

# Cardician's Journal Special

< 第 2 卷 >

Cardician's Journal No.051 ~ No.100

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.051

2008年12月5日

## 紅葉の京都に想うこと

12月2日から4日にかけて、京都を旅行してきました。どこの紅葉も美しかったのですが、お寺によって観光客に対する姿勢が千差万別であったことが、私にはとても興味深いものがありました。ちょうど私が訪れたまえの日にNHKで紹介された真如堂は、今回訪れた中で唯一拝観料が無料でした。しかし、その紅葉は最高でした。



真如堂、2008年12月2日

紅葉が真如堂と同じぐらい美しく、しかも苔むした庭が美しい銀閣寺は、完成度の点で最高でした。隅々まで手入れが行き届いています。美しいものに磨きをかけているという姿勢が感じられました。そのことを感じたとき、私たちのカードマジックは、そのように磨きをかける努力をしているだろうか、などと考えてしまいました。

ある有名なお寺では、たしかに紅葉のスケールの大きさは素晴らしいものの、拝観料が1000円もすることに度肝を抜かれました。他のお寺はすべて500円以下でした。そのことをタクシーの運転手さんに話したら、拝観料が高すぎるだけでなく、利益志向の顕著な姿勢が、京都のイメージダウンにつながるのではと危惧していました。

値段の高さに驚いたとき、私は自分に関することを思い出しました。私が“Card Magic Library”を発刊したとき、「高くても買えません」というメールをもらったことがありました。もしかしたら、私の価格設定が、あのお寺と同じ印象を与えたのではないだろうか、そう思いあたったのです。

宿泊したホテルの中華レストランでは、メニューを見たらびっくりしました。ディナーの最低価格が8500円で、上は50000円まであるのです。これを見て高いと言って出てきたのでは、高いと言って“Card Magic Library”を買わなかった人と同じになってしまいます。私は最低価格より少し高いディナーを注文しました。そしてそれを食べて感激したと同時に、ひとつのことを痛感しました。高いものにはそれなりの理由があるのだと。少なくとも、私がいままでに食べた中で最高の中華料理でした。

私は「高くても買えません」と言われた当時、無理をしても値下げしようかと考えました。しかしながら、たとえ表面上の価格は高くても、それを承知で買ってくれた多くの方々から、“Card Magic Library”を高く評価する声をいただいています。無理をすれば、発行を続けることが無理になってしまうに違いないのです。ご理解いただいている皆様には、本当に感謝しています。

あのホテルのレストランのように、高くても本当に価値のある料理を出す姿勢や、拝観者に日本庭園の美の極致を見てもらいたいという銀閣寺のように、クオリティを高く保とうとすることが、私が“Card Magic Library”に注いでいかなければならない気持ちのあり方なのです。

ただカードマジックを寄せ集めるだけではなく、カードマジックを学ぶことの価値が高まるような資料をそろえること、そして学んだカーディシヤンの実力が高まるのに役立つような内容とすること。

今回の京都旅行は、現在進行中の“Card Magic Library”第3巻のクオリティアップに役立ってくれるような気がします。

# Cardician's Journal

No.052

2008年12月12日

## 3つの改案

カール・ファルブズの『マイベストセルフワーキングカードトリックス』(2001年刊)の中に、『フリップオーバーミステリー』という、つぎのような現象のトリックがあります。

16枚のカードを裏向きに4x4に並べます。相手が好きな1枚を取って見ておぼえ、あなたは相手が取ったカードの左右上下、どれか隣りの1枚を取っておぼえます。あなたのカードを相手が取った位置に置き、あなたが取った位置に相手のカードを置かせます。(もちろん、入れ替えたのを気づかせないように)。

カードをつぎの法則で相手に集めさせます。どのカードから始めてもかまいませんが、1枚のカードを左右上下どちらか隣りのカードの上に、ひっくり返しながらかねます。重なった2枚を同じようにどちらか隣りにひっくり返してかねます。というように回転させながらカードを全部集めます。隣りが空き地になっている場合でも、回転させてそこへ運ぶようにします。

そのあとカードを広げると、裏向きのカードと表向きのカードが混ざっています。表向きのカードの中に1枚だけ色違いのカードがあり、それがあなたが選んだカードです。カードをそろえてひっくり返してから広げると、表向きのカードの中に1枚だけ色違いのカードがあり、それが相手の選んだカードです。

やり方は簡単です。16枚を裏向きに並べるとき、赤いカードと黒いカードをチェッカー模様のように、交互に並べるのです。そして、上記の現象説明の通りにやれば自動的にできます。

4x4のマトリックス状に置かれたカードを、列単位で上下、左右にたたんでカードを集めるやり方は、かなり昔からありました。そのやり方ですと、たとえば右半分の8枚

を左半分に返しながらかねるといふのは、とてもたいへんな作業ですし、相手にやらせるのはほとんど不可能です。原理は同じですが、列ごとではなく、カード単位に折り返す方が、はるかにやりやすいですし、ランダムにかねる感じが強くなります。

私はすぐに、このトリックをさらにパワフルなものにする3つの改案点を見つけました。

### 改案点1 集め方

ファルブズは、たとえば左上のカードから折り返し始めたら、折り返して重なった2枚を折り返し続けて重ねていくというように説明しています。そのようにやる必要はなく、どれでも隣りにひっくり返して重ねてよいのです。左上のカードを折り返したら、つぎに下の方にあるカードを折り返してもよいのです。相手にやらせるときは、そのようなやり方で、外側のカードから内側に向かって集めさせるようにします。あなたと相手交互にやるようにしてもかまいません。

### 改案点2 自分のカードの取り方

ファルブズは、相手が取ったカードの、上下左右どちらか隣のカードをあなたのカードとして取る、と書いています。隣のカードである必要はありません。離れていても、相手が取ったカードから奇数枚離れた位置のカードを取ればよいのです。ファルブズは、取った2枚のカードを入れ替えて置くのが怪しく見えないように、隣のカードを取ることにしたのだと思います。

