私の興味ある内容が中心になっていますので、読むのが楽しく なってきます。私にとっては、本の価格よりも、はるかに価値の高い本と言えます。

本を注文しました時に、ご丁寧なメールありがとうございました。私の報告が役立っていることが実感出来て嬉しく思いました。私も「カーディシャン物語」から、“Any Card at Any Number” のスフィンクス誌の作品の存在を知らされ、びっくりさせられるとともに、たいへん役立たせて頂きました。ありがとうございました。

今回の「Card Magic Library 第1巻」は、全てを読み終えていませんが、現段階ですでに、驚きの発見が二つもありました。一つは、ダブルリフトの名前を付けた人物の記事です。以前に、アンネマンが最初と書かれた文献を読みましたが、それを実証する当時の記事もなく、そのまま信じるしかないのかといった思いでいました。ところが、今回、アンネマンの小冊子を私も読んでみて、その文面からも、明らかにアンネマンが最初ではないことを実感出来ました。これは素晴らしい発見です。

二つ目は、212 ページの「ヒリアードのフォーエーストリック」です。フォーエーストリックについて調べていた時に、ネルソン・ダウンズの「アート・オブ・マジック」に、この作品が解説されており、さすがにダウンズらしい発想だと思っていました。奇抜な発想であったからです。このフォーエースの作品には、考案者の記載がありませんでしたが、ダウンズのものと思い込んでいました。ところが、今回、記載されていた記事により、私も“MAGIC” 誌を読みますと、明らかにヒリアードの作品として解説されていることが分かりました。「アート・オブ・マジック」は、ヒリアードがゴーストライターであったことは有名ですので、そのことをもっと認識すべきでした。ダウンズの名前が書かれていない作品は、

ダウンズのものではないことが、はっきりと分かりました。

ところで一つだけ気になる記事がありました。ポンサンのダブルリフトと、それをインビジブルパスと呼んでアンビシャス現象を行ったことについてです。ヒューガードが「カード・マニピュレーション No.2」の本の中で、このことについて触れていましたので、私も気になり、調べたことがありました。バズビーから発行されたポンサンの本には解説されていませんし、ポンサンの本のカードマジックが多数掲載されている「モダンマジック」にも、のっていませんでした。

今回もう一度調べ直したり、ヒューガードが英訳したフランスの Gaultier の本 “Magic Without Apparatus” も調べましたが、それらしきものがありました。結局ヒューガードが勘違いして書いてしまったのではないかと考えたくになりました。これに関しては、ポンサンの完全な英訳版の本が発行されていませんので、それが発行されるのを待つしか仕方がないのでしょうか。

“Card Magic Library” は、私にとって、何回も繰り返し読ませて頂く本になることは間違いありません。そして次回発行される予定の本が、今から待ちどおしくなっています。長文になって申し訳ありませんでした。嬉しさのあまり、メールさせて頂きました。ありがとうございました。

私は “Card Magic Library” 第 1 巻のダブルリフトの章で、チャールズ・ジョーダンの作品でダブルリフトが使用されていることを書きましたが、それはフレンチドロップの石田さんのコラムを読んで知り、参考にさせていただきました。そして石田さんの上記メールにもある通り、私の書いたものから石田さんが参考にされたこともあります。このように、カードマジックを研究する者が、お互いに刺激し合い、研究を深めていくことは、すごくよい展開だと思います。

ポンサンがダブルリフトのことを ‘インビジブルパス’ と呼んでいたことについて、補足させていただきます。私はそのことを、石田さんも言及されている、ジーン・ヒューガードの “Card Manipulation No.2” に書かれていることを根拠に書きました。参考までに、その部分をヒューガードの文章を忠実に翻訳して引用しておきます。

近年では、ダブルリフトはよく知られた技法となっていますが、発見できている範囲で、この技法についてのもっとも古い記述は、1853 年にフランスで発行された、ポンサンによる、“Nouvelle Magie Blanche Devoillee” です。そこに書かれている最初のカードマジックは、つぎのようなものです。2 枚のカードを 1 枚のように見せてからトップに戻し、トップの 1 枚をデッキの中央に入れます。そしてそのカードがトップに戻ってきたことを見せます。ポン

サンはこの技法のことを‘インビジブルパス’と呼んでいます。

石田さんも言及されているように、ヒューガードはフランス語の Gaultier の本も翻訳していますし、Decremp の “The Will of Jerome Sharp” もフランス語から英語に翻訳して、雑誌 “Genii” の 1942 年 7 月号から 1943 年 8 月号まで連載しています。そのようなことから、ヒューガードがフランス語を読み違えたとは思えませんし、ポンサンの本の最初のカードマジックだと指摘しているのですから、私としては、ヒューガードの書いたことを信じます。

因みにポンサンの本の内容は、ほとんどホフマンが “Modern Magic” にクレジットなしで書き、パズビーから出た S.H. シャープ翻訳の “Ponsin on Conjuring” には、ホフマンが書かなかった残りのものが書かれたと、(石田さんが言及されている通り)、同書の 9 ページに書かれています。したがって、そのように分散されたポンサンのマジックは、英語圏においては正確には残っていないと言えます。

Cardician's Journal

No.028

2008 年 6 月 27 日

ベストの方法を知りたいのですが？

マジックカフェの投稿に、“デッキ全体をスタックしている場合、スタックを保つにはどのようなフォールスシャフルがベストでしょうか”というものがありました。

例によって、プルスルーシャフルだ、ザローシャフルだ、ハインスタインシャフルだと、色々なシャフルの名前があがったあと、ポール・シャーマン氏がするどく切り込みます。たいていの場合、このような質問には、つぎの答えを述べることにしています。

“ベストの方法を決めるには、脈絡、条件、状況によって判断すべきです”。

それらを説明して質問しないかぎり、たんにデッキ全体をくずさないフォールスシャフルがリストアップされるだけです。それは知識の復習としてはよいかもしれませんが、あなたのカードマジックを進歩させるものにはなりません。

あなたは座って演技するのですか、それとも立って演技するのですか。それともテーブルの後ろに立って演技するのですか。クロスアップマットはありますか。インハンドシャフルの必要がありますか。オーバーハンドシャフルの方が適切な状況ですか、それともリフルシャフルの方が演技に合いますか。

そのようなことを説明した上で質問なされれば、このマジックカフェに所属する博識なメンバーから、的を得た回答が得られるはずです。その方が、奨められた 20 種類の方法から決めるよりはよいと思います。

しばらくたってから、質問者からまた投稿がありました。

私はカーディシャンではなく、メンタリストなので、テクニックっぽいやり方はしたくありません。

ん。普段はオーバーハンドシャフルを使っています。やさしくできて、シンプルな方法が知りたいのです。ということで回答よろしく願いいたします。

うーん、これはシャーマン氏が指摘したことへの説明にはなっていません。たんに“やさしいやり方が知りたい”としか聞こえてきません。

このあとも質問者の意図にはかかわらず、色々なフォールスシャフルのリストアップが続きます。20 どころか 30 を越える名前があがりました。私はがまんならず、つぎのように投稿しました。

ポール・シャーマン氏は、“ベストの方法を決めるには、脈絡、条件、状況によって判断すべきです”。と指摘されました。この言葉は、ベストなやり方を考慮するとき、つねに私たちの頭上に輝いている名言です。

たとえば、テーブルを使わずに演技しているなら、ザローシャフルは問題外です。私は、ヒンズーシャフルでアップザラダーを行う、たいへん優れたやり方を考案して使っていますが、それさえも、ヒンズーシャフルを使うことがナチュラルでないマジシャンにとっては、よい方法とは言えないのです。

ベストのやり方はたくさんあります。それを使う脈絡、条件、状況によって、その中からひとつのベストを選ぶ必要があるのです。

私の言ったことが利いたのか、そのあとの投稿は、やみくもにフォールスシャフルの名前をあげるのではなく、“このような状況ではこの方法がよいのでは”という調子に変わりました。それはそれでよいのですが、質問者からは、あれ以上の状況説明はありませんでした。

アップザラダーヒンズーシャフル

前述の話題に登場した、私の方法を紹介いたします。

ヒンズーシャフルの 1 回目のテイクで、8, 9 枚を左手に取ります。2 回目のテイクで左手に 18 枚ぐらい取りますが、そのとき 1 回目にとった 8, 9 枚を、右手のカードの下にスチールバックします。他のカードより 2cm ぐらい手前にずらして取ります。

3 回目のテイクのとき、右手の手前にずれている部分を左手のカードすべての上に重ね、重ねた全部を右手で抜き、それらより上の全部を左手に取ります。現在、左手にデッキ

の半分ぐらいがあり、右手にデッキの半分ぐらいがあります。そして右手にある半分が、シャフルを始めるまえの、デッキの上半分です。ここまでを理解しないとつぎに進めません。

ここから先、アップザラダーに入ります。4 回目のテイクで、右手のカードの半分ぐらいを左手のカードの上に取りますが、2cm ぐらい手前にずらして取ります。

5 回目のテイクのとき、右手に残っている全部を左手の方に置いて、手前にずれている部分を右手で抜き取ります。これがアップザラダーのひとつのアクションです。

残っているカードの半分を手前にずらして取り、続けて残りのカード全部を左手に取りつつ、手前にずれている部分を右手に取るという、アップザラダーのアクションを、カードがなくなるまで続けます。もちろん、最後は最初にトップだった部分を置いて終了します。

当然のことながら、全体の動作がスムーズにできるように練習する必要があります。少しカードの裏面を観客の方に向けてやった方が効果的です。私の考案した技法の中では、優れもののひとつだと思います。

スタックドストリッパーデッキ

前述のマジックカフェにおける、ベストのフォールスシャフルの回答者の中に、“ベストのフォールスシャフルは、本当にシャフルすることです”と書いた人がいます。この文章を読んだ瞬間は、意味がわかりませんでした。彼はそのあと、“そう言われてもピンとくる人は少ないと思いますが、ヒントはファローシャフルを使うことです”と書き続けました。けっきょくのところ、スタックされているデッキを 1 回リバースファローしておいて、演技のときに 1 回ファローシャフルしてから使うということでした。

それもたしかに一法ではありますが、ファローシャフルというあきらかに意図的な行為を行うことは、その意図がなんであるかわからなくても、意図が存在することは明確に伝わります。あそこで変な混ぜ方をしたときに特別なそろえ方をしたのでは、と感じる人がいるかもしれません。そのようなことをするぐらいなら、シャフルしない方がましです。

しかしながら、この投稿者の“本当にシャフルすることです”という言葉が、私の頭の中にアイデアを思いつかせてくれました。ストリッパーデッキを使うことです。スタックされたストリッパーデッキをリフルシャフルするとき、一方を逆向きに行います。そのあと、引き抜いて重ねれば、スタックは元通りになるというわけです。

このアイデアは、サイクリックスタックやミラースタック、メモライズドスタックなどにも応

用できます。シャフルできないという理由で、メモライズドスタックを避けてきた私も、このアイデアを取り入れて使ってみようかな、という気になりかかっています。

サイ・ステビンススタックでは、シャフルできるというだけでなく、表をよく見せられるというおまけがつきます。そのままでも見せられないことはありませんが、1 回リフルシャフルした状態では、よく見せることができます。

念のためお断りしておきますが、私が上記のように書いたのは、思いついたアイデアを説明するためであって、ストリッパードックを使うことが、どんな場合にもフォールスシャフルのよい代案だと思って書いているわけではありません。たいていの場合、私にとってはアップザラダーヒンズーシャフルで十分です。

パーシャルスタックの生成

前述のように、シャフルしたデッキをもとに戻すためにストリッパードックを使うのではなく、発想を転換して、ランダムな状態に見えるデッキから、スタック部分を抜き出して使うというコンセプトで考えてみましょう。

すぐつぎのようなこと思いつきます。ハートの 13 枚を A から K まで順番に並べます。他の 39 枚はまったくランダムに混ぜます。その中にハートの 13 枚を全体に分散するようにリフルシャフルします。ここまですべて準備としてやっておきます。

このデッキを表向きに広げると、いかにも全体がよく混ざっているように見えます。ハートが順番になっているのを気づかれる心配はありません。そのあと、ハートの 13 枚を一カ所に集めれば、アル・コランの 'レイジーマンズカードトリック' はもとより、色々なことができそうです。

すでに強力なトリックを思いついていますが、それはいつか別の機会に書くことにいたします。

レズバニシャフル

= レズバニ、"マジックオブレズバニ"、1949 年 =

この号で、デッキ全体を保つフォールスシャフルが話題となりましたので、私がもっとも効果的だと思う方法を解説いたします。あの "ロイヤルロードトゥーカードマジック" (1951 年) に解説されている方法ですが、なぜか使っているマジシャンを見たことがありません。

なお、“ロイヤルロード”で著者のヒューガードは考案者をクレジットしていませんが、1949年に発行された“The Magic of Rezvani”の中にレズバニの考案として解説されていて、最近では‘レズバニシャフル’と呼ばれるようになりました。

マジックカフェのこのシャフルに関する話の中で、フランス語版が、1946年に“La Magie Du Sorcier”という名称で Maurice Sardina によって書かれたと報告がありました。レズバニのフルネームは、Medjid Rezvani だそうです。

レズバニの英語版は所有していたはずなのですが、今回いくら探しても見つかりませんでしたので、“ロイヤルロード”の解説を参考にして説明いたしました。

* 方 法 *

オーバーハンドシャフルを開始しますが、最初はボトムの3分の2ぐらいをカットして、その部分を残りのカードの左に運び、いかにも左親指をその部分の上に当てて、右手を上げてカードを滑らせ取る振りをしますが、真似だけでカードは取りません。

続けて左手のカードを左親指の側に倒し、右手のカードを左手のカードの右に運び、数枚のカードを左手のカードの右に取ります。続けて左手のカードを右に倒し、まえと同じように左手のカードの左に取る振りをします。

以下、カードがなくなるまでその動作を繰り返します。スムーズなリズムで行えば、よくシャフルしているように見えます。

Cardician's Journal

No.029

2008 年 7 月 4 日

Card Maigc Library の将来にむけて

Card Magic Library 第 2 巻の準備を開始して、いま私の頭の中は、マグマ状態になっています。すなわち、新しいものが生まれるまえのエネルギーが渦巻き、噴出する方向を定めることなく、あれもこれもが混沌とした状態となっているのです。

第 2 巻では 'Hofzinser's Card Conjuring' の全訳にもとづく章と、'エルムズレイカウント' の章の 2 本立てでまとめようと考えていました。ところがホフジンサーの翻訳がもうすぐ終わりますが、この章だけで 140 ページから 150 ページにはなりそうなのです。エルムズレイカウントの章を含める余地がありません。

そうすると、どちらかを後回しにすることになります。そして残りのページ数にちょうどいいテーマを見つけることが必要になります。トリックデッキとしては、第 1 巻でスベンガリストックを取り上げましたので、第 2 巻では、ストリッパードックを取り上げようかと思ひ、ストリッパードックの優れたトリックをリストアップし始めました。するとどうでしょう。新しいアイデアが湯水のごとく湧き出てくるのです。トリックデッキを使うトリックですから、それらは強烈な現象のものばかりです。たとえばつぎのようなものです。

デッキを表向きにさっと広げて見せ、さらに 1 回リフルシャフルしたあと、表向きにリボンस्प्रेッドして、よく混ざっていることを見せます。それからデッキを 2 分して、相手と自分が持ち、お互いに左右にディールして、2 組ずつに分けます。結果として 4 つのパイルが出来上がります。ひとつのパイルを表向きにリボンस्प्रेッドすると、それはダイヤの A から K まで順番になっています。あとの 3 つのパイルも、クラブ、ハート、スペードの別に、A から K まで順番になっています。

このぐらい強烈なトリックなら、むしろ単独もしくは少数の傑作を集めて出版した方が価値感が出るのでは、という考えもよぎりました。しかし私は私の作品の価値観をうつ

たえるために仕事をしているのではありません。カードマジックの集大成をまとめる仕事をしているのです。浮気をしてはいけません。

そこで今日は、渦巻く考えを鎮め、Card Magic Library を第 10 巻まで出すという方針に合わせて、私の考えの舵の方向をしっかりとさせたいと思います。

まず目の前の問題である、第 2 巻のメインテーマは、エルムズレイカウントにして、ホフジンサーは第 3 巻のメインテーマとします。ここまでの舵は方向が決まりました。サブテーマについては、いくらでも存在します。当面は、ストリッパーデッキでまとめられるかどうかやってみます。

そのあとの巻でメインテーマになるものを考えてみましょう。

フォーエースアセンブリー

これについては、すでに 60 種類ぐらいの作品がファイルされていますので、あとはアレンジの仕方を考えれば、いつでもまとめる作業に入れます。ただし、アレンジの仕方というのが問題です。なぜなら、ダブルリフトやエルムズレイカウントのように、技法をテーマとして作品を集めるのではなく、ひとつの現象をテーマとするのですから、似たような現象のものばかりが集まることになるからです。でも、私はそれなりの考えはすでに持っています。

マセマティカルトリック

存在する数理的な原理を網羅し、それらの原理による傑作を集めます。数理的トリックというと、セルフワーキングの類似語として、好まない方がけっこういるようです。私は、いままでの数理的原理カードトリックの多くが、観客から見た外観が、いかにも数理的トリックに見えるから軟弱なのだと思います。数理的原理であろうと、物理的原理、はたまた心理的原理であろうとも、それだけにたよったら、表から見て中が透けて見えてしまうトリックになってしまうと思います。