私はつぎのようにやります。相手に取らせるのではなく、任意の1枚を指させます。それを右手で取り上げて、そのカードの表をよく見せておぼえてもらいます。カード当てではないので、あなた自身が見てもよいのです。そのカードを左手に渡します。あなたのカードとして、相手が取ったカードとは離れている位置の、奇数枚目のカードを取り、そのカードの表をよく見せてから左手のカードの上に置きます。「ハートの5とクラブのQです」と2枚のカードを復唱したあと、右手を2枚にかけて下のカードを引いて取り、右手のカードをあなたが取った位置、左手のカードを相手が取った位置に置きます。このハンドリングによって、2枚を入れ替えた印象を消すことができます。

### 改案点3 現象の変更

カード当てという現象ではなく、フォーオブアカインドリビレーションとしました。その作品は、“Card Magic Library”第3巻の、フォーオブアカインドリビレーションの章に収録いたします。今年の研究成果の中で、最高の作品になったと思います。

## フリップオーバープリディクション

= 加藤英夫、2011年12月4日 =

第3巻に解説した'フリップオーバーミラクル'は、4枚のAを現すという現象でしたが、当然ながらロイヤルフラッシュの5枚を現すこともできますし、ある程度の枚数なら、どんなカードを現すこともできるわけです。そのことを'シャフルボワード'の予言現象に適用することができます。その一例を書きます。

第1の予言は、「表向きのカードが7枚ある」とします。第2の予言は、「偶数が5枚ある」とします。残りの裏向きのカードは4枚です。「残りは4枚のAである」というのを最後の予言として、4枚のAを表向きに現してクライマックスとします。

最初に16枚をどのように置いたらよいかは、あなたへの宿題といたします。

# Cardician's Journal

No.053

2008年2月19日

## 気配を消す =ボトムプレイスメントの場合=

私が日本奇術連盟に出入りさせていただいていたころ、その当時、'奇術界報'を編集されていた、蓮井 彰氏とよくお会いしました。オスカー・ウェイグルの'チャレンジブラインドホールドルーティン'を見せてもらったときの感動は忘れられません。蓮井氏はその後、日本テレビの'マジック大賞'を企画され、日本でのコンベンション放映の先駆けとして、マジック界に大きく貢献されました。

その蓮井氏が、ある日こんなことを言いました。「加藤さん、シプリアンというマジシャンは、テクニックはすごいんだけど、気配を感じさせるマジシャンなんだよね」と。

いま思い出してみると、このとき言われた、'気配を感じさせる'という言葉は、マジシャンの弱点を指摘する、恰好の言い回しだと思います。気配を感じさせるとは、'何かをやった'とか、あそこが怪しいと、その瞬間を観客に感じさせることです。

気配を感じさせる原因は、けっこう色々ありますが、今日のポイントとして、秘密の動作が見えてしまっているという顕著な例を検討してみます。

ボトムプレイスメントを行うとき、カードをボトムに滑り込ますため、左手の指をポケットの右サイドからどける必要があります。これを、右手のポケットを左手のポケットに置く瞬間に行くと、相手から丸見えになります。うまくやっているつもりでも、その間違いは気づきにくいものです。なぜなら、自分の目からはその動きが見えないからです。鏡に映してやってみたら、とんでもないことをやっていることに気づくはずですが、これは、気配どころか、秘密の動作をもろに見せています。

この間違いを直す方法は簡単です。右手のポケットのフェースカードを相手に見せるとき、その時点で左手の指を伸ばしておけばよいのです。これで一件落着です。

ついでですから、右手の動作についても触れておきましょう。中指でカードをずらすとすると、動きが大きくなります。薬指でやった方が動きが小さくなりますし、ずらすことがやりやすいです。

また、右手がボトムカードをずらすのを、あまり早くやりすぎると、左の客からそのカードが見えてしまいます。ポケットが水平になって、左手のポケットに触れる寸前に行えば、どの角度から見えなくなります。

### 気配を消す = ティルトの場合 =

ティルトしてカードをトップから2枚目に入れたあと、カードをそろえる動作で入れたカードの下にブレイクを作ります。この動作をあまり考えないで行うと、けっこう気配を感じさせる動作になっています。右手をビドルポジションのように上からかけて、カードをそろえながら、右親指でカードを上げてブレイクを作ると、親指の動きが相手からよく見えるからです。

そのようなやり方は、何かをやっている気配を感じさせるだけでなく、カードを中央近くに入れた感じを弱めることにもなっています。

どのようにしたら、ブレイクを作るときの気配を感じさせず、しかも中央に入れた感じを強めることができるでしょうか。それは次回、説明いたします。

# Cardician's Journal

No.054

2008年12月26日

## 気配を消す =ティルトの場合=

先週の続きです。ティルトしたカードの下にブレイクを作るとき、押し込んだ右親指で持ち上げると、その動作が気配を生むという話でした。その気配を消す方法は、いくらでもあります。私がエドワード・マルローなら、少なくとも10種類は書くでしょう。ここではダイ・バーノンを見習って、良い方法だけを書くことにいたします。

以下の方法では、デッキを少し観客の方に傾けた状態でティルトをスタートします。

### バージョン1

これは、カードを押し込むのを勢いよくやるのが適切な状況で行うやり方です。

カードの右下コーナーを持ってデッキの中に半分ほど押し込んだら、右手の位置をかえて親指だけをカードの端にあてて、勢いよく完全に押し込みますが、そのとき親指を少しあげてやると、押し込んだカードがトップカードにそろいます。

### バージョン2

これは、カードをゆっくり押し込みたい状況に使う方法です。

ゆっくり押し込みながら、左手はデッキの傾きを水平近くまで戻してやります。このことによつて、入れたカードがトップカードにそろいます。

### バージョン3

これは、ティルトの動作と同時にブレイクを作らないやり方です。「えっ、ブレイクを

作る方法を説明しているのに、ブレイクを作らないですって」と、驚いてください。

ティルトという技法は、偽の位置に入れるという動作と、入れたカードの下にブレイクを作るという動作を行うものです。2つの動作を同時にやろうとするから、そこに気配が発生しやすいのです。

押し込んだカードの下にブレイクを作らず、いったんデッキをブレイクなしでそろえます。ここでドリブルオフします。ずれたカードをそろえるとき、2枚目の下にブレイクを作ります。

このドリブルオフは、入れたカードが行方不明になった印象を表現するものですから、ティルトの目的を補強しています。それと同時に、カードをそろえてブレイクを作ることを自然に見せる働きをしています。

というわけで、秘密の技法というものは、スピーディにやったり、テクニカルにやったりするだけでなく、手順の脈絡の中に埋め込んだり、それをやったことが目立たないような口実を与えることによって、観客に気配を与えないものとなるのです。

「目立たなくするための口実を与える」という考え方は、“Card Magic Library”第3巻の中で、ホフジンサーが言った言葉として紹介しています。ホフジンサーはまさしく、現代カードマジックの原点であると言えるでしょう。

# Cardician's Journal

No.055

2009年1月2日

## 明けましておめでとうございます

新しい年が始まりました。元日の朝いちばんに書いています。皆様のご支援をいただいで、順調に進んでいる、“Card Magic Library”のことについて、気持ちを新たに、より価値のあるものを次世代に残そうという気持ちを引き締めようと考えたからです。

### 仕事について

今年の目標を明確にしたいと思います。今年前半には、ホフジンサーのカードマジックとフォーオブアカインドリビレーションを収録した第3巻を、そして後半には、セカンドディールについての集大成を第4巻として出すことです。

仕事としては、それ以上の目標はありません。そのことに集中します。

### カードマジック研究について

カードマジック研究については、ひとつのテーマができました。それは、インターネット上で、リッキー・ジェイのショーを見つけたので、彼のカードマジックについて研究することです。彼がしゃべっていることを、何回も聞いて、どんなことをしゃべっているか聞き取りたいと思います。マジックカフェにもおいても、彼がしゃべっている話に感動しているメンバーが多いので、それを理解しないかぎり、彼が何故ブロードウェイで成功をおさめたか理解できないと思うからです。

### 遊びについて

この2年間、ウクレレをやってきましたが、何もまじめに考えず、ただ楽譜どおり、順番に音を出しているだけでした。今年は、少なくともあるフレーズだけでも、その

部分で'感じ'が出せるように、指の運びとタッチを研究したいと思います。同じコードでいくつか押さえ方がありますが、つぎのコードとうまくつなげるには、その中のベストのつながり方を自分で見つける必要があると気がつきました。

またウクレレでは、音と音をつなげて弾くのか、区切って弾くのかということもあります。このことは、カードマジックでも言えることです。返してもらったカードの下にブレークを作り、ダブルカットしてボトムにコントロールするというプロセスを、ウクレレにあてはめてみましょう。

「選ばれたカードを返してもらい、その下にブレークを作る」というのがひとつのコードで、「ブレークからダブルカットする」というのがつぎのコードだとします。

2つのコードをつながるように音を出すのか、区切って出すのかという判断をする必要があります。つなげれば2つのコードはそれらでひとつのフレーズになりますが、切ることによって、そこに変化の区切りをつけることができます。

ブレークを作ってそのまま観客の注目を集めたままダブルカットを行えば、それは、カードを返してもらってからデッキを操作したというひとつの動作となります。しかし、そこで一呼吸入れてから、ダブルカットを行ったあと、続けてリフルシャフルするとします。そのようにダブルカットとリフルシャフルを続けることによって、そのフレーズは、カードを混ぜたという動作となります。

このように、動作をどのようにつなげるかということによって、観客から見た感じはまったく違うものとなります。

このようなことをウクレレから学ぶことができました。

ということで、今年のウクレレの目標は、もっとまじめに考えながら練習することです。

## ズレについて

ウクレレについてそのようなことを書いていたら、重要なことに思い当たりました。いままでの私は、左手をあるコードに位置に移したら、そこで右手で弦を弾いていました。すなわち、左手の動きと右手の動きの頭がそろっているのです。たぶん上手い人は、右手のタイミングと左手のタイミングをずらすのではないのでしょうか。ウクレレについてそのことを書いても理解しにくいので、カードマジックの例をあげましょう。

カードマジックでは、手の動作の始まりと、マジシャンの視線の動きの始まりをずらすということがある、ということです。

たとえばストライクダブルリフトを行うとき、視線をカードに向けてストライクの動作をやり始めるのと、ストライクを行ったあとに視線をカードに向けて、ターンの動作を始めるのでは、ストライクが気配を発生させる度合いが違ってきます。

どうやら今年は、ウクレレとカードマジックの関係が深まる年になりそうな気配がしてきました。

# Cardician's Journal

No.056

2009年1月9日

## 愛の魔法

= 加藤英夫、2009年1月6日 =

あなた自身がデッキを持って、つぎの通りやってみてください。

30枚のカードを使います。30枚をよくシャフルしてから、テーブルに置いて、適当なところからカットして、2つのポケットを作ります。

多い方のポケットのトップカードを取り、そのカードを見つめて、それが自分の愛する人だと思って、「私はあなたを愛しています」と強く念じてください。本当に念じなければ、うまくいきません。そのカードをもとのポケットの上に戻し、少ない方のポケットをその上に重ねてください。

30枚を裏向きに持って、表向きに5つのポケットにディーリングします。左から右に5枚置いたら、左端に戻って置き続けていくやり方です。そのとき、どのポケットに愛する人が入ったかをおぼえておきます。

愛する人の入ったポケットを取り、裏向きにして前に置きます。つぎに左端と右端のポケットを取って重ね、裏向きにして愛する人の入ったポケットの上に重ねます。残りの2つのポケットを取って重ね、裏向きにして左手に持ちます。右手で前に置いてあるポケットを取り、左手のポケットの上に重ねます。

あなたが愛する人と出会うには、心に念じただけではかえません。言葉に出して伝える必要があります。ですから、「わたしはあなたをあいしています」と言葉を発して、同時に、ひとつの文字に対して1枚のカードを裏向きにディーリングしてください。

そして最後に置かれたカードを表向きにしてください。それはあなたの愛する人です。

**\* このマジックの原案 \***

‘愛の魔法’の原案は、雑誌“MUM”、1953年8月号に出ている、フィット・チェニイの‘Seven Spasm Miracle’です。6日の夜、ベッドに入って読んでいるときに見つけました。原案はつぎの通りです。

52枚のデッキをシャフルしてから、カットして2つのポケットを作りますが、少数組があまり少なすぎないように、多い方の3分の2以上はあるように分けてください。必要なら、カットしたあとに、何枚か移してください。