原理というものは、その原理が外に見えないように使ってこそ、マジックになるのです。何かの原理が働いているとか、何かのテクニックが使われているとかを観客に感じさせたら、マジックではないのです。

そういう観点を忘れることなく、いままでの数理的トリックを収録しながら、それらの不思議さをパワーアップさせることに注力したいと思います。

基本技法

Card Magic Library では、作品や技法や原理をテーマにするだけでなく、カードディクションとしての基本技法の集大成もやってみたいと思います。しかしそれは、技法を教えるいままでの教科書に書かれているものを再録しても意味がありません。ひとつひとつの技法に関して、いままでの著者や研究家を書いてはきたが、それほど明確に強調されてこなかった、神髄のようなものを抽出してみたいと思います。

ちょうどいま、ロベルト・ジョツビが“Genii”において、’ダイ・バーノンの神髄’のような記事を書いています。そのようなことを、各技法についてやってみたいと思うのです。

目の技法

シークレットカウント、グリップス、エスティメーションなどは、目の技法です。(もちろん、手によるハンドリングも同時進行しますが)。しかも目は客の注目をそらすことや、客の注目を集めるという、心理的手法としての働きも重要です。そのような目の技法や、目の働きについて書かれたものをピックアップし、そしていままで書かれていない、いってみれば超絶技法のようなものも集めたいと思います。

たとえばあなたはいま、相手がよくシャフルしたデッキを受け取り、さつと表を上にして両手の間に広げ、「よく混ざっています」というセリフを言いながら、瞬間的にトップの4枚をグリップスして、瞬時に記憶できると思いますか。それができれば、記憶した4枚を利用して強烈な現象を生み出すことができます。そのような瞬間記憶の技法も、やり方を知り、練習すればできるようになるのです。

現象による分類

先にあげたフォーエースアセンブリの章は、ひとつの現象についての集大成ですが、そのような作品の集め方は、当然ながらいくらかでもあります。サンドイッチトリックは私のファイルに 100 種類ほどありますし、オイル&ウォーターも同様です。

それらを全部書くつもりはありません。そんなことをしたら、Card Magic Library の価値が薄まってしまいます。それらの中から優れたものを、ひとつの現象のさらにサブカテゴリーに分類して収録すれば、研究資料としても価値が出てきますし、演技レパトリーとしても豊かさの幅を広げられると思います。

まだまだいくらでもテーマはあります。チャールズ・ジョーダンも全訳するつもりです。アードネスもあります。JINX からカードマジックを全部引き出すだけで大仕事です。もちろん、重要な技法については、すべて取り上げるつもりです。そしてひとつの大きな章に入らないようなトリックの中にも、優れたものがあります。それらを収録する必要もあります。

このようなことを書いてきたら、また私の頭の中はマグマ状態になってきました。書きたいことや、やらなければならないことが、頭の中で四方八方に飛び交い出しました。それはそれでよいのですが、目標は立てるだけでなく実現するものです。それには、地道な仕事を進めるしかありません。

ではマグマが発するこのエネルギーを、当面の課題である、エルムズレイカウントに向けることにいたしましょう。今日の仕事の目標は、アレックス・エルムズレイが、最初にエルムズレイカウントを使ったトリック、'フォーカードトリック'を発表したときの解説書に書かれた、エルムズレイカウントを正確に書くことです。

マジックフォーラムでは、カードの持ち方はどうのこうのと、いろいろ意見（異見）が飛び交っていますが、エルムズレイは世に送ったこの最初の方法において、押さえるべきところをきちっと押さえて説明しています。このやり方のツボを理解しないかぎり、エルムズレイカウントをマスターする土台は築けないでしょう。

皆さん、新しいトリックを追うのも趣味としては悪くありませんが、いままでに築かれたものを、しっかり吸収することも忘れないでください。

では、Card Magic Library 第2巻に、乞うご期待！

Cardician's Journal

No.030

2008 年 7 月 11 日

リバーススベンガリデッキ

ノーマルなスベンガリデッキとは、交互にセットされているうちの 26 枚の同一カードの方が、ショートエンドになっているもので、リバーススベンガリデッキとは、同一カードでない、ばらばらのカードの方がショートエンドになっているものです。

この 2 種類のスベンガリデッキについて、マジックカフェに投稿がありました。このスレッドは、初期投稿者と私との、2 人だけの会話のようになりました。全部翻訳いたします。

ジェームス

リバーススベンガリデッキについて、マジックカフェにひとつも投稿がないのが不思議です。リバーススベンガリの存在を知った瞬間から、私は虜になりました。リバーススベンガリの方が優れているのに、ノーマルなスベンガリデッキを使う理由が理解できません。

私はいままで、ノーマルなスベンガリデッキで、裏向きにドリブルスプレッドしてからターンオーバーして、表が全部違うカードであるのを見せるのが好きでしたが、リバーススベンガリでは、表向きにスプレッドして全部違うのを見せられるのです。

ノーマルスベンガリデッキでできることは、すべてリバーススベンガリデッキでできるのです。しかも、フォースカードがエンドショートではないので、客が手に取っておかしいと思われることはありません。(いままでノーマルスベンガリデッキで気づかれたわけではありませんが。しかしマジシャン相手に見せる場合には、プラス要因であることは間違いありません)。

もうひとつの利点は、表向きにリフルシャフルして、カードがすべて違うことを印象づけられる点です。これも、スベンガリデッキを知っている人に見せる場合には、プラスのひとつです。何かご意見はありますか。

加藤

私は、表向きのリボンスプレッドして違うカードを見せることが、裏向きにスプレッドしてから表向きに返して違うことを見せるやり方と比べて、どんな場合にも優れているとはかぎらないと思います。そして表向きにリフルシャフルすることが、裏向きにシャフルすることと比べて、どんな場合でも優れているとはかぎらないと思います。

ノーマルスベンガリデッキで演じた方がよいトリックもありますし、リバーススベンガリデッキで演じた方がよいトリックもあります。

ところで、ノーマルスベンガリデッキとしても使えて、同時にリバーススベンガリデッキにも使えるデッキがあります。もしくは、スベンガリデッキとしても使えて、メネテケルデッキとしても使えるものもあります。エリス・スタニオンが100年まえに書いています。

ジェームス

ご回答有り難うございます。加藤さんのアドバイスや見識はたいへん有り難いと思っています。いままでもマジックカフェの投稿から、多くのものを学ばせていただきました。

裏向きにドリブルスプレッドしてから、ターンオーバーして全部違うカードであることを見せるのは、必ずしも悪いやり方ではないと思います。しかしながら、直接表向きにスプレッドして、全部違うことが見せられるのは、私にとってはボーナスのようなものです。リバーススベンガリデッキでは、裏向きに広げてからターンオーバーするということができなくなりますが、私としては、そのようなやり方をする必要を感じません。それは手順の問題であると思います。

同じことがリフルシャフルについても言えます。ノーマルスベンガリデッキでは、裏向きでリフルシャフルしなければなりません。リバーススベンガリデッキでは、表向きにでも、裏向きでもリフルシャフルできます。これはさらに追加されたボーナスです。

私はリバーススベンガリデッキよりも、ノーマルスベンガリデッキでやった方がよいというトリックがどんなものか知りたいものです。これは加藤さんにチャレンジしているのではなく、それぞれのデッキの利点を知りたいからです。私としては、ノーマルスベンガリの方が優れているという点をひとつも見いだせません。私にはノーマルスベンガリデッキの方が劣っているように見えます。

もしかすると、私は何かを見落としているのかもしれませんが。私はリバーススベンガリデッ

クを作って使い始めたばかりですし、まだ十分に比較したわけではありませんから。しかしながら、スベンガリデッキの基本ハンドリングにおいては、すべての点でリバーススベンガリデッキの方が優れていると思えるのです。

ノーマルにもリバースにも使えるタイプがあるというのは、たいへん面白いですね。私もトライしてみたいと思います。もしかすると、同一カードをエンドショートにして、他の 26 枚をサイドショートにするのでしょうか。ご回答と情報を有り難うございました。

加藤

ひとつの例です。

リバーススベンガリデッキでは、全部のカードが同一カードに変化したことを、表向きにリボンスプレッドして見せることができません。

皆さんの中には、そのようにして全部同じカードを見せるというクライマックスを好まない方がいることを知っています。しかしながら、私が東京ディズニーランドのマジックショップで、おそらく 5000 回を超えるスベンガリデッキの実演経験を通して言えることは、そのクライマックスを演じないぐらいなら、スベンガリデッキを使う意味がないということです。(フォース目的などを除いて)。

私はまえの投稿で、ノーマルスベンガリデッキの方がリバーススベンガリデッキより優れていると述べたわけではありません。それぞれのデッキには、それぞれの使い道があると言いたかったのです。

ジェームス

ご回答有り難うございます。どちらが優れていると述べていたのではないことは、私も理解しております。それぞれがそれぞれの使い道があるということは、私も同感です。しかしながら全般的にみれば、私にはリバーススベンガリデッキの方が、はるかに優れていると思うのです。

加藤さんが指摘したように、表向きにリボンスプレッドして、全部同一カードであることを見せることはできません。しかし、リフルして同一であることを見せることができますし、裏向きにスプレッドしてからターンオーバーして同一カードを見せることもできます。私としては、裏向きにスプレッドしてからターンオーバーするのを、違うカードを見せるのよりも、同一カードを見せるのに使った方がよいと思います。その意味がご理解いただけると思います。

加藤

私はまえの投稿を書いているとき、あなたが裏向きにスプレッドしてからターンオーバーして、同一カードを見せられると書くのではないかと予測していました。予測が当たりました。そのやり方では、カードを十分に広げることができません。広く広げすぎると、カードをうまくターンオーバーできません。狭く広げたとしたら、同一カードが現れたときのインパクトは強くありません。表向きにドリブルスプレッドすれば、十分広く広げられます。このクライマックスとしてのインパクトの強さの違いは絶大です。

スベンガリデッキで1枚のカードをフォースするのに使う場合、

1. ドリブルスプレッドして、相手に1枚指ささせる。
2. 左手の上にドリブルオフして、相手にストップをかけさせる。
3. デックを数組にカットして分けさせ、好きなパケットのトップカードを取らせる。

このようなやり方をするとき、リバーーススベンガリデッキは使えません。

なおリバーーススベンガリデッキでしかできないトリックが多くありますが、デヴィッド・ブリトランド氏のサイトに、そのようなものの好例が解説されていますのでご覧になってください。

2人のやり取りは以上です。いまのところ、ジェームスさんからのカウンターはありません。私は彼をやりこめたいから書いたのではなく、両方のデッキをより深く考察したいから書いたのです。

ジェームスさんのように、あることを溺愛しすぎると、別のあることが見えなくなると言うことがあります。恋に似ているかもしれません。結婚というのは、一部を見て結婚相手を決めるのではなく、全体を見て決めることが大事だと、私は結婚適齢期の娘に言っています。それと同じことがカードマジックでも言えると思うのです。

また、欠点ばかり気にしていると、欠点から得られるものがあることを見逃すことがあります。デヴィッド・ブリントランド氏が書いている‘ボガスイフェクト’が好例です。私は上記のやり取りでは、そのトリックがリバーーススベンガリデッキでしかできないと書きましたが、ノーマルスベンガリデッキでもできることがあとからわかりました。しかも、ノーマルスベンガリデッキで演じた方が、少なくとも私は、はるかにインパクトの強いマジックになったと思います。

“災い転じて福となす”とはこのことでしょう。そのやり方を説明します。

ボガスイフェクト・加藤版

リバーススベンガリデッキを使った原案の現象はつぎの通りです。

これは私のバリエーションでもそうですが、最初にデッキを何回でもリフルシャフルすることができます。そしてデッキをリフルするか、ドリブルスプレッドして、デッキがよく混ざっていることを見せます。

Aさんにデッキを裏向きに渡し、好きなだけカットをやらせ、適当なところでストップさせます。トップカードをBさんに渡してもらい、Bさんはそれをポケットに隠します。デッキのつぎのトップカードをCさんに渡してもらい、Cさんはそれをポケットに隠します。そして最後にAさん自身が、つぎのトップカードを取ってポケットに隠し、デッキを裏向きにテーブルに置きます。ここで隣の部屋にいたマジシャンのパートナーが登場して、ポケットに隠された3枚のカードをすべて当てます。

準備

ノーマルスベンガリデッキを使います。まずノーマルカードと同一カードを分けて、2つのパイルを作ります。一方は全部違うカードのパイルで、他方は全部、ショートエンドの同一カードです。

1枚の同一カードを取り、目の前に置きます。違うカードのパイルから1枚のカードを取り、それを目の前の同一カードの上に重ねますが、重ねるまえに、その同一カードの裏面に、上に重ねるカードがわかるマークをつけます。

そのようなペアを重ねると、どの同一カードを見ても、その上のカードが何であるかわかります。

演技

準備したデッキを表向きでリフルシャフルします。ただし表を手前に向けて、観客にはフェースが見えない角度でやります。セットしたペアは離れません。それから裏向きにドリブルスプレッドしてからターンオーバーして、違うカードの表面を見せます。カードをそろえます。

デッキを裏向きに持ち、何回かカットします。「このようにカードを適当なところから持ち上げて分けることを、カットといいます」と言います。ここでリフルしてデッキの表面をよく見せて、「このように色々なカードがありますから」と言って、また1回カットし、「カットする

場所によって、違うカードが上にきます」とセリフを続けます。

客Aにデッキを渡し、裏向きに持たせます。「いちどカットの練習をしてください」と言って、カットをやらせます。的確にやれるかどうかを確認する必要があります。

ここで後ろ向きになります。Aさんにあと1回カットしてもらい、トップカードをBさんに渡してもらい、Bさんにはポケットに隠してもらいます。つぎのトップカードをCさんに渡してもらい、ポケットに隠してもらいます。最後に、Aさんには、デッキのボトムカードをのぞいてもらい、そのカードを記憶してもらいます。それからデッキを裏向きにテーブルに置かせます。

前に向き直ります。デッキのトップカードのマークをグリンプスすると、Cさんが隠しているカードがわかりますから、それを当てます。ポケットからカードを出させ、当たっていることを示します。

Bさんのポケットの中のカードを当てます。それはフォースカードですから、その名前を言います。ポケットから出させ、当たっていることを示します。そのカードの裏面を見ると、そのマークによって、デッキのボトムカード、すなわちAさんが見て記憶したボトムカードがわかります。

「最後はいよいよ、Aさんが見て記憶したカードです。そのカードはこちらの1組のいちばん下にありますが、誰にも見えません。Aさんが知っているだけです。ではAさん、そのカードを強く念じてください。わかりました。ハートのKですね」と当てます。そしてドラマチックにデッキをひっくり返して、そのカードを現します。

Card Magic Library 第1巻には、スベンガリストックについて詳しく書かれていますが、スタニオンの述べた、スベンガリデッキにもメネテケルデッキに使えるデッキのことも書かれています。

ところが面白いことに、ジェームスさんが想像して書いた、エンドショートとサイドショートの交互スタックは、スタニオンが書いている方法とは違いますし、私も考えたことがありませんでした。今回のマジックカフェにおいての新発見でした。もしもいままでにどこにも書かれていなければ、ジェームスさんの名前は歴史に残るでしょう。

なお、以上のようにこの号の原稿をまとめたあと、2日間の空白をおいて、ジェームスさんの投稿がありましたので、つけ加えさせていただきます。

表向きでスプレッドする方が、全部同じカードを見せるのにインパクトが強いということは、

まったくおっしゃる通りです。自分自身でやってみて、完全に納得いたしました。いつも加藤さんの見識には感謝いたします。

ということで、意見が対立したときに、最後まで自分を通す人が多い中で、ジェイムス氏がこのような言葉を書けるということは、たいへん素晴らしいことだと思います。

マジックカフェでは、私はずけずけ意見を言う部類です。調子に乗って書きすぎて、あんなことを投稿しなければよかったと思うことがよくあります。

しかしながらマジックカフェでは、一生懸命考えて、一生懸命自分の考えを書くということが、私の知識を豊かにするのに役立っています。こちらの真剣さが伝われば、相手も真剣に意見を言ってくれるからです。軽いチャットの多いインターネット宇宙の中で、マジックカフェは良質の空間です。

Cardician's Journal

No.031

2008 年 7 月 18 日

現代の宮廷マジシャン

マジシャンにとって、いちばん重要なことは何でしょうか。他の人がやらないマジックをやることでしょうか。それとも、魔法に見えるようなマジックをやることでしょうか。

それらは不可欠な要素ではありますが、もっとも重要なことは、他にあります。それは、マジシャンという商品を、顧客に高く買ってもらうことです。

唐突にこのようなことを言うと、まるでわからない人も多いと思います。これから私が説明しても、まるでわからない人もいるかもしれません。なぜなら、マジックを学んだり、買ったり、人を驚かせることを楽しみでやっている人には、そんなことはどうでもよいからです。

世の中には、素晴らしいマジシャンがたくさんいます。しかしながら、それらの人たちがすべてマジシャンとして裕福な生活をしているとはかぎりません。なぜなら、彼らはアーティストとしては優れていても、自分を売るセールスマンとして優れていないからです。

端的な例で言えば、昨今のテレビで成功したマジシャンは、有力な芸能社に所属していたり、優秀な専属マネージャーがいたり、もしくは本人自身にセールス能力がある場合です。マジシャンという商品を完成させたら、それをうまく売り込まないかぎり、いくら優秀な商品を作っても意味がありません。