多い方のポケットのトップカードをのぞいておぼえ、その上に少ない方のポケットを重ねてください。

「7」という数は不思議な力があると言って、デッキを裏向きに持ちトップから7つのポケットに、表向きにディールします。そのときどのポケットにおぼえたカードが入ったかを見てください。

おぼえたカードの入ったポケットを取り、裏向きに前に置きます。残りの6つのポケットのうち、左端と右端のポケットを取って重ね、裏向きにしてシャフルします。そしてそれらの上に前に置いてある、おぼえたカードの入っているポケットを重ね、重ねたものを前に置きます。残りの4つのポケットのうち、左端と右端のポケットを重ねて裏向きにして、シャフルしてから、前に置いてあるポケットの上に重ねます。残りの2つのポケットを重ねて裏向きにして、シャフルしてから、それらの上に、前に置いてあるポケットを重ねます。

20代の数をひとつ選び、その数だけ、ディールします。残りのカードを捨てます。

ディールしたカードを取り上げます。選んだ数の2桁のうち、まず「2」の分、2枚をディールします。それから、もうひとつの桁の数の分だけディールします。「26」を選んだとしたら、2枚ディールしたあとに、6枚ディールすることになります。

あなたのカードがどこにあるか、私もあなたもわかるはずがないですね。では最後にディールしたカードを表向きにしてください。それがあなたのおぼえたカードです。

**\* カットの範囲を広げる \***

原案の指示の中には、少ない方が多い方の3分の2より多くなるようにする、とありますが、正確には、少ない方のポケットが21枚から25枚である必要があります。

通常は、21枚から25枚のポケットがカットされる範囲は、21枚目から25枚の5枚ですが、カットしたあと、大きな方のポケットのトップカードをおぼえさせるということにより、27枚から31枚カットされた場合でも対応できるというのが、このトリックの面白いアイデアです。カットされてよい範囲が11枚分あります。

しかしながら人に見せるとき、「少数組があまり少なすぎないように、多い方の3分の2以上あるように分けてください」というような指示は絶対にしたくありません。そんなセリフを言うぐらいなら、そんなマジックはやらない方がよいのです。

なんとかならないでしょうか。私は使う枚数を30枚にして、5つのポケットにディールさせることによって、カットされてよい範囲が、少数のポケットが多数のポケットの半分以上ならよいということに気づきました。そして上記のような'愛の魔法'としました。ですから、相手が9枚以下のポケットを作ったとしたら、うまくいきません。でもそれは、指示の仕方によって、防げると思います。

「適当なところからカットして、半分を隣りに置いてください」と指示するのです。「適当なところから」と、自由なところでカットしてよいと言いながら、「半分を隣りに置いて」と、半分というのをにおわせるのです。

それでも、9枚以下のポケットができる可能性は多少残っています。その危険性を犯せない場合には、カットするところまでは前を向いていて、カットしたあと顔を横に向けて続けます。3つのポケットが集められた段階で、前に向き直ります。

もしも9枚以下のポケットになるようにカットされた場合は、それでは少なすぎるからと言って、カットをやり直させるか、少数を移させます。

#### **\* まったく自由にカットさせる方法 \***

ここまで考えたとき、1時を過ぎていましたが、そのあとも30分ほど頭がさえ続けて、相手にどこからカットされてもよい方法も見つけました。今日は長くなりすぎますから、ここまでとしておきましょう。

## 愛の言葉

= 加藤英夫、2011年7月16日 =

‘愛の魔法’の説明の最後に、どこからでもカットさせられる方法を見つけたと書いてありますが、そのやり方を記録に残しておかなかったので、どんなやり方であったか忘れてしまいました。そこで考え直したのですが、いくら考えてもどこからでもカットさせられるやり方は思いつきません。しかしながら、少ない方が5枚より多ければ、何枚でもかまわない方法は思いつきました。これなら実用上、「好きなだけカットして」と言うことができます。

### \* 方法 \*

紙片に「あなたのことをあいしています」と書いておきます。「愛の言葉」というマジックをお見せします。この紙に愛の言葉が書かれています」と説明して、紙をふせて置きます。

30枚のカードをシャフルしてからテーブルに裏向きに置きます。「私が後を向いたら、カードをカットして隣りに置いてください。このように少しでもいいですし、このようにたくさんカットしてもかまいません」と、カットの例を見せながら説明します。

デッキを相手の前に置き、後向きになり、相手にカットさせます。

「多い方を取り上げて、よくシャフルしてください。そうしたら、いちば上のカードをのぞいておぼえてください。その組をテーブルに置いて、少ない方を取り上げてください。それをよくシャフルしてから、多い方の上に重ねて、よくそろえてください」と説明します。

相手が以上を終わったら前に向き直ります。30枚を取り上げて表向きに持ちます。「いまからカードを5組に配りますから、あなたの愛する人がどの組にいくか見ていてください」と言って、表向きに5組にディールします。どの組に相手のカードがあるかをたずね、その組が中央になるように5組を集めます。

ここで紙に書いてある愛の言葉を見せます。「いまから愛の言葉に合わせてカードを置いていきます。すると最後にあなたのおぼえたカード、すなわち愛する人が現れます。あなたがおぼえたカードはなんでしたか」とたずねます。

「あなたのことをあいしています」に合わせてディールします。最後にディールしたカードか、左手のカードのいちばん上に相手のカードが現れますから、それを指さして、「はい、愛する人が現れました」と言います。

## 愛の告白

= 加藤英夫、2011年12月9日 =

‘愛の言葉’のコントロール手法を論理的に説明すると、つぎのようになります。

相手に裏向きの30枚のうちの上から6枚目から15枚目までのカードをおぼえさせます。それらを表向きに5つのパイルにディールすると、相手がおぼえたカードは、どれかのパイルの上から2枚目もしくは3枚目に位置します。そのパイルが中央になるように5つのパイルを集めると、相手がおぼえたカードは、上から14枚目か15枚目に位置します。

私はこのように原理を論理的に考えたとき、「上から2枚目もしくは3枚目でなく、相手のカードが4枚目もしくは5枚目に位置したとしても、トリックとして演じられる」と気づきました。その場合は、カードを裏向きでディールすればよいのです。そのことを生かすために、カードの選ばせ方も変えることにして、このバージョンが生まれました。

### \* 方法 \*

シャフルされたデッキから、6枚のパイルを4組ディールして作りますが、横一列ではなく、正方形形状になるように置きます。残りのカードはわきに捨てます。相手にやらせてもかまいません。

後向きになり、振り返りながら指さして、「好きな組を取り上げてください」と言います。相手かどのパイルを取り上げたかを認知して、もとの向きに戻ります。

相手の取った6枚を混ぜさせてから、背後で受け取ります。6枚を広げて好きなカードを抜かせ、見ておぼえさせたら、「どこでもいいですから、中に入れてください」と言って、手に持っている5枚の中に入れてさせます。「中に」と言っていますから、上とか下に入れることはありません。上か下に入れられ場合は、中に入れ直させます。感触で何枚目に入れられたかわかります。

6枚をそろえて相手に持たせ、その組のあった位置に戻させます。

前に向き直ります。4組を重ねて集めますが、相手が上から2枚目か3枚目に入れた場合は、その組が上から3番目になるように重ねます。正方形形状にパイルが置かれていますから、そのようになるような組からスタートして順番に集めていけばよいのです。

相手が上から4枚目か5枚目に入れた場合は、その組が上から2番目になるように集めて重ねます。

あとは予言を見せてから、カードを表向きもしくは裏向きで予言に合わせてディールして、相手がおぼえたカードを現します。

\* 備 考 \*

そしてこのトリック用の演出も考えておきましょう。演出なしではやりにくいからです。

「こちらのカードを使って恋人を見つける、というマジックをお見せします」と言って始めます。「女性のグループが4組あるとします」と言って、6枚ずつ4組作ります。

後向きになっても、「その中から好きな女性グループを取ってください」と、振り返って言います。

この中からあなたの好きな人を決めてください」と言って、1枚抜かせます。そして方法説明の通り、4組を集めるところまで進めます。

「あなたの気持ちに彼女が答えてくれるか、愛の告白を試みましょう。告げる言葉はこの紙に書いてあります」と言って、“わたしはあなたがだいすきです”と書かれた紙を見せます。そしてその言葉に合わせて相手にディーリングさせます。

表向きにディーリングさせる場合は、先に選ばれたカードを名乗らせておきます。選ばれたカードが現れたら、「あなたの言葉に彼女が応えてくれました」と言って終わります。

愛の言葉ではなく、予言に“14枚数えると、選ばれたカードが現れる”としてもできないことはありませんが、私はそのような無味乾燥な演じ方はしたくありません。とくに数理的なマジックでは、演出があるかないかで、パズルかそれともマジックであるかぐらいの差になります。

女性相手に演じる場合は、女性グループではなく、男性グループとして演じてください。

# Cardician's Journal

No.057

2009年1月16日

## 'The Chosen'

= トニー・クリス、Magic Cafe、2009年1月9日 =

マジックカフェに自分の作品のデモのリンクを紹介し、その作品に類する作品がいままで存在していたら教えて欲しい、と投稿がありました。まずそのデモをご覧ください。

[http://jp.youtube.com/watch?v=uMhSXfJBgmU&feature=channel\\_page](http://jp.youtube.com/watch?v=uMhSXfJBgmU&feature=channel_page)

相手が自由に指定したカードにだけ、Xマークがついているという現象です。

この通りのやり方はなかったかもしれませんが、この作品に使われている原理は、'ブランクデッキ'のひとつのやり方で使われています。デッキの半分の一方の面を見せて、残りの半分は反対の面を見せるという原理です。

彼の演技でひとつひっかかったところがありました。かんじんのデッキの裏面を見せる部分で、彼はトップ近くの15、6枚しか見せていません。あとはリボン Spredd しています。これでは「下の方のカードはどうなっているのだろう」と思われやすいでしょう。

私はすぐ、デッキを1/2と1/2に区切るのではなく、1/4、1/4、1/4、1/4に区切ることによって、指定されたカードより上の部分と下の部分を広げて見せられることに気づきました。そして以下のようなバリエーションを作りました。

## 自己紹介

= 改案：加藤英夫、2009年1月10日 =

私は、Xマークの代わりに、自分の名前を書いて作り、自分の名前を紹介するオープニング用マジックとして構成いたしました。

## 準備

トップから 13 枚は、表に自分のフルネームを縦に書いておきます。

トップから 14 枚目から 26 枚目までは、裏にフルネームを縦に書いておきます。

トップから 27 枚目から 39 枚目までは、表にフルネームを縦に書いておきます。

トップから 40 枚目から 52 枚目までは、裏にフルネームを縦に書いておきます。

4 つの各部分のトップカードは 7 のカードとしておき、それによって、スタックの境目を認知できるようにしておきます。もちろん、他の数でもかまいません。

## 方法

「最初は、自己紹介のためのマジックです。こちらのカード 1 組のうち、1 枚にだけちょっとした手を加えてあります。こちらの方に、52 枚のうちの好きなカード 1 枚を指定していただきます」と言って、1 枚任意のカードを指定させます。

ケースからデッキを取り出し、表向きに広げていきます。名前が書いてある部分が露見ないように広げていきます。指定されたカードが 4 つのどの部分から出てくるかによって、ハンドリングが違ってきます。

### フェースから 1 番目の部分に出てきた場合

指定されたカードをアップジョグします。さらにカードを広げ続け、フェースから 26 枚目の 7 のカードの下で分けて、「あなたはこれらのどれを選ぶこともできました」というセリフを言いながら、左手のカードを右手のカードの上に置いて閉じますが、間にブレイクを作って閉じます。そしてブレイクを維持してデッキを裏返します。

「選ばれたカードの上のカードを見て見ましょう。ほら、裏には何も書いてありません」と言って、トップから 13 枚目までを広げて、何も書かれていないのを見せます。

ブレイクより上を右手でつかみ、「選ばれたカードの下のカードも、何も書いてありません」と言いつつ、ブレイクより下の 13 枚を広げます。そしてカードを閉じます。それからアップジョグされたカードを抜いて、名前が書かれているのを見せます。