自分を高く売り込むということには、クライアントに高く売り込むということと、観客を満足させるという、2つの仕事があります。前者はマネージャーにまかせるとして、あとの仕事は舞台上のマジシャンの仕事です。

観客を満足させるということは、ただ面白いマジックを見せたり、すごく不思議なマジックを見せるだけではなく、素晴らしいと感動させること、マジックやマジシャンの個性で観客を魅了することなどです。

その点で大成功したマジシャンがいます。ニューヨークの超高級ホテルを本拠地として、世界中の高級ホテルからお声がかかるマジシャン、それがスティーヴ・コーエンです。彼のプロモビデオが YouTube で流れました。本来はプロマジシャンのビデオのリンクは紹介しないことにしていますが、この場合はプロモビデオであることもあり、ぜひ皆さんに彼の存在を知っていただきたいことから、今回紹介することにいたします。

<http://jp.youtube.com/watch?v=quoJxg9fSBk>

しかしながら、彼の素晴らしさは、プロモビデオからはわからないかもしれません。彼がそれほど大がかりでないマジックのレパートリーで、年に 1 億円を越える出演料を稼げる謎を解きたければ、ニューヨークのウォードーフアストリアホテルに見に行くことをおすすめいたします。

今日ここに書いたことは、じつはプロマジシャンだけの問題ではありません。あなたがマジシャンとして、一般の人々に見せることがあるのなら、一流マジシャンとしての心がまえを持っていたきたいのです。人々が感動し、マジックが素晴らしいとってくれたとしたら、それは出演料はもらわないとしても、あなたの努力への報酬となり、マジックライフを豊かにしてくれるのですから。

Cardician's Journal

No.032

2008 年 7 月 25 日

HK アップジョグパス

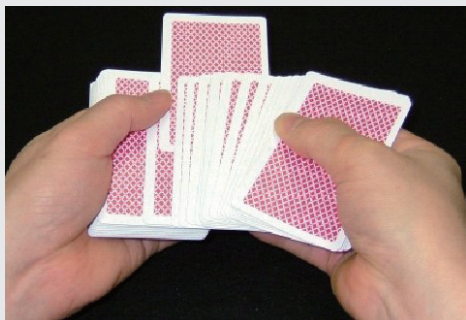
Card Magic LLibrary 第2巻の執筆が佳境に入り、今日はとても Cardician's Journal の方に頭がまわりませんでした。こういう日もあるだろうと思って、私の取っておきの技法をあらかじめ書いておきました。それを紹介することにいたします。

この技法では、つぎのようなことができます。すごいです。

両手にデッキをスプレッドして、相手に1枚のカードを指ささせ、そのカードをアップジョグし、両手を上げてそのカードのフェースを相手に見せます。そして相手にそのカードを中に押し込んでもらいます。そしてカードをそろえたとき、すでに相手の選んだカードはボトムから2枚目にコントロールされています。

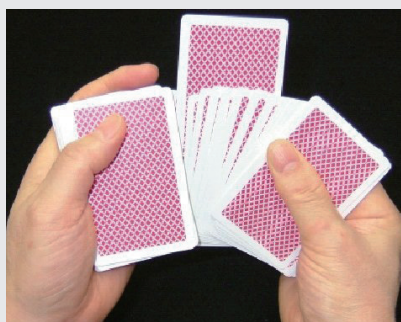
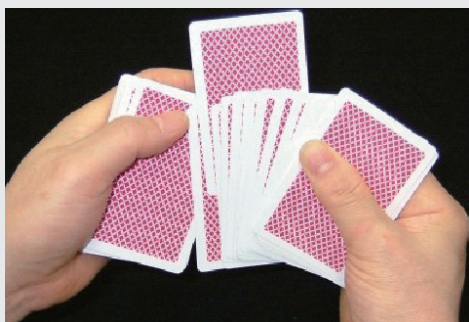
方 法

デッキを両手の間に広げ、相手に1枚のカードを指ささせます。そのカードをアップジョグしますが、そのとき、そのカードの下カード(図ではスペードの4)をプッシュして、右手の指先で押さえます。

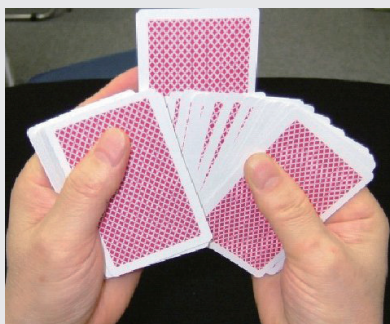


両手を上げてカードを垂直にして、フェースを相手に向けるのですが、垂直になるまでに、つぎの動作を行います。

左手を時計方向に少しねじり、左手のカードの右下コーナーが、右手のカードの左下コーナーより左にくるようにして、左手のねじりを戻しながら、左手のカードを右手のカードの上に運びます。



カードのフェースが相手に向いた時点では、このような形でカードを保持しています。右図は、相手から見た図です。



右手と左手を近づけて、カードをそろえてから、右手でアップジョグカードを押し込みます。そのとき、左手の指をフラットにカードにつけると、そこにカードがないのがわかってしまうので、指をカールしておく必要があります。

選ばれたカードはフェースから2枚目にありますから、アードネス / フーディニチェンジで現すこともできます。

Cardician's Journal

No.033

2008 年 8 月 1 日

イモーショナルパワー

Card Magic Library 第 1 巻の準備たけなわのころ、Cardician's Journal に書くことに困り、その結果として 'フィンガーセンサー・パワーアップバージョン' を思いつきました。第 2 巻の準備がピークを迎えている今日、同じことが起こりました。

夕食でワインを一杯やったらどっと疲れが出て、ソファで眠り込んでしまいました。目が覚めたら 11 時近くになっていました。私は金曜日の零時までにはアップロードすることになっていますが、目が覚めた時点で書くことが決まっていませんでした。

「やばい、どうしよう」と考え始めたとき、以前、同じような状況で 'フィンガーセンサー' のバリエーションを思いついたことを、思い出しました。するとどうでしょう。また別のバリエーションを思いついたのです。

前半は、ダイ・バーノンの 'イモーショナルリアクション' を借用します。相手にシャフルさせたデッキを受け取り、相手にやってもらうことを説明すると言って、つぎのようにやります。

表を自分に向けて両手の間に広げ、まん中あたりで分けます。「このように適当なところで分けて、分けたところのカードを見て、このように胸に当ててください。そしてそのカードを強く念じてください」と、左手の半分のフェースカードを胸に当てながら言いますが、そのときトップカードをグリンプスします。

そして両手のカードを合わせて、相手に渡します。すでにトップカードをキーカードとして記憶しました。

相手が半分に分けて、左手のカードを胸に当てたら、残りのカードを受け取ります。「じゃ

あこちらに返してください」と左手のカードをさし出しますが、相手がのせようとしたら、「のせるまえに1回カットしてください」と言います。相手がカットするとき、どのぐらいカットしたか、エスティメーションします。

そして手に持っているカードをまん中あたりで分けて、左半分の上に相手のパケットを返してもらい、その上に右手のカードを重ねます。結果として、デッキのどのあたりに選ばれたカードがあるかを記憶しておきます。プラスマイナス5,6枚の誤差があっても問題ではありません。カードを重ねたら、ドリブルオフします。

デッキを表向きに持ち、「いまから、あなたのやったことを真似します」と言いながら、エスティメーションした位置にブレークを作ります。そして胸の前でデッキを両手の間に広げ、ブレークの前後6,7枚が広がった状態で止めます。ここまでカードの方は見ていません。

「適当なところでカードを分けて、」と言いながら、視線をカードの方に落とし、その瞬間にキーカードの左でカードを分けて、「胸に当てて念じます」とセリフを続けます。

2,3秒念じる演技をしたあと、「もしも私が念じているのがあなたのカードと同じだったらすごいと思いませんか。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。相手が答えたら、「では当たりました」と言って、左手のフェースカードを見せます。

すべり込みセーフ。お休みなさい。

Cardician's Journal

No.034

2008 年 8 月 8 日

文字対応記憶法

= 考案：加藤英夫、2002 年 4 月 7 日 =

Card Magic Library 第 2 巻の原稿がいったん書き終わったあと、エルムズレイカウントに関して、重要な作品を追加することになり、ページ数の関係で記憶術に関するものをひとつ削ることになりました。今回は、その原稿をここにそのまま収録することにしたしました。

メモライズドスタックとは、52 枚のカードのすべてについて、カード 1 枚について 1 から 52 のどれかの数字をあてはめて、数とカードの対応を記憶するものです。そしてデッキをその数字の順番通りに配列します。

1 から 52 のそれぞれの数に対応するカードを記憶していますから、たとえば相手が 27 と言ったとしたら、すぐ 27 枚目にあるカードはダイヤの 5 だとわかります。逆に、クラブの J と言われたら、それが 33 枚目にあることがわかります。

このように、カードに対してそれが何枚目にあるか、何枚目が何のカードかということを瞬時に思い出すことは、サイ・ステビンススタックのような、計算しなければわからないスタックでは実現できません。

数とカードの対応を、瞬時に思い出せるように記憶することが、できるはずないと思う人もいるかもしれません。ところができるのです。携帯電話に 52 人分のデータが入っているとして、それらが全部苗字が違おうとします。そのひとつの苗字を思い浮かべたとき、その人の名前がすぐ思い浮かべるはずで。たとえば、'加藤'と言ったら、'英夫'と思い出せるはずで。

それと同じことを、カードと数の組み合わせでやるのです。練習方法としてベストなのは、

52 枚のそれぞれの裏面に、対応する数をサインペンで書くのです。裏面の数を見て、反対側のカードを思い出す、カードの面を見て反対側の数を思い出す、というのを反復練習します。最初は 5 枚だけでやり、5 枚でできるようになったら、別の 5 枚でやり、それができるようになったら、最初の 5 枚とあとの 5 枚を混ぜて 10 枚でやる、というように増やしていくのです。

以上でメモライズドスタックの概要がわかったと思います。この概念を、記憶術に利用するのは。それはカードと数に対応するのではなく、カード 1 枚と平仮名 1 文字を対応して記憶するのです。

ダイヤの A から 5 までを、「あいおえお」に当てはめます。
ダイヤの 6 から 10 までを、「かきくけこ」に当てはめます。
ダイヤの J から K までを、「がぐご」に当てはめます。

クラブの A から 5 までを、「さしすせそ」に当てはめます。
クラブの 6 から 10 までを、「なにぬねの」に当てはめます。
クラブの J から K までを、「ざぜぞ」に当てはめます。

ハートの A から 5 までを、「たちつてと」に当てはめます。
ハートの 6 から 10 までを、「まみむめも」に当てはめます。
ハートの J から K までを、「だぜど」に当てはめます。

スペードの A から 5 までを、「はひふへほ」に当てはめます。
スペードの 6 から 10 までを、「らりるれろ」に当てはめます。
スペードの J から K までを、「ばぶぼ」に当てはめます。

以上のように、ダイヤの A から 5 までを、「あいうえお」に当てはめたのは、じつはコンセプトを理解していただくためで、実際はそうに 50 音順にあてはめるのはよくありません。なぜなら、50 音の順番をたどって思い出だそうとするからです。瞬時に思い出すには、むしろランダムに当てはめた方がよいのです。

この手法を、' 文字対応記憶法 ' と呼ぶことにします。この手法をメモライズドスタック並みのスピードで使えるようになれば、つぎのようなことができます。

* 方 法 *

相手に 1 枚のカードを選ばせますが、選ばれたカードが何であるかわかる、何らかの手

法を使います。クリンプでもグリンプスでもフォースでもかまいません。相手にデッキを渡して、徹底的にシャフルさせます。デッキを表向きにリボンスプレッドして、相手のカードを見つけると言って、探す演技の中で、トップから6枚目から15枚目までのカードを文字対応記憶法で記憶します。相手のカードを見つけて、いま演じているトリックは終わります。そして記憶した配列を利用して、つぎのトリックを行います。

相手にデッキを渡し、あなたは顔を横に向けます。あなたの手の上にカードを置いていかせ、好きなところでストップさせます。ストップされたところのカードを当てます。

アル・コランの‘レイジーマンズカードトリック’をシャフルされたデッキで演じることもできますし、応用範囲は無限に広がっていると思います。問題は、使えるレベルまで練習しなければならないということです。当書に書いたからには、練習を始めることにいたしましょう。

じつはいま、私はこの技法を練習している最中です。15枚までは瞬時に思い出せるようになりました。52枚までの道のりはたいへんかもしれませんが、これを実現できるようになれば、すごい現象を生み出せることがわかっています。

‘文字対応記憶法’補足

前述の説明では、記憶の仕方がよくわからなかったかもしれません。具体例を書いておきます。記憶の単位は5枚分ずつとします。日本人は俳句などで5文字単位の読み方に慣れているからです。

たとえばトップから、KD、JC、9S、7H、AHだとします。これを前述のカードと文字の対応表にしたがって並べると、「ご、が、れ、み、た」となります。この5文字は、いったん頭の中で「ごがれみた」と発音すれば、当分忘れることはありません。

つぎの5枚が、5S、3C、QH、4D、10Sだとすれば、「ほすぜえろ」となります。まえの5文字に続けて、「ごがれみた、ほすぜえろ」と記憶します。

ためにしに頭の中で「ごがれみた、ほすぜえろ」と唱えてみてください。10文字ぐらいなら簡単に思い出せるでしょう。これをなるべく多くの文字数でできるようにするのです。

もちろん、カードと文字の対応を、考える時間なしで対応づけできる練習が先です。それをマスターしていなければ、使い物になりません。それはカードと数の対応を関連づけする、メモライズドスタックの難易度とほとんど同等です。

Cardician's Journal

No.035

2008 年 8 月 15 日

アルティメイトスプリット

= 考案：加藤英夫、2008 年 8 月 14 日 =

新しいカードマジックを考案する手法として、あるテーマを問題として掲げ、その問題を解決する方法を考えるという、いわゆるプロブレムソルビングの手法があります。

今日は、“選ばれたカードがクリンプカードから特定枚数目にあることがわかっているとしたら、選ばれたカードをどのように現すことができるか”ということ、プロブレムとして考えました。

そのテーマの解決方法を考えるまえに、クリンプカードから何枚離れているかを知る手法も考える価値があります。原理の異なる 2 種類の方法を書いておきます。

クリンプカードをデッキの中央あたりに位置させて、リボンスプレッドします。相手に 1 枚選ばせ、返してもらうとき、「まん中へんに入れてください」と言って、クリンプ近辺を指さします。クリンプから何枚目に入れられたかを認知します。

つぎの方法は、位置のフォースです。クリンプカードがボトムから 10 枚目にあるとします。ヒンズーシャフルしてストップをかけさせます。ストップがかかったら、左手のトップカードを相手に相手に取らせませす。左のカードの上に返させ、右手のカードをその上にのせれば、選ばれたカードはクリンプカードの下 10 枚目に位置されます。

さて、選ばれたカードがクリンプから 10 枚下にあるわかっていたら、どのような現し方ができるでしょうか。すぐ思いつくのが、超当たり前のやり方です。

デッキを適当に何回かカットして、「いまあなたのカードは上から 29 枚目にあります」と適当に言います。それからまた数回カットして、「いまあなたのカードは上から 34 枚目にあり

ます」と適当に言います。それから数回カットして、最終的にクリンプカードがボトムに行くようにカットします。「いまあなたのカードは上から 10 枚目にあります」と言います。

「どうやら信じていないようですね。本当に 10 枚目にあるんですよ。数えて見てください」と言って、相手にデッキを渡し、10 枚ディールさせます。相手のカードを言わせてから、10 枚目のカードを表向きにさせます。

その他、つまらないやり方を 7,8 種類考えつきましたが、それらは捨て去ります。私はマルローではありません。ひとつだけ、強力な作品が生まれました。現象はつぎの通りです。

選ばれたカードがデッキに戻されて、デッキがシャフルされたあと、デッキをテーブルに置きます。相手にだいたいまん中あたりでカットして、2 組に分けさせます。あなたは両方のポケットに手をかざし、「こちらにはありません」と言って、一方を捨てます。

さらに相手に 2 組に分けさせます。手をかざしてから、「こちらにはありません」と言って、一方を捨てます。このあとは、自分でカットして、どんどんスピードアップして捨てていきます。そのようにして、最後に残ったカードが選ばれたカードです。

やり方を知りたい方は、JCS 教科書・中学コースの 'ファイナルスプリット' を読んでください。あのトリックをキーカードではなく、クリンプカードで置き換えて行うのです。

今日もまた、強力な作品を思いつくことができました。

ファイナルスプリット

= 加藤英夫、JCS 教科書・中学コース、2004 年 8 月 5 日 =

この号で現象で解説した 'ファイナルスプリット' の方法を、JCS 教科書・中学コースより引用して紹介いたします。

方 法

あらかじめボトムから 10 枚目のカードを記憶しておきます。キーカードとして使います。

カードを両手の間に広げて、相手に 1 枚抜いてもらいます。ボトムの 10 枚より下から抜かれないように、下の方は広げないようにします。

抜いたカードを相手が見ている間に、トップから 20 枚目ぐらいでカットして、下半分を上になわしてそろえますが、ポケットとポケットの間にブレイクを保持します。

カードを両手の間に広げてブレークのあるところまでカードを送り、ブレークから右のカードを右手で分けます。そして左手のカードの上に相手のカードを返してもらい、そしてその上に右手のカードをのせてそろえます。

これで相手のカードはキーカードから下 10 枚目に位置されました。そして相手のカードはデッキの中央よりも 5 枚ぐらい下にあります。

そのあとデッキをテーブルの上にドリブルオフして落とし、そしてカードをそろえてやります。相手のカードがどこにいったかわからなくなった印象が強められます。

「カードを減らしていきます」といって、デッキをカットしますが、なるべく正確にまん中へんで持ち上げます。持ち上げた半分を下半分の右に置きます。

それから両方のポケットに手をかざしてから、右のポケットを取り上げます。

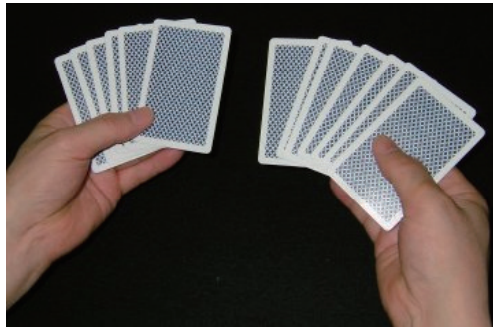
そしてすぐにそのポケットを表向きして、フェースの 7, 8 枚のカードを広げ、「この中にはありません」と言います。



そのとき、キーカードの右隣から右端まで何枚のカードがあるかをこっそり確認します。上図。(キーカードは数に入れません)。

たとえば 6 枚あったとしましょう。ということは、 $10 - 6 = 4$ ということになり、相手のカードはテーブル上の裏向きの組の、上から 4 枚目にあるということがわかります。すぐにカードを閉じて、裏向きにわきに置きます。

テーブルのポケットをまん中あたりでカットして、持ち上げた方を下半分の右に置きます。両方のポケットに手をかざし、「こちらにはありません」といって、左のポケットを取り上げて、わきに置きます。



残りのカードは 12, 3 枚になりました。カードを取り上げて両手の間に広げ、まん中へんで分けます。上図。

あなたはどれが相手のカードかすでにわかっていますから、「こちらにはありません」といって、相手のカードのない方をわきに捨てます。

残ったカードを2つに分けて、同じように相手のカードのない方を捨てていきます。そして最後に1枚のカードを残します。

「これがあなたのカードだったら不思議ですね。あなたのカードは何でしたか」といって相手のカードをたずねます。そして最後の1枚をドラマチックに表向きにします。

*** 備 考 *** (2011 年 10 月 10 日補足)

キーカードはボトムから 10 枚目にセットしておくのではなく、相手にシャフルさせたデッキを表向きにさっと広げて、「よく混ざっていますね」と言うときに、ボトムから 10 枚目をグリンプスします。

上記のような選ばれたカードの返させ方は、特定の位置に返させた感じがします。カードを選ばせるときに、ヒンズーシャフルして相手にストップをかけさせ、左手のトップカードを取っておぼえさせ、もとに戻させ、その上に右手のカードを重ねます。

選ばれたカードを中央あたりに配置する必要はありません。ヒンズーシャフル中にストップがかかった位置によって、選ばれたカードが中央より少し上、もしくは少し下にあれば、デッキを 3 つに分けます。必ず選ばれたカードのある位置より 10 枚以内の上でカットすればよいのです。

このトリックをクリンプカードに置き換えるとしたら、10 枚離れているクリンプカードと選ばれたカードの間でカードを分け、上のカードを裏向きのまま広げて、「この中にはありません」と言うとき、クリンプより下に何枚あるか認知すれば、つぎのポケットのトップから何枚目に選ばれたカードがあるかわかるわけです。

Cardician's Journal

No.036

2008 年 8 月 22 日

ビギナーの質問に学ぶ

マジックカフェの投稿に、つぎのようなものがありました。

クロスカットフォースを行うとき、カットした残りのカードを上半分の上にクロスさせてのせるのを、相手にやらせた方がよいでしょうか。それとも自分でやった方がよいでしょうか。

私はこのような疑問は、いままで思いもしなかったことです。ビギナーだからこそ思いつくことであり、上級者はそれこそ本能的に、相手に残りのカードをのせさせるなんてことはやらないでしょう。

第一に、カットした残りのカードをクロスさせて、カットした PACKET にのせさせるためのセリフを想像してみてください。「残りのカードを、クロスさせてのせてください」とは言えません。クロスさせてと言っても一般の人はわかりません。「残りのカードを 90 度交差させてのせてください」と言えばよいのでしょうか。

第二に、たとえうまく指示するセリフがあったとしても、相手にすべての操作をやらせることは、相手がカードの状況を把握する助けとなります。相手が勘違いすることを利用してフォースにおいて、勘違いしにくいやり方をするなど、もつてのほかです。

第三に、相手に任意の位置でカットさせることで十分であり、その他の操作をやらすことが効果を増すということはありません。むしろカットだけやらすことによって、好きなところからカットしたという印象を、相手にはっきり持たすことが重要です。

それでは上級者への質問です。

クロスカットフォースは、テーブルにデッキを置いてカットさせた方がよいでしょうか。

それともマジシャンの手に持ってカットさせた方がよいでしょうか。これなら考える価値があります。

たぶん、後者の方がよいと思います。たぶんというのは、意識してやり比べたことがないので、頭で考えた答えだからです。

テーブル上でカットさせたら、あなたは下半分を取り上げて、それから上半分にのせます。手に持ってカットさせて、そのまま残りの半分をテーブルの半分にのせる方が、プロセスがシンプルです。

テーブル上でやると、下半分を取り上げて、90度ねじって、そしてのせるという3つの動作になりますが、手に持ってやれば、ただ残りのカードをのせるだけです。

テーブル上で分けられたカードをクロスさせてのせるには、あなたの視線をカードの方に向ける必要があります。ところが、手に持ってカットさせれば、クロスさせてのせるのに、手元を見る必要がありません。そのとき相手の方に視線を向けて、何かのセリフを言うというミスディレクションが使えます。

というわけで、ビギナーのたわいない質問を発端として、かなり有意義な理論を導くことができました。このコンセプトをクロスカットフォースだけにとどめるのはもったいことです。他に、相手にやらせた方がよいがよいか、自分でやった方がよいか、明確な違いのあることをリストアップすれば、さらに有意義なことが出てくるかもしれません。

たとえば、テーブル上のカードを表向きにして、クライマックスとする場合、自分で返すべきか、相手に返させるべきかという問題があります。これは演じるマジックによりけりだと思いますが、そのうちまた考えてみることにしましょう。

ラストスパート

Card Magic Library 第2巻は、編集がラストスパートに入っています。今回は内容がパワフルですので、その魅力を堪能していただけるよう、何らかの補足方法を探りたいと思います。その方法を構築するのに時間がかかるかもしれません。

Cardician's Journal

No.037

2008 年 8 月 29 日

インポシブルスプリット

先々週の第 35 号において、'アルティメイトスプリット'というトリックを説明いたしました。よく考えたら、あのトリックは存在価値がほとんどありませんでした。もともとあのトリックは、JCS の教科書で説明した、'ファイナルスプリット'を、キーカードをクリンプカードに置き換えたものでした。

キーカードだからこそ、選ばれたカードから 10 枚ぐらい離れた、ディスタントキーカードを使う意味がありました。キーカードと選ばれたカードの間にカットして、キーカードの入った方のポケットを見て、キーカードが下から何枚目にあるかによって、選ばれたカードが他方のポケットの上から何枚目にあるかわかる、というのが'ファイナルスプリット'の原理でした。

キーカードの代わりにクリンプカードを使うなら、ディスタントキーにする必要はなく、たんに選ばれたカードの隣りにクリンプカードをくっつけばよいのです。デッキのサイドを見れば、クリンプカードがどこにあるかわかるからです。どうせなら、選ばれたカードをクリンプしてしまえば、ほとんど同じ現象ができるのです。しかも選ばれたカードが戻されたあと、相手にデッキをシャフルさせることができます。私は、その方法を妻にやって見せました。

選ばれたカードを密かにクリンプし、デッキをよくシャフルさせました。デッキをテーブルに置くとき、クリンプカードがどのへんにあるか確認しました。まん中あたりでカットさせました。上半分の下の方にクリンプカードがいったのがわかりました。

両方のポケットに手を当てて、「こちらにはありません」と言って、下半分を捨てました。またカットさせました。クリンプカードがどこにあるか見なくても、下半分にあるのはわかっていますから、また手を当てて演技をして、上半分を捨てました。

さて残りのカードをカットさせました。ところがクリンプカードがどちらにいったかわからないのです。まさか顔を下げてカードの横から見るわけにはいきません。困りました。その瞬間、アイデアがひらめきました。私はまえと同じようにカードに手を当てました。そして手を少し前にずらしたのです。するとカードがずれて、クリンプカードがどこにあるかわかったのです。下の写真は大きめにやっていますが、こんなにずらす必要はありません。



手を手前に引いてカードのずれを解消させながら、手をどけました。もう私は選ばれたカードが上から何枚目にあるかわかっています。「この中にあります。上から5枚目にあります」と言って、パケットを取り上げ、はっきりディールして、5枚目をクリンプを直しつつ、前に置きました。そして選ばれたカードを言わせてから、そのカードを表向きにさせました。

というわけで、新作の誕生です。作品だけでなく、パケットに手をかざして枚数をグリンプスするという、新しい技法も生まれました。'フィーリングカウント'とでも命名することにいたしましょう。

Card Magic Library 第2巻の編集完了

Card Magic Library 第2巻の編集が終わりました。今回は、エルムズレイカウントを使うトリック2作品用の、特別カードも制作することになり、いま印刷屋と交渉中ですので、注文の受付は、もう少し先になります。今回は、予約をやめて、完成の少しまえに受付を開始しようと考えています。

来週号から、第2巻についての内容紹介を始めたいと思います。大いに期待していただいてけっこうです。

Cardician's Journal

No.038

2008 年 9 月 5 日

エルムズレイカウントに関する質問

増田行治さんからつぎのメールをいただきました。

Card Magic Library 第 2 巻がエルムズレイカウントがテーマということで、以前より気になっていたことを質問させていただきます。

4 枚でこの技法を行う場合、まず、右手で保持した 4 枚のパケットのトップカードを右親指で押し出し、左手に取ります。

次に左手のカードを右手のボトムに戻しながら、右手の上 2 枚のカードを右親指で押し出します。このカウントのキモはこの第 2 弾にあるわけですが、ここでカードがずれたりしては元も子ありません。初心者の頃、なかなかうまくいきませんでした。できた！と思っても、鏡で見ると、ガッチガチに力んだ不自然なムーブでした。

練習を重ねるうちに、上 2 枚のカードを親指で押し出すのではなく、下 1 枚のボトムカード人差し指で引くようにすると、力の抜けたスムーズな動きができることに気づきました。これだ！！と思って、多くの書籍に当たりましたが、どの本にも人差し指で引け、とは書いていません。「親指で押し出す」です。

「カードマジック辞典」「ロベルト・ジョビーのカードカレッジ」

「ラリー・ジェニングスのカードマジック入門」しかりです。

相対論的には、トップ 2 枚を押し出すのと、ボトム 1 枚を引くのでは同じように見えますが、後者のメリットとして次のことが挙げられると思います。

1. トップ 1 枚のカードが比較的ずれにくい
2. 指に入る力がかなり少なくてすむ

いずれも上級者の方にはどうでもいいことのように思えますが、初・中級者にはこちらの方がよいのではないかと考えます。

今改めて、エルムズレイカウントをしてみると、親指3、人差し指7ぐらいで押しつつ引いていることに気づきました。ご意見賜れば幸いです。

増田さんが指摘されたことは、Card Magic Library 第2巻の中に書きました。親指で押すのではなく、人さし指で引くというのは、エルムズレイカウントのコツの序の口です。もっとたくさんのポイントがあります。多くの解説書を読み、エキスパートのDVDを見て、エルムズレイカウントほど、きちんと解説されてこなかった技法はないと気づきました。

カードカレッジの解説には、“左親指でトップカードを左上にずらしてから、右手をカードにかける”と書いてあります。“カウントシソーラス”におけるラカバマも同じです。これは、大きな間違いです。

第2巻は、知識を学んでいただくものであると同時に、エルムズレイカウントを正しくマスターしていただくレッスン書でもあります。

“Card Magic Library” 第2巻 内容紹介

第2巻では、エルムズレイカウントに関する章が、175 ページを占め、ダブルリフトよりもやや規模が大きくなりました。それだけ、エルムズレイカウントが、現代カードマジックにおいて重要な役割をはたしているということです。

第5章 技法解説 エルムズレイカウント

Part 1 エルムズレイカウントの誕生

このパートは、アレックス・エルムズレイがエルムズレイカウントを考案するきっかけとなった、ラルフ・ハルの‘アセンブリーオブジャックス’の作品解説から始まります。そして、エルムズレイが初めてこの技法を使った作品‘フォーカードトリック’や、技法そのものの土台となった‘フォーアズファイブカウント’や‘アイカウント’なども紹介されています。

Part 2 エルムズレイカウントを練習するまえに必要なこと

このパートでは、マジシャンが技法習得に関して勘違いしやすいことを指摘して、エルムズレイカウントを正しく習得するための、知らなくてはならない基本概念を学んでいただきます。

Part 3 エルムズレイカウントのエッセンス

このパートでは、具体的にエルムズレイカウトの要所要所のポイントを示します。エルムズレイカウトは、スムーズにできればよいという技法ではありません。スムーズにやろうとすることが、かえって重要なポイントをおざなりにする結果となりがちです。

Part 4 グリップ一覧

このパートでは、演ずる作品に的確に対応するために、シチュエーションに合わせたカードの保持法を網羅しています。

Part 5 関連技法

このパートでは、ジョーダンカウントなど、エルムズレイカウントの関連技法を 15 種類解説しています。

このあと、エルムズレイカウント使用作品の章になりますが、次号にて紹介いたします。

Cardician's Journal

No.039

2008 年 9 月 12 日

Card Magic Library 第 2 巻

第 6 章 エルムズレイカウント使用作品

Part 1 ツイステイングエーセズ系

ダイ・バーノンの大傑作 'ツイステイングエーセズ' ほど、演じるマジシャンの技量の差が出るカードトリックはないでしょう。それには 2 つの理由があります。第一に、この作品の不思議さが、エルムズレイカウントという技法の持つ力に大きく依存しているため、エルムズレイカウントを正しく行えるかどうか、大きな分かれ目になっていることです。

つぎにこの作品はただ 4 枚の A が連続的にひっくり返るという、同じ現象が 4 回繰り返されるといえるものではありません。最初の 3 枚がひっくり返るのは、スペードの A がひっくり返ることに対する、布石なのです。「スペードの A が扱いにくいカード」ということがセリフで強調されることは、このプロットの重要な核心です。プロットを理解しないで演じると、'ツイステイングエーセズ' は、まことに平凡な作品になってしまいます。

最後にスペードの A が表向きになっているのを見せるとき、4 枚をいっぺんに広げないで、1 枚ずつ広げていくバーノンのやり方をおぼえていますか。いっぺんに広げた方がインパクトが強いと思われるのに、どうしてそのような広げ方をしたのでしょうか。それには明確な理由があります。それを理解できるかどうか、上級者と中級者の分岐点と言っても過言ではないと思います。

エルムズレイカウントを使うトリックの原点として、以上の点を明確に理解していただくため、'ツイステイングエーセズ' は、ルイス・ギャンスンの原解説を正確に翻訳して収録したあと、詳細にわたって私の解説を加えています。

その他に、'ツイステイングエーセズ'の重要なバリエーションや関連作品が4作品収録されていますが、その中には、パケットトリックで一世を風靡した、サム・シュワルツの'バックフリップ'も含まれています。

Part 2 ロイヤルマリッジ系

4枚のKと4枚のQを使い、同じマークのKとQがペアになるという現象のマジックが5作品収録されています。中でも、ロイ・ウォルトンの'マリッジブローカーズ'は、アレックス・エルムズレイが生み出したワンアヘッドの原理による手法をもとに、さらにパワーアップさせた珠玉の作品です。

Part 3 オイル&ウォーター系

今回の著述作業でよくわかったことは、エルムズレイカウントがあるタイプの'オイル&ウォーター'に最適な技法であることです。それは、混ぜたものが分離する現象と、瞬間的に混ざる現象が組み合わされたタイプのものです。なぜなら、この技法は完全に分離していないカードを完全に分離しているものとして見せられると同時に、そのことがつぎの混ざる現象を生み出す源となっているからです。

6作品収録した中で、とくにピーター・ケーンの'赤い油と青い水'は、表での分離と混ざる現象のみならず、裏での分離と混ざる現象も表現され、現象がじつに明確に伝わります。

Part 4 オイル&クイーン系

ロイ・ウォルトンの'オイル&クイーン'は、大傑作だと言う人と、駄作だと言う人に分かれます。私は後者の1人でした。しかし、ここに収録した5作品を順番に読めば、駄作だと言う人が指摘した弱点が、いかにして解決されて、本当の大傑作になったかがわかると思います。

自分の作品を自慢するのも気が引けますが、ジョン・ラカバマジージョンをさらに発展させた私の'エヴァポレーション'は、パケットトリックとして商品にしようかと思ったほどの完成度です。