### フェースから 2 番目の部分に出てきた場合

指定されたカードをアップジョグしたあと、26 枚目まで広げていき、「あなたはこれらのど

れでも選ぶことができました」と言って、26枚目の下にブレイクを作りながらカードを閉じます。それからフェースから13枚を広げて見せ、そしてブレイクから下の13枚を見せます。それからアップジョグされたカードを抜いて、名前が書かれているのを見せます。

#### フェースから3番目の部分に出てきた場合

指定されたカードをアップジョグしたあと、フェースから26枚目の下にブレイクを作りながら閉じ、ブレイクを維持してデッキを裏向きにします。

トップから13枚を広げて見せ、つぎにブレイクから下の13枚を広げて見せます。アップジョグカードを抜いて、名前が書かれているのを見せます。表も見せます。

#### フェースから4番目の部分に出てきた場合

アップジョグしたあと、もういちど広げ直し、フェースから26枚目で分けて、「あなたはこれらのどれでも選ぶことができました」といいつつ、左手のカードを右手にカードの上に置いて閉じ、間にブレイクを作ります。

フェースから13枚を見せ、ブレイクの下13枚を見せます。それからアップジョグカードを抜いて名前を見せます。

#### 備考

アップジョグしたときに、名前の一部分が見えないよう、小さい文字で書いた方がよいと思いましたが、むしろ大きく書いておき、アップジョグしたとき、一部が見えた方が面白いと思います。「あれっ、これだけ何か書かれていますよ」と言えばよいのです。その方が、「なんだろう」というサスペンスが生まれます。

なおこのトリックは、オープニングに限らず、「おわり」と縦に書くことによって、エンディング用にも使えますし、商品名などを書いて、トレードショー用にも使えます。

### ギャフバージョン

ラフ&スムーズを使えば、デッキ全体を表向きもしくは裏向きに広げて、指定されたカードだけに名前があるのを見せられます。インビジブルデッキとブレーンウェーブデッキ1組を犠牲にすれば作れます。(Cardician's Journal No.001 参照)。スベンガリタイプの作り方なら、普通のデッキ1組に加工すればすぐに作れます。

# Cardician's Journal

No.058

2009年1月23日

## ‘バックインタイム’の場合

マジックカフェの投稿に、“ジェイ・サンキーの‘バックインタイム’では、スロップシャフルをやるまえに、ボトムから2枚目の上にブレイクを作る必要がありますが、どのようにブレイクを作るのがよいでしょう”という質問がありました。

私は、そのトリックを知らなかったので、つぎのように推測で投稿しました。

サンキー氏のその作品を知らないなので、推測で書いています。もしもスロップシャフルの最後で、最後の2枚をいっしょに上か下に置きたいのであれば、別にブレイクを作る必要はないではありませんか。スロップシャフルの最後の部分の動作で、最後に2枚残せばよいのですから。

ある人は、“ピンキーカウントを使えばいいんじゃない”と言いました。

それに答えてある人が、“えっ、ピンキーカウントっていうのは、トップから弾いていくのですよ。50枚もカウントいるのですか”と、私の思ったことと同じことを言いました。

“コーナーショートかシックカードを使えばいいじゃないですか”と、とんちんかんなことを言う人もいました。たかだかボトムから2枚目の上にブレイクを作るのにですよ。

“ピンキープルダウンを使ったらどうですか”という、まともな答えもありました。ピンキープルダウンとは、左小指の先を使って、2枚を下に下げてブレイクを作るのです。いっぺんに2枚下げるのではなく、1枚を下げたあと、それより上の部分で2枚目を下げるのです。

“ダブルバックルすれば、2枚目の上にブレイクを作れます”という答えもありました。

私はずねづね、どの技法を使うのがよいのかは、使う場面、前後関係によって選択すべきだと信じていますから、'バックインタイム'を見ないことには、これ以上考えたり、投稿してもしょうがないと思い、グーグルで検索してつぎのデモを見ました。これはお手本というのとは正反対のやり方をしています。

<http://jp.youtube.com/watch?v=W-j1AvWGLH0&feature=related>

私の想像どおり、最後の2枚をトップ側に置くために、ブレイクが必要なことがわかりました。しかしながら、デッキを表向きに持ってスロップシャフルしますから、スロップシャフルの最後で2枚のカードを左手に残すと、いちばん下にある選ばれたカードのインデックスが露見してしまいます。ですからやはり、ボトムの2枚を重ねておく必要があるのです。

そこで私はつぎようなやり方を考えて投稿しました。

スロップシャフルの最後の方で、最後の2枚より上のカードを取るとき、いちばん下の1枚より上のカードを左親指でプッシュオフします。選ばれたカードのインデックスが露見しない程度のずらし方です。インデックスは親指の下に隠れます。

それから、右手でカードを取りにいくとき、左中指で下から2枚目のカードを左に押し、いちばん下のカードの上にそろえます。そしてそれより上のカードを右手で取ります。左手に2枚のカードが重なって残ります。

技法的には、いちおううまくいったかのように見えますが、落とし穴がありました。私の投稿も含めて、どの投稿も、「選ばれたカードをデッキのトップにコントロールして、デッキを表向きに持った状態から、下の2枚の上にブレイクを作るには」という前提で方法を考えているのです。そのように、部分だけ見て考えてはいけません。

技法を選択するとき、前後の脈絡を考慮することが重要だということを忘れてはなりません。選ばれたカードをトップにコントロールしたあと、トップ2枚の下にブレイクを作ることは、いくらでも自然なやり方があります。デッキをドリブルオフして、カードをそろえながら作ることもできます。

ブレイクを保ったまま、デッキを表向きにすれば、そのあとブレイクを作る動作は必要はありません。

もっとよく考えると、そもそもブレイクなんかなくてもできるのです。スロップシャフルと

いうのは、ラフな動作で行うものです。最後の2枚より上のカードを取る段階で、カードを立てた状態で行えば、残りの2枚のフェースは観客に見えないのです。

閑話休題。

しかし彼はどうして、いちど作ったブレイクをもういちど作り直したのでしょうか。ビギナーだからと言ってしまえばそれでお終いですが、たとえビギナーであっても、自分がアップしたビデオを見たら、このような間違いは気づかなくてはなりません。

人のことは言えません。私でも皆さんでも、自分のビデオを見ると、けっこう変なことをやっているのに気づくことがあるはずです。自分はしゃべって演技していますから、その変なさに気づきにくいのです。マジックはつねに、観客の側からチェックしなければいけないのです。