Part 5 予言系

エルムズレイカウントによって、選ばれたカードと予言カードを一致させてしまうという、

多くの作品例のない作品 2 点の解説。

Part 6 リセット系

ポール・ハリスの 'リセット' ほど、多くのマジシャンに改作された作品はありません。ハリスの原作の忠実な解説から始まって、私がベストバージョンだと思う、ジェイムス・スウェインのバージョン、'メタモフォフィス' まで、7 作品を収録いたしました。(スウェイン作品は、発表後 10 年経過していないので、方法は解説していません。重要なポイントについて説明しています)。

Pat 7 エースアセンブリー系

エルムズレイカントを使用するエースアセンブリーが、これほどあるとは思いませんでした。6 作品のうち、とくにデヴィッド・ブリランドの 'ブルーブラザーズ' は、他を圧倒するクライマックスがあります。1 カ所に集まるまで、ずっと青裏だと思っていた 4 枚の A が、赤裏になっているのです。そこに至るまでのハンドリングで、終始青裏の A が印象づけられていますから、そのどんでん返しは、周到に仕組まれたミステリーの味わいがします。しかも、その現象が '4 人の悪者たち' という意味のタイトルにぴったり合っているのです。ストーリートリックが好きではない私も、この作品は解説通りのセリフで演じたいと思いました。

Part 8 インパクト系

ロイ・ウォルトンの 'インパクト' は、4 枚の A を封筒に入れて、まず相手が指定した A の入った封筒が他とは逆向きにひっくり返ります。封筒の向きをそろえますが、こんどは相手の指定した A だけが、封筒の中でひっくり返ってしまいます。

原案で使われているのと同じ封筒と原理を利用しながら、現象の異なるバリエーション 3 作品も収録されています。

Part 9 トランスポジション系

収録 3 作品の中で、アルド・コロンピーニの 'トリフル' は、ジョン・バノンの 'ツイステッドシスターズ' からツイスティング現象をはぶき、2 回目の予期せぬトランスポジション現象を加えたような作品です。エルムズレイカントで現象を見せた直後に、1 枚の異質なカードがポケットに混ざっている弱点を、逆手に取って別の現象を生み出しています。

Cardician's Journal

No.040

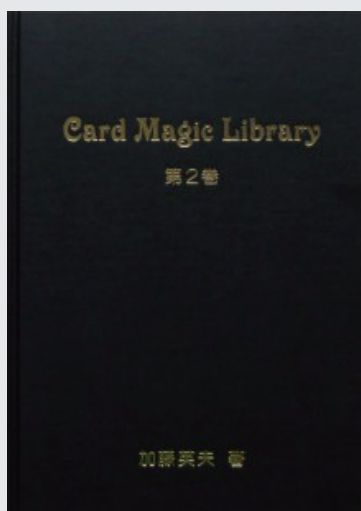
2008 年 9 月 19 日

Card Magic Library 第 2 巻 が完成！

= 注文受付を開始いたします =

昨日印刷会社より、第 2 巻が手元に届きました。今回は、エルムズレイカウント作品中の 2 作品のための、特殊カードを作ることにいたしました。その完成が来週になりますので、発送開始日は 9 月 29 日となります。

第 2 巻の価格は、スペシャルカードセットつきで、送料込み、8840 円です。



第 2 巻の目次

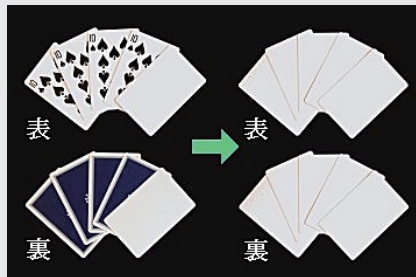
第 1 巻の見本

’第2巻スペシャルカードセット’について

エルムズレイカUNT使用作品中、2 作品のための専用カードを制作いたしました。この2 作品は、単独商品としても十分販売できる内容のもので、現象はつぎの通りです。制作にあたっては、トランプ専用用紙を使用し、たいへん演技しやすい品質になっています。

ミラクルレイザー

4 枚のスペードの 10 と、両面とも白いカード 1 枚があります。白いカードは消しゴムだと説明して、スペードの 10 の面をこすると、すべてのカードの裏と表が全部、まっ白になってしまいます。



カラフルフラッシュ

5 枚のカードがあります。裏と表をよく見せます。全部青裏のスペードの 10 です。「この 5 枚を最強の手に変えます」と言って魔法をかけると、スペードのロイヤルフラッシュになっています。「もっとすごい手に変えてみせましょう」と言いますが、いくら魔法をかけても、ロイヤルフラッシュのままです。「すごいのは表ではなく、裏なんです」と言って、5 枚を裏返すと、それらは 5 色の異なる裏模様に変化しています。



この2 作品は、表面と裏面の消失と、表面と裏面の変化という、たいへんコントラストの強い作品です。2 作品を連鎖させて演じると、さらにパワーアップします。そのために、基本となるカードを共通のスペードの 10 といたしました。

Cardician's Journal

No.041

2008 年 9 月 26 日

今後の Card Magic Library の展望

Card Magic Library 第 2 巻の注文受付を開始して 1 週間が過ぎました。私にはとても嬉しいことが起きました。それは、第 1 巻と第 2 巻を同時に購入される方が、たいへん大勢いらっしゃる事です。それはおそらく、第 1 巻の宣伝だけでは明瞭でなかった Card Magic Library のあり方が、第 2 巻の内容提示によって、より明確に伝わったからだと思います。

じつを言うと、Card Magic Library の方向性は、始めるまえは、欧米のカードマジックの資料を日本語にするということが、主たるものでした。しかし、第 1 巻ではダブルリフト、第 2 巻ではエルムズブレイカウトというくくりで章を構成したとき、それらの技法がいままで以上に重要なものであることが見えてきました。しかもそれらを使用する優秀作品が数多くあることがわかり、重要技法をくくりとした章をまとめることが、Card Magic Library において重要だと実感いたしました。

セカンドディールの章

ダブルリフト、エルムズブレイカウトに続く重要技法は何かと考えたとき、セカンドディールが思い浮かびました。この技法が重要技法だと考える方は多くはないのではないのでしょうか。その第一の理由は、セカンドディールが、難しい技法だと勘違いされていることです。

勘違いの理由は、セカンドディールをギャンブラーのテクニックとして見せることと、マジックの中で密かに使うことが混同されているからです。マーチン・ナッシュのように、ギャンブラーテクニックを見せる演技において、まるで左親指をまったく動かさずにやる方法が誇示されたり、瞬間的にストライクする部分の早業を、この技法の肝であるとするような解説による誤解です。

左親指を動かさないディールほど、怪しいものではありません。そんなやり方はマジックには使えません。左親指は大きく動かすべきです。その方がトップカードを押し出していることがはっきりわかります。同様に、多くの指導者が、白縁のないカードを使ってセカンドディールを解説していますが、これも大きな間違いです。白縁がなければ、トップカードが押し出されていることがはっきり見えません。白縁があるからこそ、トップカードを押し出し、それを取ったように見えるのです。

白縁があったら、下からカードが見えてしまうのでは、と心配する方もいるでしょう。ご心配なく。私は、白縁のカードを使い、左親指を大きく動かし、そしてゆっくりやってもトップカードを取ったように見える方法を解説いたします。それは、ラリー・ジェニングスから教えてもらった方法をベースとして、タイミング、アングル、両手の動作のコーディネーションなどを磨き上げて、完成させたものです。

私はそのやり方を完成したとき、いままで苦手だったセカンドディールが、いっぺんに得意な技法になりました。しかも、とてもやさしいのです。瞬間的に2枚目のカードを取ろうとするから、この技法は難しくなるのです。初期の練習では、瞬間的に2枚目のカードを取るところに気持ちを集中してはいけません。そうすると、そこに動作の節目ができてしまい、怪しさがそこに集中します。

セカンドディールという技法は、両手が近づき始めてから、カードを置くまでの、全体の動作の総合で、トップからカードを取ったように見せるのです。そのことがわかれば、目から鱗のように、この技法がやさしくなります。

そしてそのセカンドディールを習得したときには、目の前に素晴らしい作品群の存在が見えてきます。私は、素晴らしい章になることを確信しています。

フォーオブアカインドリビレーションの章

現象をくりとした章は、第2巻において、記憶術トリックの章がありますが、それは小規模なものでした。本格的な現象の章を構成しようとしたとき、もちろんすぐにエースアセンブリーが浮かびましたが、それよりもまえに、フォーエースを出現させる現象をまとめたいと思いました。フォーエースのみならず、4枚のKなど、4枚の同数カードを現すトリックということできると、またもや、膨大な数の作品がリストアップされつつあります。

エメラルドエースズ、客がカットするフォーエース、マジシャン vs ギャンブラー、フォーエースリビレーションなど、魅力ある作品が目白押しです。これらを集めると、似たよ

うな作品ばかりになるのではという心配は吹き飛びました。フォーオブアカインドが現れるといっても、じつに様々な様式があり、味わいの異なるものがあるのです。

まだまだ、書きたいことは山ほどありますが、今回はこのぐらいにしておきましょう。

Card Magic Library 販売状況

いまのところ、販売予定の 300 部にはいたっておりませんが、当面は赤字の心配のない数が出ています。しかしながら、いままでの経験から、巻を重ねるごとに販売部数が減ってくるのは、自然の法則です。もう少し販売数が増えないことには、安定した発行を続けるのが難しくなってくると思います。

あるマニアの方から言われました。「Card Magic Library は自分だけで大事にしたい本ですね」と。その気持ちはわかりますが、それでは安定発行部数を望むことはできません。ぜひ、お知り合いのマジシャンの方に、Card Magic Library を見せてあげてください。ご協力をよろしくお願いいたします。

色々なサイトで、Card Magi Library の価格が高いと書かれていますが、たしかに価格だけ見れば高いかもしれません。しかし価格だけを指摘して高いと書かれるのは、たいへん困ります。現物を見ていない人に、「高い」と伝えることは、それだけの価値がないと受け取られかねません。

しかしながら、Card Magic Library がたくさん売れる必要はありません。赤字になることもいけません。第 10 巻までそろえることは、私の夢であり、実現したとき、その夢が未来のカーディシヤンに伝わればよいと考えているからです。

Cardician's Journal

No.042

2008 年 10 月 3 日

マジック vs 炉端焼き

今日はマジックランドのトンさんから電話があり、ボブ・ロッシ氏が東京に来ていて、私に会いたいとのことでした。ボブとは40年まえに、ニューヨークのアル・フロソのマジックショップで会って以来、テンヨーでともに働いた2年を含めて、40年のつきあいです。

なんとそのボブ・ロッシ氏が、来年の'ワールドマジックセミナー'のディレクターをやるということです。日本のマジックをフィーチャーしたいので、出演者の調査をかねて来日したのです。

ボブはマジックは好きですが、自分では演ずることはまったくありません。それなのに、マジシャンとの付き合いの広いこと。チャニング・ポロック、ランス・バートン、ジークフリード&ロイなど、名前を挙げたらきりがありません。

その彼がいまやりつつあることは、歴代のマジシャンが日常生活の中で、友人に対してやったジョークを集めて本にすることだそうです。そんな本は、マジックのネタを追っている人には受けないでしょう。よほど心の余裕があるマジシャンでないと買わないと思います。でも、過去のマジシャンが舞台の外で、どういう人柄であったかを感じさせるエピソードの数々は、多少でもエンタテインメントを生み出す人間にとっては参考になると思います。いくつか原稿に書いたジョークを話してもらいましたが、それは超弩級の面白さでした。さすがエンタテインメントの国のジョークは桁が違います。

私が今日、なぜこのようなことを書いたかという、人々をエンタテインする仕事というのは、やっていること(マジック)にまつわる技術や知識だけを勉強しただけでは、豊かなエンタテインメントを生み出せるようにはならないということです。人々がどのようなことに笑い、どのようなことに心を動かされるか、マジック以外のことで学ばなければ、それらの体験をマジックに還元できないのです。

たとえば、カードマジックを説明書通りに、説明書通りのセリフで演じるのでは、たんに楽譜通りにパソコンが演奏するのと同じです。どのように話を切り出して人々の注目を集め、その話をマジックとどのようにからませるかということが、一般の人々に見せる上で重要なのです。

今日は、六本木の炉端焼きで食事をしました。田舎家という店でしたが、そこは1人につき1万円程度払うレベルですが、まさにレストランとしてエンタテイメントしていました。その面白さについては、文章で書いても伝わらないでしょう。とにかく、面白いのです。その面白さゆえに、その店はいっさい予約を受け付けなくて、いつも7時過ぎは満席になるそうです。もちろん面白いだけではありません。料理は本当に最高の素材を使った一級品を出します。

結局のところ、今日言いたいことは、このレストランのように、料理そのものが一級で、しかも他に例を見ないプレゼンテーションを取り入れていることが、よいマジックに通じるものがあるということです。マジックの不思議さをしっかり生み出し、それを演出によって面白く見せること。今日は、炉端焼きから学びました。

さて、今日は酒が残ったまま書いているので、話がフラフラしていますが、最後に一言。六本木のマジックシアターはいちど見ておくことをお奨めします。それと、明治座の天勝物語も見ておくことをお奨めします。

昨日考えたカードマジック

炉端焼きの話だけでは物足りないので、昨日考案したものを説明します。まだ人に見せていないので何とも言えませんが、たぶん面白いでしょう。

2人に選ばせたカードをトップにコントロールします。ダブルリフトして一方の客のカードを見せ、裏向きに戻して上の1枚をその客の前に置きます。第2の客のカードにすり替わっています。

何回かカットしますが、もとの状態に戻るようなやり方をします。トップカードを取り、裏向きのまま、第2の客の前に置きます。その客のカードをたずねます。得意げに、そのカードを表向きにします。それは第1の客のカードです。

「あれっ」という表情をしてから、第1の客の前のカードを表向きにします。「失礼しました。入れ替わってしまいました」と言って終わります。

Cardician's Journal

No.043

2008 年 10 月 10 日

チャニング・ポロックがいちばん気にしたこと

先日会ったボブ・ロッシ氏は、チャニング・ポロックから直接聞いた話として、ポロックは自分とアシスタントとの位置関係にいちばん気を使っていたそうです。2人の舞台上の姿が様になるかどうかがいちばん重要だったそうです。

そしてそのひとつのポイントとして、アシスタントは主役を引き立てる役なのだから、つねに自分より後ろにいて、近づいてくるときも横からではなく、斜め後ろから、マジシャンの一步後ろまで近づいて止まること。けして真横に断たないこと、など。

もちろん、ポロックのマジックはテクニックも完璧で、不思議さも超一級であり、カーディニやキャップスのような謙遜的な演技ではありません。それなのにチャレンジングな感じがしません。それは、アシスタントの使い方で見られるように、演技全体が、まさに額縁に飾られた絵のように美しいものであったからにほかなりません。それは、ジードフリード&ロイのように、スペキュタキュラーなスタイルでの超一流マジシャンについても言えることです。

では、ポロックのように、絵になる演技者になるにはどうしたらよいでしょうか。たぶん、自分が鏡やビデオを見て練習しても難しいでしょう。チャベツスタジオのように、舞台のことがわかっている人に指導を受けないかぎり、ポロックの域に達することは不可能でしょう。

残念ながら、日本にはそのようなことを教える人もいなければ、それを求めるマジシャンもいるようには感じられません。(そのような方がいらっしゃるとしたら、申し訳ありません)。チャベツスタジオで指導するような、ステージングのことだけでなく、マジックそのもののやり方にしても、観客側から見てスーパバイズすることは、たいへん意義のあることだと思います。

私はいままでプロマジシャンとの交流の中で、そのような協力をさせていただく可能性を探ってきましたが、実現していません。私がプロを教えることができる実力があると思いがっているわけではありません。観客の立場で見ることは、むしろマジシャンの常識を切り離れた方がよいのです。

観客側から他人に見てもらうことが、いかに弱点を見つけるのに有効な方法であることは、じつはマジックキャッスルの出演者の手配を担当していた、ピーター・ピットが重視していました。そして少なくとも 50 人以上の生徒をその観点で指導したそうです。

因みにピーター・ピットと親友だった、ボブ・ロッシ氏は、ピーター・ピットが指導した生徒のビデオをすべて相続品として持っているそうです。これは、アメリカのマジック界の懐の深さを示す証拠品であるとも言えます。

ポロックの話からそれましたが、マジシャンは1人で練習しても成功しない時代になっているのかもしれませんが。もちろん、チャニング・ポロックも、チャベツスタジオの生徒でした。

エンディングクリーン

エンディングクリーンとは、仕掛けのあるカードを使ってマジックを演じた場合、最後に仕掛けを処理して、使ったものを相手に調べさせられる状態にして終わることです。

いま現在、マジックカフェでそれが話題になっています。Card Magic Library 第2巻で解説した、ジェイムス・スウェインの『カピチュレイティングクイーン』の終わり方についてです。(第2巻では間違えて、『カピチャリングクイーン』としてしまいました。失礼しました)。

スウェインの原案では、1枚のあのカードをギャンブラーズコップして、ポケットからカードをしまうケースとか、つぎのマジックに使う道具を取り出しながら、コップしたカードを処理するとなっています。

ダーウィン・オルティスは、最後にポケットを表向きに赤裏のデッキの上にのせ、それからQを1枚ずつ取って相手に渡し、調べさせるというやり方をしているそうです。

どのやり方がよいかという議論が行われかかりましたが、スウェインとオルティスのやり方以外は出てきませんでした。一段落したところで、私はつぎのように投稿しました。皆さんは、エンディングクリーンに終わることにとらわれているようですね。ギャンブラー

ズコップして取ったり、デッキの上に処理することが、必ずしもエンディングクリーンだとは思いません。むしろ処理しないままの方がエンディングクリーンかもしれません。

ツバを使ってくっつければ、4枚のクイーンをはっきり見せることができますが、それすら必要あるとは思いません。1枚ずつQの表と裏を見せて、裏が色違いになったことを見せることが、じつに見事な終わり方だと思います。

スウェインの原案やオルティスの処理法のように、エンディングクリーンに見せるための操作が、「あのときカードを処理したのでは」と思われたとしたら、かえってエンディングダーティになってしまいます。そうだとしたら、たった1枚のエクストラカードで実現できた見事な現象が、何枚もエクストラを使っていたと感じさせる可能性もあるのです。

私は、エンディングクリーンよりも、エンディングビューティフルとか、エンディングドラマチックの方が大切だと思います。

捨てた本をまた買った話

続いてマジックカフェの話題です。ジョン・バノンの‘ディアミスターファンタジー’は、たいへん評判になり、すぐに売り切れて、イーベイでは100ドルを越えています。この本の再販を望むマジシャンからの投稿をきっかけにして、この本を賞賛する投稿が続きました。

私は、この本を読んだときに、いままであった傑作を無理に改案して、寄せ集めただけの本と感じて、ハワイ旅行中に捨ててしまいました。ところがそのあと、ジョン・バノンが書いているプレゼンテーションは、捨てるにはもったいないものであることに気づきました。私は今回の議論の中で、つぎのように投稿しました。

私は去年6月、ハワイ旅行に行ったときに、“ディアミスターファンタジー”を持っていきました。とても面白い本だったので、マウイ島にいる時点で読み終わりました。バノン氏のプレゼンテーションは素晴らしいと思いましたが、バリエーションばかりのトリック自体には感心しなかったので、ウエスティンマウイリゾートの部屋のゴミ箱に捨ててきました。

あとで、バノン氏のプレゼンテーションの重要性に気づき、捨てたことを後悔しました。そこで私は、また“ディアミスターファンタジー”を購入いたしました。

因みに、今回の議論の中に、著者のジョン・バノンも加わってきて、これだけ反響があるのなら再販してもよいと言ってきました。

へんなトランスポジション

前号では、2人の客のカードを当てる時点でトランスポジションが起こるというトリックを紹介しましたが、今日は、客とマジシャンのカードが、それぞれのカードがあった位置で入れ替わるという、やはりへんなトランスポジションを思いつきました。

クリンプカードを1枚まぎれ込ませておき、デッキをシャフルして、最終的にクリンプカードをボトムに運びます。表を相手の方に向けてトップの10枚ぐらいを広げて見せ、「よく混ざっています」と言います。そしてカードを閉じるとき、トップから6枚目の下にブレイクを作ります。

「これから、あなたと私で同じやり方でカードを選びますが、私が先にやりますので、よく見てください」と説明します。「まずひとつの数を決めます。私は5にします。あなたは言う必要はありません。そして思った数だけカードを置きます」と言って、5枚のカードをディールしますが、5枚目でブレイク上の2枚を重ねたままディールします。他のカードより、少し前にずらして置きます。

「思った数だけカードを置いたら、最後に置いたカードを見ておぼえます」と言って、デッキを持った左手の指先で、ディールされたカードを押さえて、右手で上の2枚をダブルのまま手前に起こし、左手のデッキの上に表向きに置きます。そのカードを指さして、「私のカードはクラブの9です」と、そのカードの名前を言います。

「このカードをもとに戻して、残りのカードを上を重ねます」と言って、2枚をデッキの上に裏返し、上の1枚をテーブル上のカードの上に置き、左手のデッキをその上に重ねます。

相手にデッキを渡します。「私はあなたが思った数がわからないように、後ろを向いています」と言って、後ろ向きになります。相手に説明したことをやってもらいます。終わったら前に向き直ります。

デッキを取り上げ、何回かカットしますが、最終的に、クリンプカードの下カードの下でカットします。

「私の思ったのは5でしたから、5枚置きます」と言って、5枚ディールします。最後にディールしたカードを指さし、「私の思った数だけ置きましたが、もしもこれがあなたのおぼえたカードだったら面白いですね。あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そのカードを表向きにすると、相手のカードです。そのカードを左手のカー

ドの上にのせ、そして左手のカードをテーブルのカードの上にのせてそろえます。

相手にデッキを渡します。「あなたの思った数だけ置いてください」と言います。相手がその枚数を置いたら、最後に置いたカードを指さして、「もしもこれが私のおぼえたクラブの9だったら面白いですね」と言ってから、そのカードを表向きにさせます。あなたのカードです。

Card Magic Library の発行ペースについて

あるサイトで、Card Magic Library の発行ペースが速すぎることを嫌う意見がありました。同じ意見の方もいるかもしれませんので、そのことについて私の見解を明記させていただきます。

私が Card Magic Library を 10 巻まで発刊する目的は、将来の日本のカーディシヤンの役に立つ資料を残すことです。

私はいま、65 才です。いつまで元気で著述活動が続けられるかわかりません。ですから、いま購入していただいている方には、発行が速すぎることで、それにともなう出費がかさむことに対して、申し訳ない気持ちがありますが、なるべく速く 10 巻を出したいと考えています。

しかしながら、やみくもに速く発行するわけではありません。内容がしっかりまとめられない限り、発行するわけにはいきません。いま考えている第 3 巻は、第 2 巻にしようと思っていたホフジンサーを先送りしたものと、たぶんフォーオブアカインドのリビレーションの章でまとまると想像していますが、それすらはつきりしません。もしかすると、まったく違うものになるかもしれません。

したがって、なるべく速く発行するという基本方針を守りながらも、その中で十分に時間をかけて、しっかりしたものがまとまったら発行するということになります。したがって結論は、いつつぎの号が出るかはわからないということです。いちおう気持ちの上では、1 年に 2 巻のペースで出せたらよいと思っています。それを守れば、70 才までには 10 巻に到達するからです。

そのへんの事情をご理解いただければ幸いです。

チャニング・ポロック物語

雑誌“MAGIC”、2001年8月号

ボブ・ロッシ氏とのチャニング・ポロックに関する話と関連して、雑誌“MAGIC”、2001年8月号より引用させていただきます。

1926年8月16日、チャニング・ポロックは、カリフォルニア州サクラメントのセメント切り出しの町で生まれました。父、ロバート・バーズ・ポロックはポートランドセメント会社のマネージャーでした。母はマージョリー。二人の三男としてチャニングが生まれる2カ月まえ、家族は著名な劇作家チャニング・ポロックのレクチャーを受講して感銘を受け、生まれるのが男の子なら、チャニングと名づけようと決めました。（訳者注：Googleで検索すると、同姓同名で2名出てきます）。

1929年の恐慌で父の会社はつぶれて、セメントの町全体が消滅してしまいました。その後父は、シェル石油に勤務し、農家にガソリンを売り歩きました。そして1935年にサクラメントに落ち着きました。1937年、チャニングが小学生のときに、あるマジシャンが小学校を訪れました。彼はチャニングを舞台に上げ、紙の中で消したミルクをチャニングの肘からくみ出しました。このときの不思議な体験が、ずっと彼の頭から消えることはありませんでした。

高校時代はアメリカンフットボールとバスケットボールの選手でした。ナオミ・フェルプスと恋に落ちましたが、やがて戦争が二人の中を一時的に引き裂くことになります。長男のノーマンはそのころ海軍兵士としてフィリピンに駐屯し、次男のロバート jr は陸軍兵士でした。1944年7月、17歳のチャニングは陸軍に志願し、上陸用ボートを作る会社で技師としての訓練を受けました。彼は沖縄に向かう船の上で、仲間の一人がカードやコインのマジックを同僚に見せるのを見ていました。そしてカードゲームのテーブルでは、ダブルリフトとかダンバリーディリュージョン的なトリックを教わりました。

1946年に退役し、大学に入り色々なアルバイトをやりました。その中のひとつ、ビンにラベルを貼る工場で働いていたときに、エル・マーチンがスベンガリデッキをやっているのを見て、兵士時代に見たマジックよりも驚きました。そのときチャニングはマーチンの持っていたサーストンの“Card Tricks”という本を譲ってもらいました。最初におぼえたのはフロント&バックパームでした。

その本の内容をマスターすると、つぎはヒュガードの“Modern Magic Manual”を図書館で見つけ、そのあとはマジシャンが出演する情報を得たらどこへでも出かけるようになりました。バージル&ジュリー、リー・ゲーブルなどでしたが、とくにゲーブルの荘厳な舞台に魅了されました。

そしてチャニングが本格的にマジックを始めるきっかけとなったのは、ファーマシーのガチャポンで出てくるマジックの道具を得たときでした。カップ&ボール、インプボトルなど、いちばん気に入ったのは何重もの容器からサインされたコインが出てくるというネスト・オブ・ボックスでした。このマジックを演ずるためにフレンチドロップもおぼえました。

高校時代の恋人のナオミと結婚し、長男の誕生日にナオミの家族がやってきたとき、ロサンゼルスとの知り合いにマジック関係者がいるといわれ、紹介の手紙を書いてもらうことになりました。その人こそ、雑誌“GENII”の創始者ウィリアム・ラーセンでした。ラーセンから届いた GENII の中に、チャベツスタジオの広告がありました。その年の PCAM 大会の優勝者がチャベツスタジオ出身者であったこともあり、彼はすぐにサクラメント州立大学を中退し、ロサンゼルスへと移りました。

ペニー・チャベツと妻のマリオンは、1930 年から 1940 年代にかけてカード、ボール、タバコのマニピュレーションで活躍していましたが、1941 年にスタジオを始めました。チャニングは 8 カ月のコースを 4 カ月で終了し、彼の優秀さに感銘を受けたペニーとマリオンは、彼にインストラクターとして働いてもらうことにしました。

チャニングはカードとシガレットのマニピュレーションからスタートして、それにロープタイとブレンドを加えました。そしてブレンドシルクからウサギを取り出しました。ある日農家にウサギを買いにいったときに、野生の鳩を買いました。それを初めて舞台で使ったとき、ライトに驚いた鳩がとんでもなく暴れ回りました。そこですぐにチャニングはその鳩を返しにいきましたが、そのとき農夫は小さくておとなしい鳩として銀鳩を使ったらどうかといわれ、それがチャニングの鳩出しの出発点となったのです。

鳩出しに関しては、チャベツスタジオでも二重になった新聞紙から出現させる方法を習いましたが、メキシコのキャントウーというマジシャンが肩にかけた布から鳩を何匹も出すことを知り、燕尾服からスチールすることを考え始めました。1951 年の PCAM 大会でチャベツスタジオの代表として出演した彼は、鳩出しはほとんど完成していたにもかかわらず、他のマジシャンに知られるのを避けるために、鳩出しはやりませんでした。それでも彼は数々の賞を受賞しました。そのときの舞台にセナー・マルドと石田天海がいました。

1952 年 USO のアラスカツアーから帰ったチャニングは、興行用のトレーラーで旅を続けましたが、あと 1 ヶ月で成功しなかったら、マジシャンをやめてサクラメントに戻るとナオミに告げましたが、その 3 週間あとの 1953 年 SAM 大会で大きなチャンスが訪れました。その大会でジェイ・マーシャルから、ショービジネス界の巨匠、マーク・レディを紹介されたのです。それより以前にチャニングはレディに売り込もうと考えたこともありましたが、断られるのを恐れて実現させませんでした。その後フィラデルフィアでチャニングの舞台を見たレディは、チャニングのマネージャーになろうと申し出ました。そしてそのあとすぐにチャニングの長年の夢であったニューヨークのパレスホテルへの出演が 1954 年 1 月にかない、さらにその 1 週間後にエド・サリバンショー出演をはたしました。

その 2 月からはニューヨークのエンジェルに出演しましたが、ニューヨークのショーを見る目の肥えた観客の前で演技し続けたために、クールさを保った彼のショーのスタイルとして定着したのです。レディはチャニングを一流のナイトスポットだけに出演させました。ボストンのスチューベン、シカゴのパーマーハウス、そしてホワイトハウスでのディナーパーティでアイゼンハワーの前で演技をしたとき、チャニングはくるべき時がきたと確信したのです。

2 度目のエド・サリバンショーに出演したあと、ジャック・ペニーのツアーに参加を誘われました。そのショーにはサミー・デービス jr もいました。1954 年に Academy of Magical Arts は 27 歳のチャニングをマジシャン・オブ・ジ・イヤーに選びました。1955 年にレディはチャニングをイギリスに送ることを考えました。イギリスの大物レスリー・グレイドのついでにイギリスでもっとも権威のあるバラエティシアター、パラディアムの出演が決まったのです。そして多くのショーの評論家の絶賛を浴びることになりました。

チャニングはサヴォイホテル、ヒッポドロームにも出演しました。そしてビクトリアパレスではエリザベス二世、フィリップ王子の前でも演じることになります。エリザベス女王から、「いまどこにいらっしゃるの」とたずねられたチャニングは、あわてて「ここにいます」と答えてしまいましたが、回転のよいナオミは「ヒッポドロームに出ています」と正しく答えました。

グレイドの組織が BBC で初めてバラエティ番組をプロデュースすることになったとき、最初の番組でチャニングが主役となり、これによってチャニングの存在はいっぺんにイギリス中に知れ渡りました。1957 年ロンドンのマジックサークルは、彼を終身会員として迎えました。

そのあとチャニングはローマに渡り、カーサ・デラ・ローサに出演しました。そのあとロンドンに戻り、ピガールに出演するようになり、彼はロンドンを彼の住居と定めることにしました。彼はパリのヌーヴェル・エーヴ、モナコのスポーティングクラブ、フランスとイタリアのリビエラにも出演しました。モナコ王妃グレース・ケリーの誕生日にも出演しました。彼のマジックと美貌に目をつけたイタリアの映画監督、アレッサンドロ・ブレサッティは、1958 年に“ヨーロッパの夜”にチャニングを出演させましたが、この映画は彼のキャリアを決定的なものとししました。世界中の人々に知られることとなったのです。

このころから、チャニングは親しい人に彼の鳩出しを教え始めます。フレッド・キャップスが新しいアクトを求めているとき、チャニングは鳩出しを教えようと申し出ましたが、キャップスはそれを受け入れませんでした。チャニングの運転手をしていたフランク・ブルックスは、チャニングの演技を丸ごと譲り受け、フランクリンという芸名で成功しました。イタリアのシルバンもまた、チャニングから鳩のスチールの基本を教わってから、彼自身の鳩出しを完成させました。

一方レネ・レバンは“ヨーロッパの夜”を見ていたら、自分ではチャニングのようなスタイルはかなわないと悟り、燕尾服を脱ぎ、クローズアップマジックに転向し、現在のスタイルを築きました。日本の島田晴夫やドイツのシーグフリード・フィッシュバッカーなども、チャニングの映画を見て、独自の鳩出しを生み出しました。世界中のいたるところの映画館で、画面を 8mm フィルムに撮影するということが行われました。

マジシャンとしての成功のつぎは、映画スターとしてのキャリアが待っていました。いくつかの映画に出演したあとチャニングは、ローマにプリンスチャニングという洋服、香水、アクセサリーの高級店を開きました。

彼の映画はヨーロッパでは成功しましたが、アメリカでは声の吹き替えの失敗もあり、うまくいきませんでした。彼はナオミと離婚したあと、ジョシー・ボウルトンと結婚し、ロスの郊外で密かな生活を始めました。そしてテレビドラマに出演しました。ボナンザにおけるギャングラーのカーター役、ジョン・フリーモントにおけるキット・ガーソン役、グレートアドベンチャーにおけるジョン・ショーター役などです。ダニエル・ブーンシリーズでは、マジシャンのフレッチャー役を演じました。

ランス・バートンは、子供のころにチャニング演ずるフレッチャーを見て、鳩を出すのにブラックアートを使っているとばかり思っていました。チャニングは自分自身でもまた、マジックキャッスルを拠点として、人々を助ける“マジシャン”というドラマのシナリオを書きましたが、このドラマについては、その後ビル・ビクスビー主演によって放映されることになります。

チャニングは彼のアクトを発展させるために、イリュージョンに手をつけ始め、双子をテーマにしたものを考え続けました。二人同時のレビテーション、ダブルバニッシュ、二人の胴切りで二人の上半分と下半分が入れ替わるものなどです。チャニングはそれらによってひとつのショーを構成できるまでになりましたが、60年代のラスベガスは、マジックだけでひとつのショーを打つという考えがありませんでしたので、それが実現することはありませんでした。彼は1回だけテレビで演じたあと、ダブル胴切りをメキシコのティファニーに売ってしまいました。そしてダグ・ヘニングが1970年代にブロードウェイで“ザ・マジックショー”を行ったとき、その道具を譲り受けて使いました。

チャニングはけっきょく7分間の鳩出しだけで仕事を続けました。ハリウッドパレスに2度目の出演のあと、アンディ・ウィリアムスのクリスマススペシャルに出演したころジョシーとの中が悪くなり、3人目の伴侶、コーニー・ショーンと結婚することになります。そして1969年、ヨーロッパの興業から帰ったとき、43歳の若さにして彼はリタイアすることを決意いたしました。