# Cardician's Journal

No.059

2009 年 1 月 30 日

マジックカフェの宝物

## フレッド・キャップスの' 21 カードトリック'

私のマジックカフェへの投稿作品や投稿アイデアは、"Ways To Variations" や、"Today's Findings" というタイトルの、私が立ち上げたスレッドの中に発表したものと、他のメンバーのスレッドに書いたものがあります。私のスレッドに書いたものは、明確に保存されていますが、他のスレッドに書いたものは、よく探さないと、どこに私のアイデアが埋もれているかわかりません。

そこで、マジックカフェに埋もれているアイデアを発掘して、記録していく作業を始めることにしました。それと同時に、私のアイデアや作品だけでなく、記録する価値のある他の作品や情報も抜き出していきます。

最初に見つけたのが、なんとフレッド・キャップスの' 21 カードトリック' の解説です。これはたぶんいままでどこにも書かれていなかったやり方です。

スレッド開始者 : Tielie 21-Card Trick Revisited、2004 年 3 月 6 日

スレッドタイトル : 21-Card Trick Revisited

このスレッドは、スレッド開始者が考案したという、49 枚使うジェルゴントリックの紹介で始まりました。それ自体はここに記録するほどのものではないので割愛します。そのスレッドの中に、フレッド・キャップスのたぶん未発表作品が紹介されました。投稿者の文章をそのまま翻訳します。

ちなみに、ラインハルト・ミュラーは、ドイツの著名なカードマジック研究家です。

投稿者 : ラインハルト・ミュラー

私は、フレッド・キャップスが演じた'21トリック'をよくおぼえています。それは、1974年に開催されたモンテカルロでのコンベンションでのことでした。そのやり方を説明いたします。

7枚ずつのポケットを3つ作りますが、数えて置いた感じではなく、何気なく3つの山を投げ落としたような感じでやります。

1人の客にどれかのポケットを指させます。客が指したそのとき、あなたは後向きになります。これは、いかにもあなたがずっと後向きであったかのように感じさせる、エドワード・マルローの手法です。(“カーディシャン”123ページ)。「私は後を向いていますが、あなたは選んだ組を取り上げて、その中の好きなカードを1枚おぼえてください。そうしたらテーブルのもとに置いてください」と指示します。

前に向き直ります。あなたは客がどのポケットのカードをおぼえたか知っています。そのポケットが中央になるように3つのポケットを集めますが、客のカードの入ったポケットとその上のポケットの間にブレークを作ります。そしてブレークを1枚分、下にずらします。すなわち客のおぼえたカードの入ったポケットの、いちばん上のカードの下にブレークを作るのです。それからブレークからダブルカットします。

結果的にそのような状態になるのなら、シャフルのハンドリングで行ってもかまいません。現在相手のおぼえたカードは、トップ6枚とボトム1枚のどれかです。

トップから3つの山に表向きにディールしていきますが、最後の1枚を手に残してストップします。そのカードで3つの山をたたき、「どの組の中にあなたのカードがありますか」とたずねます。もしも客が「どこにもない」と言ったら、手に持っているカードが客のカードですから、ドラマチックにそれを現します。

そうでない場合は、相手が指したポケットのトップの2枚(表向きでは下の2枚)のどちらかが客のカードです。ポケットを集めたあと、その2枚がトップとボトムにいくようにカットしてテーブルに置きます。

客に好きなところからカットさせ、下半分を上半分の上にクロスさせてのせます。客のカードは、クロスしたところの上か下にあります。

ここで客のおぼえたカードを名乗らせます。カットしたところから持ち上げ、持ち上げたポケットのボトムカードをグリップスし、それが客のカードであればそれを現し、そうでなければ、左手で下のポケットのトップカードを表向きにして現します。

いかがですか。3回も質問しなければいけないという、'21カードトリック'の致命的な欠点を排除することに成功しています。素晴らしいと思います。

しかしながらこの作品にはおかしな点があります。それは、どのポケットに客のカードがあるか質問したことが、そのあと客がカットしたところから客のカードが出てくるという現象と、何の関係もないことです。そこを演技的に解決しないと、これはたんなるトリックであって、マジック(魔法)にはなりません。私ならつぎのようにやります。

「あなたが21枚の中から心で思ったカードを当てるのは不可能です。ですからひとつだけ質問します。どの組の中にありますか」とたずねます。その組のいちばん下のカードをおぼえておきます。そのように言ってどの組にあるかたずねることは、演出的に素晴らしいわけではありませんが、ただたずねるよりはおかしくありません。

カードを集め、候補の2枚をトップとボトムに位置させたあと、「では、フィーリングであなたのカードを見つけます」と言って、右手に21枚を持ち、ゆっくりドリブルオフで落としていきます。いったん全部落とします。それからまたカードを取り上げ、またドリブルオフし、適当なところでストップし、右手に残っているカードを、落としたカードの隣りにやはりドリブルオフですべて落とします。ずれたカードのポケットが2つできました。

相手の顔を見つめて、「私はいま、ここでひらめきを感じました」と言いますが、そう言いながら、最初に落としたカードを反対のポケットの上にクロスさせて置きます。このようにドリブルオフしてやった方が、カットして交差させてのせるよりも、クロスフォースはばれにくいのです。私のアイデアです。

客のカードを名乗らせてから、それを現します。

クロスフォースを使わずに、2枚の間にブレイクを作っておいて、そこでドリブルオフをストップすることもできますが、いったん全部ドリブルオフすることが重要なのです。

もちろん、ディールして、候補2枚の間でストップして、客のカードを名乗らせてから、どちらかのカードを表向きにするという当て方もできます。どちらにしても、原案のように、グリップしてから現すというのはよくありません。表向きにディールされたカードをおぼえておけばよいのですから。

なお、3つのポケットを集めるき、相手のカードの入っているポケットを中央に集めると説明されていますが、そのようなやり方をすると、意図的に集めている感じがします。どちらかの端から順番に集めるべきです。