チャニングは名誉と喧噪のハリウッドを離れ、北カリフォルニアの農場を買い、有機栽培を始めます。そして現在でも彼の作るレタスは、サンフランシスコの高級レストランへと納入されています。彼はまた石油やミネラルウォーター発掘にも手を染めて、いまではその道の権威となっています。

チャニングのアドバイスは多くのマジシャンの成功に影響を与えています。1971年にダグ・ヘニングと会ったとき、「マジックにメッセージを込めなさい」とアドバイスし、このアドバイスがダグのスタイルに大きく影響しました。さらにシークフリード、ランス・バートンも影響を受けました。カパーフィールドさえ、ジュデクスで見たチャニングの演技に影響を受けています。

* 備 考 *

著作権法の範囲をかなり越えた長文の引用になりましたが、チャニング・ポロックがその後のマジシャンに多大な影響を与えていることをお伝えするために、全文引用させていただきました。

Cardician's Journal

No.044

2008 年 10 月 17 日

天勝物語

15 日に、明治座の’天勝物語’を見てきました。いままで本では読んだことがありますが、やはり目で見ることは、文章からくるよりも強く心に感じさせるものがありました。頭の中では、松旭斎天一や天勝の存在を知っていても、それを目の前で生きているかのように見せられると、彼らが実際に日本のマジック界の土台になっているという思いが強くせまってきました。

物語が進んで、天松が登場したあとは、涙が止まらなくなりました。天松とは、のちの松旭斎天洋のことです。私は天洋先生にサムタイを教えていただいたこともあります。プロマジシャンにならなかったのも、先生の弟子とは公言はできませんが、先生の巡業に同行したり、本牧亭の毎月の回に出させてもらったりして、私自身は弟子だと思っています。

ですから、天松が舞台に登場したとたん、私も天一や天勝につながりがあるんだという思いが心の中に膨れ上がってきたのです。彼らが、人々に喜ばれる先進的なマジックショーを提供しようと努力し、マジック界だけではなく、広く一般の人々に受け入れられるマジシャンとして認められたこと。それを自分と関係のある事実として感じられたことは、今回の観劇の大きな収穫でした。

登場人物と直接関係ないとしても、たとえば日本奇術協会の方々なら、協会を発足させた松旭斎天洋が、物語に出てくるのを見ただけでも、何かを感じるはずですよ。アマチュアの方にしても、昔、天一や天勝のような偉大なマジシャンがいたことを、目で見ることは、文字で読むよりも強く何かを感じさせるものがあると思います。そのようなことがあるので、前々号において、’天勝物語’を見ることをお奨めしたのです。

そして観劇するまえに、私が密かに期待していた想像が、見事に当たりました。ごく

一部ではありましたが、美しい2人の女性が、リングとゾンビボールを演じましたが、この2人の演技がとても美しかったのです。たぶんマジシャンではなく、役者だと思います。マジシャンだとしても、演出家の演技指導を十分受けているはずですよ。

マジシャンが自分で振りをつけたものなどは、むしろ振りをつけない方がいいくらいです。きついことを言いますが、伝えたいことを伝えるために、きつい言い方をすることをお許しください。マジシャンは自分で自分を振りをつけるという考えを捨てて、専門家の指導を受けるべきです。’天勝物語’はそのことを証明しています。

天海 & 加藤リバース

= 2008 年 10 月 15 日考案 =

天海リバースは、あらかじめボトムカードをリバースしてある状態で行います。その状態にするには、ハーフパスを使ったりするわけですが、そのプロセスを省き、天海リバースとはほぼ同じに見える動作中に、ボトムカードのリバースも行ってしまうやり方を見つけました。

ボトムカードの上に右親指でブレークを保持して、ビドルポジションに持ちます。右人さし指で上半分をスイングカットして、左手で受け止めます。続けて右手のポケットで左手のポケットを表向きにひっくり返します。ひっくり返ったあと、左手のポケットの方が右手のポケットより少し前にあるようにします。

右手のポケットを左手のポケットの上に運び、両方が重なったときに天海リバースと同じような両手の返しを行います。ブレークの下に1枚を左手のポケットの方に移し、左手は1回余分にポケットを返します。そして両方のポケットをテーブルに置きます。

その結果、右のポケットは全部表向きで、左のポケットは、いちばん上だけ裏向きで、他は表向きとなっています。リフルシャフルに続けます。当然ながら、トライアンプを演ずることができます。

上記技法についての修正情報

この号がアップロードされてすぐに、この技法に関して、菅原 健さんからメールをいただきました。この技法は高木重朗氏が考案し、(株)東京堂出版から発行された、高木氏の作品集に出ていて、それ以前に、マジックランドの発行の季刊“不思議”に初めて発表されたはずだとのことですよ。

私はどちらの文献も所蔵していないので、リチャード・カウフマン発行の“The Amazing Miracles of Shigeo Takagi”を参照したところ、’Total Triumph’という作品の中で、この技法が解説されていることを見つけました。

したがってここに、この技法とほとんど同等のやり方が、高木重朗氏によるものであることを明記させていただきます。

このような場合、私が考えた技法として書いた部分を削除するのが、対処法の常識的なやり方かもしれませんが、あえて上記に書いたことはそのまま残します。すでに考案されていたものを再考案して発表した例として、明確に記録に残すことの方が、いったん書いたものをただ削除するよりも意味のあることだと思うからです。

しかも、菅原氏からの2通目のメールに、この技法について、もっと詳しく書くことに意味のある指摘がありました。菅原氏のメールの一部に、つぎのようにあります。

確かこの手法について、晩年の高木さんは、あれは良くないと自ら否定していた（形が良くないというニュアンスで）、という話を、百瀬さんだったか二川さんだったかから聞いたことも、思い出しました。これはあくまで伝聞ですが。

この文章を読んで、もういちどカウフマンの解説を読みました。何故、高木氏がこの技法は良くないと言ったかわかりました。カウフマンの解説通りやったのでは、たしかに高木氏の原案のままでは、良い技法とは言えないのです。

カウフマンの解説では、上半分をスイングカットする動作に続けて上半分を表向きに返しているのです。私のやり方のその部分の説明を再録します。

ボトムカードの上に右親指でブレークを保持して、ビドルポジションに持ちます。右人さし指で上半分をスイングカットして、左手で受け止めます。続けて右手のポケットで左手のポケットを表向きにひっくり返します。ひっくり返ったあと、左手のポケットの方が右手のポケットより少し前にあるようにします。

違いがわかりますか。高木氏のやり方では、カットしながらポケットを表向きに返すのです。左手に取ったときはすでに表向きになっているのです。ですから、そのあと右手のポケットを上重ねるのは、わざわざ重ねた感じがするのです。

私のやり方では、カットでは裏向きの状態で左手に渡し、それから右手のポケットで左手のポケットをひっくり返し、続けて右手のポケットを前に運び、両手を返す動作

の中でパケットが交差するのです。

それだけの違いで私のやり方という気持ちはありません。あくまでも高木氏のやり方にフィネスが加わっただけです。

*** 重要な補足 ***

上記のようにこの技法の原案が高木重郎氏であることがわかっていながら、そのことを忘れて“Card Magic Library”第8巻には、加藤考案の技法として書いてしまいました。

Cardician's Journal

No.045

2008 年 10 月 24 日

イリュージョンにおける起承転結

ご覧になった方もいると思いますが、以下のイリュージョンはけっこう面白いです。

<http://jp.youtube.com/watch?v=Ehfv2IWQs8k&feature=related>

でももったいないですね。帽子とシャツにまつわる不思議さと、体が貫通する不思議さを同時にやっています。このように、要素を混ぜて同時に結果を見せると、インパクトが弱くなる場合があります。

実際に私がやってみたわけではないので、つぎの見せ方がベターであるかは断言できませんが、少なくとも、つぎのようなやり方をトライして、リアクションを比較する価値はあると思います。

最初に布を上げ下げすると、帽子が消えている。つぎに布を上げ下げすると、シャツが消えている。そしてつぎに上げ下げすると、帽子とシャツを着けたマジシャンが前にいる。

そのようにいくつかのプロセスに分けることによって、観客は「つぎはどうなるだろう」というように、心を動かします。心が動くから、起承転結の「結」のインパクトが強くなると思うのです。カードマジックの例ではありませんでしたが、カードマジックを面白くするのにも共通する要素のひとつです。

スティッキーパーム

手がドライな人は、手の平に少しツバをつけて、手をこする合わせてからやってください。私のようにウェット気味の手の持ち主なら、ツバをつけないでそのままやっても

できるはずですよ。

カードをテーブルに置き、右手の指を開いて、手の平の部分だけでカードをおおい、強く押しつけてください。手を持ち上げると、カードがくっついてくるでしょう。その位置でカードをくっつけると、指を開いていても、カードは完全に隠れます。

私はこのパームのやり方を、記憶していないぐらい何 10 年もまえに考えましたが、今日の今日まで、うまい応用方法が見つかりませんでした。何故なら、手をカードに押しつけるということに対する適切な理由づけも思いつかず、この位置にパームしたカードは他のパームに移行することもできないからです。

しかしながら今日、現象の枠組の中で、両方の問題を解決することができました。

選ばれたカードをトップにコントロールして、トップ 2 枚の下にブレイクを作ります。選ばれたカードを名乗らせませう。「このようにカードに強い圧力をかけると、選ばれたカードが上に上がってきます」と言って、右手を開いて、手の平の部分デッキの上にかけて、強く押しつけませう。右手をどけて、ダブルターンオーバーしませう。「まだ上にはありません」と言って、2 枚を裏返しませう。

また右手を同じように押しつけて、どけるときにトップカードをスティッキーパームして、右手をどけてテーブルに置ませう。同時に左手を相手の方に伸ばして、「どうぞ表向きにしてください」と言って、トップカードを表向きにさせませう。まだ違うカードです。

「もっと強く押す必要があるようですよ」と言って、右手をまえと同じようにデッキの上にかけて、強く押してからどけませう。トップカードを相手に表向きにさせませう。

Cardician's Journal

No.046

2008 年 10 月 31 日

トライアンプ現象とは？

前号において、イリュージョンを例にあげて、複数の現象を同時に見せることによって、現象のインパクトが弱くなるケースについて書きましたが、これに関連して、小嶋一幸さんからつぎのようなメールをいただきました。

今週の No.045 の文中の「要素を混ぜて同時に結果を見せるとインパクトが弱くなる場合」において、前々から気になっていたことがあり、できればご意見をいただきたくメールいたしました。

それは「トライアンプ」の最後の見せ方についてです。他のバリエーションについてはあまり知らないのですが、通常一般的な終わり方として、裏向きにゆっくりスプレッドしていくと表裏バラバラだったカードが、

1. 全て裏向きに揃っていて、なおかつ
2. 真ん中に表向きで一枚選んだカードが表れる

というのが一般的ですよ。

一般の観客には一つ目の現象だけでも驚愕的であるのに、立て続けに二つ目の同じくらい驚愕的な現象が連続（間隔なく）して起こることによって、お互いに相殺し合い、観客も驚ききれずに、「要素を混ぜて同時に結果を見せるとインパクトが弱くなる」ということが起こっているように思われるのですが、どうでしょうか？

これは僕の好みの問題かも知れませんが、理想的には、

1. 表向きにスプレッドして、すべて揃っているのを見せて十分に驚いてもらってから、

2. 真ん中の 1 枚だけの裏向きのカードに、自然と観客側から注目されるのを待って、「あなたのカードは何でしたか？」と相手にコールしてもらい、その 1 枚を示すという 2 段構成が理想的だと思うのですが、どうでしょうか？

というものです。まずデッキを表向きにスプレッドするか、裏向きにスプレッドするかという問題については、マジックカフェで話題になったことがありますので、意見を見てみましょう。

表向きに広げる派の方が多く、その理由は、選ばれたカードを裏向きに現し、それからそれを表向きにした方が、サスペンスを盛り上げられるという意見が多数を占めています。私もその見せ方の意味は理解できますし、いままで私はこちらのやり方をしていました。

あるメンバーが、ジョン・トンプソンにこの件について質問したら、トンプソンは裏向きにスプレッドした方が、はるかにインパクトが強いと言ったそうです。それは、小嶋さんも触れられていますが、表向きで広げるより、裏向きで広げた方が、'そろった感じ' が強いからだと思います。

1 人のメンバーが、いちどひっくり返っているカードを見せないように、裏向きに広げてそろったのを見せたあと、それからこんどは表向きに広げて、1 枚裏返っているのを見せるというやり方をしていると投稿してきました。

このやり方は、現象を複数の現象に分けるやり方です。もともと、トライアンプ現象は複数の現象がひとつに混ざったものでしょうか。私はそうは思いません。広げて全体がそろったのと、選ばれたカードがひっくり返っているのを同時に見せるのは、2 つの現象を同時に見せているのではなく、裏表バラバラだったカードが、選ばれたカードだけひっくり返っている状態に変化したという、ひとつの現象だと考えた方がよいのではないのでしょうか。

マジシャンは知識があるために、トライアンプ現象がふたつの現象の組合せだと分析することができます。しかし一般の人々は、「全体がそろって、しかも選んだカードがひっくり返ったんだな」などとは考えません。あくまでもひとつの現象として受け止めるに違いないのです。

複数の現象を同時に見せることによってインパクトが弱くなる場合もありましたが、この例のように、ひとつの現象を複数の現象に分けることによってインパクトが弱くなる場合もあるということに、今回は気づかされました。

小嶋さんの文章の中に、“裏向きにゆっくりスプレッドしていくと”と書かれています。これは、ゆっくり広げることによって、途中まではカードが裏向きにそろったという現象を見せて、そしてそのあと選ばれたカードだけ表向きに現すという、現象を分けて見せるやり方に属すると思います。

以上のようなことを考えましたが、では、裏向きにゆっくり広げるのがよいのか、裏向きに素速く広げるのがよいのか、それとも表向きにゆっくり広げるのがよいのか、はたまた、表向きに素速く広げるのがよいのか、どれがよいのでしょうか。

私にはわかりません。たぶんすべてが違うタイプの見せ方であって、演技者のタイプ、観客のタイプ、そのときの状況など、さまざまな条件によって、使い分けるのがよいのかもしれません。

でも、裏向きに素速く広げるやり方だけは、私はやったことがありません。もしかすると、観客の驚く顔の度合いは、このやり方がもっとも強力かもしれません。何ごとも、マジシャン自身の視点で決めるのではなく、観客がどう感じるか、どう思うかということをお大切にすることが、名人への道だと思います。

‘テンカードポーカードィール’の新種発見！

従来の‘テンカードポーカードィール’では、3枚の同数カード3組と、あと1枚別のカード（ジョナカード）の合計10枚で演ずるものですが、それとは違う組合せの10枚で、ほとんど同等の現象を生み出せるものを見つけました。見かけ上の違いは、相手が5枚を選ぶ方法にあります。つぎのような現象になります。

10枚のカードを使います。上から2枚を右手に広げて取り、相手に好きな方を取らせます。取らなかった方は、ポケットのボトムに入れます。つぎの2枚も同様に右手で広げて取り、好きな方を相手に取らせます。残ったのはボトムに入れます。これを相手が5枚取るまで繰り返します。5枚目の選択においては、2枚を表向きにして見せ、好きな方を取らせることができます。そのようにまったく自由に選んだように見えますが、必ず相手の方が負けるのです。

この作品は、カール・ファルブズの“My Best Self-Working Card Tricks”に、‘Wild Bill’s Game’というタイトルで解説されています。考案者名は出ていませんが、本のタイトルからすると、ファルブズの作品と推測されます。

使う10枚は、裏向きで上から、7, 7, 9, 9, J, J, 10, 10, Q, 8, です。

この組合せで、上から 2 枚ずつ右手に取り、好きな方を相手に取らせ、残りのカードをボトムに入れますが、最初だけボトムから 2 枚目に入れます。ボトムカードをバックルすればよいのです。あとすべてボトムに入れます。これで相手が必ず負けの手となります。

セットには同じ数のカードが並んでいますから、最初に表向きに広げて見せられません。私はすぐ、最初に 10 枚を表向きに広げて、カードがよく混ざっていることを見せられるやり方を思いつきました。私がどこかに発表済の、' マッチングペアーズ ' の手法を取り入れればよいのです。

これは、いままでの ' テンカードポーカードィール ' とカードの組合せが違いますから、いままでのやり方に続けて演じることはできません。しかしそこに、Mr. マリックがテレビで演じた巧妙な手法が応用できます。彼は、1 回やるたびに、デッキの上から新しい 10 枚を取って、手順を続けたのです。

そのようにして、最後にこのやり方の 10 枚を取れば、このやり方は ' テンカードポーカードィール ' のクライマックスに使えます。完全にすべての 5 枚を相手の意志によって取ったように見えるというのは、強力な終わり方となります。

ワイルドポーカード

= 改案：加藤英夫、2011 年 10 月 10 日 =

カール・ファルブズの ' Wils Bill's Game ' の改案です。最初に表向きに広げて見せられます。

* 方 法 *

トップより 10、Q、J、10、* 9、J、7、9、8、7、、、とセットしておきます。

10 枚をトップから 10 枚を取って、表向きに広げて混ざっていることを見せます。

裏向きにして、トップから 2 枚のカードをファン状に取り、表を見せて、「このように 2 枚ずつ取ると、違う数のカードです」と言って、裏向きにしてそろえてテーブルにディールします。つぎの 2 枚を同様に見せてから裏向きにして、先に置いたカードの上に置きます。あとの 3 組についても同様に行います。10 枚を取り上げて、トップカードの下にブレイクを作り、そのブレイクを利用して、ダブルカットを行います。

これでファルブズの原案と同じ数の順番になりましたから、原案と同じように行います。

Cardician's Journal

No.047

2008 年 11 月 7 日

‘オープントラベラー’ 異色バージョンの是非

‘オープントラベラー’に関して、マジックカフェにつぎのような投稿がありました。

オープントラベラーに関して、2人の素晴らしいマジシャンの演技を見て、どちらが良いのか頭を悩ましています。デヴィッド・ストーンのように、最後にKがAに変化するというキッカーエンディングがあるのが良いのか、それともラリー・ジェニングスのように、流れがシンプルでスムーズでエレガントなものが良いのでしょうか。

はたして、キッカーエンディングのための余分なハンドリングが、観客に疑念を抱かせるのか、それとも単純に不思議さを生み出すものでしょうか。

私自身にとっては、ラリー・ジェニングスの演技を見たとき、私のマジックの経験の中でも、偉大な瞬間でした。

というわけで、2人のバージョンのうち、あなたはどちらが良いと思いますか。マジックカフェのメンバーの意見を聞くまえに、2人の演技を見てください。

デヴィッド・ストーン

<http://jp.youtube.com/watch?v=wJRKTDvjM8E>

ラリー・ジェニングス

<http://jp.youtube.com/watch?v=bK3sYSoihhU&feature=related>

最初の回答は、まさに私が投稿しようとしたものと、まったく同じ意味を持つものでした。

もちろん、あなたがコインアクロスの最後に寿司を出現させたとしたら、観客は驚くでしょう。

でもそれが良いマジックですか。あなたは、あなたの質問投稿の中に、すでにあなたの答えを示しています。あなたは素晴らしいマジックがどういうものであるか、よく知っているようです。(wsduncan)

つぎの回答では、視野が広がります。

両方をよく見比べましたが、どちらが良いということを断言することは不可能です。何故なら、まったく違うマジックに見えるからです。ストーンのやり方は、テーブルホッピングとか友人に見せるなど、カジュアルな状況に適しているでしょう。ジェニングスのやり方は、クローアップマジックをきちんと見せられる状況で、観客がマジックをきちんと見るという状況に適しています。したがって、どちらが良いとかということは、状況や見せる相手によって違ってくると思います。(Sword of the Soldier)

そして3人目の回答は、あたかも神の声のように響きました。

色々な機会に、両方のバージョンを自分で演じてみたらどうでしょうか。(Medifro)

そして、参考になる補足情報も投稿されます。

ダーウィン・オルティスは、“改良してはいけない作品リスト”というのをマジックカフェのどこかで投稿したことがあります。完成度が高く、改案の余地のない作品のリストという意味のものです。その中に、'ダレイのラストトリック'などとともに、ラリー・ジェニングスの'オープントラベラーズ'も含まれていました。

なるほど、そのようなリストは一見の価値がありますね。こんど探してみることにしましょう。この投稿に対して、すぐにカウンターパンチが投稿されました。

トリックが改案しないで原案のままが良いかどうかということは、演じる人によって違ってくるはずです。ダーウィン・オルティスにとって改案しない方がよいからといって、それが他人にあてはまるとはかぎりません。(Sazalfram)

この投稿は、オルティスの指摘している真意から外れているような気がします。オルティスはあくまでも、リストにあげた作品は、磨き上げられたもので、修正の余地がないほどの完成度のものだから、それらを改案しようとする、改悪になる可能性が高い、ということを指摘しているのです。

ではここで頭を切り換えましょう。デヴィッド・ストーンバージョンのように、完成度の

高い‘オープントラベラー’の原案を破壊するぐらい変更することは、よくないことなのでしょうか。

私はそうは思いません。このぐらい徹底的に破壊すると、まったく違うマジックが生まれることがあるのです。試しに、この2作品を多くの一般の人々に見せたらどうでしょう。たぶん、一般の人々には、これが同類のマジックには見えないのではないかと思うのです。

たとえばコインの飛行現象にも、左手から4枚がつつぎつつぎと右手に飛行するコインアクロス系もあれば、テーブル上の四隅に置いたコインが、あっちに行ったりこっちに来たりする、マトリックス系もあります。ジェニングスバージョンは、コインアクロスタイプであり、ストーンバージョンは、マトリックスタイプだと考えられないでしょうか。

ジェニングスバージョンに感動し、それがひとつのマジックの定形だと決め込むことは、動脈硬化現象の始まりです。マジックというものは、磨き上げられた定形が確固たる楽しさを提供することもあり、異形が新鮮な楽しみを生み出すこともあるのです。

ただし、私はストーンの異形バージョンの中で、あっちに行ったりこっちに来たりする部分は受け入れられますが、最後に意味なくAがKに変化するのは受け入れられません。変化することに意味がなければ、1番目の投稿が指摘したように、それはコインマジックの最後に寿司を出現させるのと同じです。

意味をつける例を考えてみました。

4人のシンデレラ

デッキを広げて、客に4枚のカードを選ばせて、それらがバラバラのカードであることをはっきり見せます。それらが王宮に招待された4人の女性で、いまはみすぼらしい格好をしているが、その中から1人が王の側室として選ばれるというような話をします。

まず、1人が王の前に立て言われて、1枚のカードがテーブルに置かれる。つぎに2人並べと言われて、手元の3枚から1枚飛行して、テーブルの方が2枚になる。つぎに3人並べと言われて、2枚から1枚飛行して、3枚となる。最後に4人並べと言われて、1枚が飛行して、4枚が集まる。

王は4人すべてが気に入ったと言って、全員を側室にすることにする。4枚を表向きにすると、4枚のQになっている。

というのを例として無理に考えてみましたが、これが必ずしも良いと思っているわけではありません。たとえばの話です。

でも無理に考えたおかげで、ひとつのことを発見しました。4枚のAから4枚のKへの変化よりも、バラバラの4枚がフォーオブアカインドに変化した方が、変化のインパクトが強く、美しい場合があるということ。

Cardician's Journal

No.048

2008 年 11 月 14 日

マジックも体操もピアノも曲芸じゃない

体操の富田洋介選手が現役を引退いたしました。東都新聞 2008 年 11 月 9 日号によると、彼はつぎのように言ったことがあるそうです。

「体操は曲芸じゃない。難しい技を簡単に見せるのが体操だ」。

ロベール・ウーダンの名言にそっくりですね。ロベール・ウーダンがつぎのように言いました。

「マジックは曲芸じゃない。マジシャンはマジシャンを演ずる演技者である」。

因みに、ウーダンのこの名言は、長い間、マジックを演ずることにおいて、演技力が重要だという意味として誤解されてきました。前後の脈絡から、フランス語の原著を読んだジーン・ヒューガードは、この言葉が、テクニックを見せびらかすマジシャンを戒めるための言葉だったと指摘しています。

体操でもマジックでも、部分部分の難しいことを印象づけるのではなく、全体の演技を流麗にまとめて、その全体が生み出す雰囲気とか、発散されるものが価値を生み出すのだというようなことを言っていると思います。

名前は忘れましたが、世界的なピアノの指導者が生徒に言いました。「いかにも自分の演奏に酔っているような素振りはやめなさい」と。

体操で技を難しそうに見せるのも、マジシャンがテクニックを見せびらかすのも、そしてピアニストが酔いしれて演奏しているように見せるのも、すべて自分の演技の表面を取り繕っているという点で共通しています。

表面の見かけで客受けしようというのは、拍手は得られるかもしれませんが。しかし観客は拍手をしながら、同時に馬鹿にしていることもあるのです。

紙吹雪を飛ばせば、拍手をもらえます。これは、紙吹雪が出ることがすごいと感動するからではなく、拍手をもらいたがっていることが観客に伝わるからではないでしょうか。（もちろん、演技の起承転結で、紙吹雪が本当に感動を与える場合もあります）。

たしかにフラリッシュ的な技をやれば、その部分ですごいと思わせることはできます。しかしながらマジックにおいては、そのことが逆効果に働くことがあることを忘れてはなりません。「彼はすごいテクニックを使っているんだ」。この思いは、不思議だと感ずる気持ちにブレーキをかける働きをします。タマリッツが奇妙なキャラクターで演ずるのは、テクニシャンであることの印象をうち消すため戦略だと思います。

ピアニストは、難しい運指の見かけで訴えるのではなく、その結果として出てくる音で訴えるのです。マジシャンはテクニックを見せるどころか、テクニックはまったく見えなくして、その結果として生まれる不思議さで訴えるのです。

マジックの場合、これはテクニックだけのことではありません。不思議さを生み出すと思ってやっているハンドリングそのものが、逆に怪しさを生み出すことがあります。カードを混ぜると言って、最初にミルクシャフルをやるとしましょう。奇妙なシャフルをやると言ってからやるとすれば、このシャフルは不思議さをかもし出す働きをすることもあります。しかしこれをたんにフォールスシャフルとして使うのはどうかと思います。たんに数回カットする方がましです。

ある YouTube のビデオで、最初に 4 枚の K と 4 枚の A を別に表向きに置いておいて、いったん両方を重ねてから、また 2 つに分けるというハンドリングをやりました。それなら最初から 2 つのパケットを重ねておいて、それから分ければよいのです。

YouTube のビデオを、音を消して見ると面白いことに気づきます。セリフを聞きながら見るとおかしくない演技も、音がないと無駄な部分が無駄であることがはっきり見えるのです。

テクニックを見せびらかすのもよくなければ、怪しい動作を見せるのもよくありません。磨きをかければ輝くマジックも、それらによって濁ったものになります。

Cardician's Journal

No.049

2008 年 11 月 21 日

指先テクニックと頭脳テクニックの融合

マジックの不思議を生む手法を大別すると、技法と仕掛と原理の 3 種類あると考えていますが、技法だけで実現するとか、仕掛だけとか、原理だけで実現するものは、比較的構造が淡泊で、見破られやすい傾向があります。それら 3 種類の手法をうまく混ぜることによって、不思議さをパワーアップできる例を紹介いたします。

デッキをテーブルに横向きに置き、左手親指で手前右のコーナーをリフルして、右手に持ったカードを弾かれているカードの中に投げ込むという、スタブトリックというのがあります。私はかなり練習して、リフル中に特定のカードが見えた瞬間に投げ込んで、特定のカードの下に投げ込むことがかなり高い確率でできます。

しかしながら確実に特定カードの下に投げ込もうとすると、投げ込む瞬間の右手の動作が急激となり、特定の場所に入れている感じが強く出てしまいます。そのように急いで投げ入れた感じが出ないようにゆっくり投げ込むと、特定のカードの下から上に 3 枚目ぐらいまでには入ります。それなら見た目に適当に投げ入れた感じが出せます。

そこです。なるべく正確に投げ入れるという指先の技法に頼るだけでなく、ずれた位置に入った場合の対処法を組み合わせると、頭脳プレイを加えることにします。

シャフルされたデッキを受取り、「不思議なパワーを持ったカードを使います」と言って、表を自分に向けて広げますが、フェースカードキーカードとして記憶し、フェースから 2 枚目から 4 枚目までの 3 枚は、数だけを記憶します。3、K、6 だったら、「サキム」と、数を頭文字で記憶すればよいのです。そして、適当なマークの 3 のカードを抜き出して、表向きにテーブルに置きます。

デッキを相手を相手に渡し、まん中あたりからカットしてテーブルに置かせます。残りのトッ

プを取って見ておぼえ、テーブルの半分の上にのせて、その上に残りのカードを重ねさせます。そして全体をそろえてもらいます。キーカードが選ばれたカードの上にくっきました。

ここでフォールスカットやフォールスシャフルしてもかまいません。選ばれたカードが中央より少し上にある状態がベストですので、その点の調整をします。

デッキを横向きに置き、右手に抜き出してある3のカードを表向きに持ちます。左手でいちど右手前コーナー近くをリフルして、「このように弾いていき、適当なところへこのカードを投げ込みます」と言いますが、リフルしたときにキーカードがどこにあるかを確認しておきます。

スタブのためにリフルして、すでに説明したようにキーカードが見えた瞬間に右手のカードを投げ込みます。キーカードの下に無理に入れようとして、動作があわてたものになってはいけません。投げ込んだ瞬間に、どの数のカードの下に入ったかわかりますので、それが何であるかによって、キーカードの何枚上に入ったかを認知します。

キーカードの下に入った場合は、投げ込んだカードの下が選ばれたカードですから、隣から現します。

キーカードのつぎに入った場合は、デッキを広げて、表向きの3がトップになるようにカットして、「3ですから、3枚目を抜き出します」といって、3から3枚目の選ばれたカードを抜き出します。

さらに1枚上に入った場合は、表向きの3のつぎから3枚目を出します。

さらにもう1枚上に入った場合は、表向きの3のつぎから3枚ディールして、つぎのカードを抜き出します。

以上のようにして、キーカードの下に確実に入れる、技法だけに頼った方法よりも、よりリラックスした感じで演じられる方法となりました。

さらに技法をくわえると

以上まで書いていったんアップロードしました。私はいつもアップロードしてから少し経過してから、書いたものをもういちど読むことにしています。誤植とかまずい部分をもういちどチェックするためですが、書いたことに触発されて、別のアイデアが生まれることがあります。以下のやり方では、ジョーカーをスタブするカードとして使います。

前述のやり方をしたときに、選ばれたカードと投げ入れたカードの間に2枚のカードがはさまったとします。いったん表向きに投げ入れたカードのところまで広げて見せ、「あなたのカードは何でしたか」とたずねつつ、表向きのカードの下の余分なカードを閉じ、それら2枚を右手の指先で押さえつつ、左親指は表向きのカードを押さえて、そこで左右に分けます。余分な2枚は右手に取れて、いかにも表向きのカードの上で分けたように見えます。

左手で表向きのカードとその下の裏向きのカード(選ばれたカード)をテーブルに置きます。「ジョーカーがあなたのカードを見つけてくれました」と言って、裏向きのカードを表向きにします。

Cardician's Journal

No.050

2008 年 11 月 28 日

技法、原理、そして仕掛

先週のカードスタビングトリックにおいては、技法だけでやっていたものを、ある別の原理を加えることによって改良することについて考察しました。

加えた原理というのは、キーカード数枚を利用して、投げ込んだカードがどれだけ間違った位置に入ったかを知り、それによって投げ込んだカードの '3' という数を利用して、選ばれたカードをリビールするというものでした。

そのように原理的に新しいやり方を見つけたとき、クリエイターはその発見を喜ぶあまり、それが素晴らしいアイデアだと勘違いしがちです。たしかに、間違った位置に投げ込んだときに対処できるという点に関しては、原案よりも優れています。しかしながら、選ばれたカードの隣りに投げ込むという、原案の現象と比較したら、その対処法による現し方は、まったく劣ります。私はとっくの昔に、その手法を使わないことに決めています。（それがわかっていながら、先週のように書いたのです）。

もともと技法だけで実現していたマジックを、新しい原理を加えることによって変案するやり方があるわけですが、マジックには、'仕掛' という強い味方もあります。

数枚のキーカードを使うという原理の代わりに、クリンプカードを使うことに置き換えてみましょう。クリンプは一種の仕掛と考えられます。

クリンプをかなり大きめにしておけば、リフルするときにクリンプはよく見えますから、クリンプカードを弾いた瞬間にカードを投げ込むことができます。これは原案より正確度ははるかに高いやり方です。原案では、選ばれたカードの隣りにあるキーカードが見えた瞬間に投げ込むのです。クリンプカードなら、リフルを始めた時点からどこにあるかわかりますから、クリンプカードの上か下に投げ込むのは、それほど難しくありません。

もしも隣りに入らなかった場合でも、クリンプカードから何枚目に入ったか、デッキのサイドを見ればわかります。上下1枚の違いなら、ダブルリフトやグライドで対処できます。3という数を使って現すよりはマシです。

現象の効用

マジックの現象を生み出す3要素が、技法、原理、仕掛けであるとしたら、スタビングトリックをパワフルにするのは、それらの要素だけでしょうか。

面白いことに、現象を強化する要素として、現象そのものに関わってくることがあるのです。いままで話題にしてきた現象は、1枚のカードをデッキの中に投げ込んで、投げ込まれたところから選ばれたカードを現すというものです。

1枚の選ばれたカードを現す代わりに、たとえば1枚のAを投げ込むと、そこからあと3枚のAが出てくるという現象に置き換えてみます。

それならクリンプを使うまでもありません。デッキの中央にある3枚のAの間か、上か下に投げ込むには、4枚の許容範囲があります。私は99%失敗しない自信があります。投げ込んだ瞬間に、どのAの下、もしくは上に入ったかわかりますから、それによって4枚のAの現し方をアジャストすればよいのです。

投げ込むAを最初にクラシックフォースして、それで仲間のAを見つけるマジックとしてやれば、これでいっぱしのトリックが完成です。

じつは、このトリックはハンドリングを完成させて、Card Magic Library 第3巻の原稿として執筆済みです。もちろんその解説においては、なるべく正確な位置に投げ込むやり方も説明しています。

というわけで、マジックを完成させる作業においては、手法を考えるだけでなく、現象をフレキシブルに考えることも重要であるのです。

Cardician's Journal Special 第1巻

発 行 2011 年 10 月 13 日

著 者 加藤英夫

発行者 加藤英夫

hae16220@ams.odn.ne.jp