同じスレッドの中に、ジェルゴントリックに関する重要な情報が投稿されていたので、それも記録しておきます。

投稿者：ダン・ハーラン（'カードトゥーン'の考案者）

‘21 カードトリック’の原点は、1593 年までさかのぼります。それは、“*Giocchi di carte bellissimi di regola e di memoria*” (Horatio Galasso 著) に書かれています。同書には、のちにサイ・ステビンススタックと呼ばれるものも書かれています。

# Cardician's Journal

No.060

2009年2月6日

マジックカフェの宝物  
'1089トリック'

スレッド開始者 : rgranville、2003年6月26日

客に任意の3桁の数を紙に書かせます。147だとします。その3桁を逆順にしたものを書かせ、その2つの3桁の数字の、大きい方から小さい方を引き算させます。 $741 - 147 = 594$ となります。つぎに、その答えと、その答えを逆順にした数を足し算させます。 $594 + 495 = 1089$ となります。

これはたいていの場合、最初にどのような3桁の数を選ばれても、最終結果が1089となります。そのことを利用して、予言マジックとして、色々な演じ方があります。皆さんもよくご存知のことと思います。

このスレッドの開始者は、つぎのように質問しました。

1089フォースをご存知の方におたずねしたいことがあります。3桁の数の最初と最後の数の差が1の場合、最終結果が1089になりません。どのように対処したらよいでしょうか。

スコット・クラムの回答は、つぎのようなものです。

「もしも引き算の答えが、73とか、2桁になった場合には、頭に0をつけて、073としてください」と指示すればよいのです。もちろん073になることはありませんが、例として説明するのにその数を言うことによって、いかにもどのような数にでもなることを印象づけることができます。

私の回答は、つぎの通りです。

3つの異なる数を書かせてから、それらを大きいものから小さいものに向かって並べて3桁の数を作らせます。それからその下に、逆順にしたものを書かせます。そして然るべく計算させれば、必ず1089になります。

それでスレッド開始者の問題は一件落着として、Ausというハンドルネームの人が、つぎのようなアイデアを投稿してくれました。

フォースしたい数が1089よりも大きい場合の対処法です。たとえば2561をフォースしたいとします。そのときは、 $2561 - 1089 = 1472$ ですから、相手が1089まで計算したあと、「その答えに1472を足し算してください」と指示すればよいのです。

アイデアは面白いのですが、「その答えに1472を足し算してください」というように指示するのは意図的な感じが強すぎます。そこで私はつぎのような改案を投稿しました。

マジシャンと客が同じことをやることにします。お互いに3つの数を書き、それらを大きい方から順に並べたものから、小さい方から順に並べたものを引き算し、その答えを逆順にしたものを足し算します。マジシャンは計算する振りをします。そして自分の答えは1472になったと、目的の数と1089の差の数を言って、その数と客の数を足し算させます。これで目的の数になります。

さて、このアイデアをカードマジックに応用するやり方を書いておきましょう。

### カード計算機

= 加藤英夫、2009年2月5日 =

相手にシャフルさせたデッキを両手の間に表向きに広げ、よく混ぜたことを見せます。そのとき、2のカードを探し、2のあとに絵札でない3枚が続いている部分を見つけ、その2の下にブレイクを作りながらカードを閉じます。ブレイクからダブルカットしてデッキを裏返すか、ターンオーバーパスしながら裏返します。これで2を先頭にした4枚がトップにきます。その4桁の数を記憶しておきます。2639だと仮定します。

お互いに紙と鉛筆を持ち、1089になる計算のプロセスをやります。書いている面は、他人には見せないようにやります。あなたは2639から1089を引き算をその紙の上でやります。差は1550です。「私の方の計算結果は、1550になりました。これをあなたの計算結果に加算してください」と指示します。

「こちらのカードに計算結果が出ています」と言って、相手の計算結果と、デッキのトップ

から4枚を表向きにしていき、一致していることを示します。

さて、このトリックにおいて問題なのは何でしょう。それは4桁の数を決定するのに、どうしてこのような複雑な計算をするのかということです。なんとかセリフによって、正当化できないでしょうか。

シャフルしたカードを見せたあと、「カードには、計算機能があるのです。ちょっと複雑な計算をやって、答えが出せるかどうか試してみましょう」というセリフを言ってから演じればよいのです。

何も言わないで、ただ計算させて、カードと照合するだけでは、数理トリック丸出しです。カードを計算機に見立てるという演出が、数理トリックをエンタテイメントに仕上げてくれるのです。

2のあとの3枚にどうしても絵札が混ざっている場合は、どうしたらよいでしょう。「このへんから4枚抜き出します」と言って、絵札を飛ばして4枚抜き出してテーブルに置いてください。

もちろん4枚のカードを現すには、色々なフォースが使えます。クロスカットフォース、ダブルディーalfフォースなどなど。

# Cardician's Journal

No.061

2009年2月13日

## マジックカフェの宝物 'エイトカードブレンウェーブ'

スレッド開始者：ABlair36、2004年3月23日

このスレッドの開始者は、ニック・トロストの'エイトカードブレンウェーブ'において、左手を返していちばん下のカードを見せるのを繰り返すと、つねに同じカードを見せることになるので、ばれてしまうので、解決法はないかと言ってきました。

トロストの原案では、選ばれたカードの裏面が他のカードと違う色だという現象ですから、同じカードの裏面を繰り返し見せても問題はありません。変なことを言うと思っていたら、彼はカードの表面について、選ばれたカードだけ違う色だという見せ方をしていたことが、あとの投稿でわかりました。

彼はのちに、彼自身のやり方を投稿しました。つぎのようにやります。

8枚のカードは赤いカードと黒いカードが交互になっています。

裏向きでカードをトップからボトムにまわしていき、好きなところでストップをかけさせます。ストップがかかったところのカードを相手の前に置きます。それが赤いカードであるとして、説明を続けます。

残りの7枚をディーリングポジションに持ちます。トップカードを右手に取り、両手を返して、右手のカードと左手のポケットのボトムのフェースを見せ、どちらも黒いカードであるのを見せます。両方を裏向きに戻します。

右手のカードを落とし、つぎにバックルしてボトムから2枚目を抜いて落とします。

右手でボトムカードを取り、両手を返して、両方黒いカードであるのを見せます。以下、これを繰り返します。最後は左手の1枚のフェースを見せてから落とします。

私は彼のやり方を読んで、ボトムをバックルして取る、という動作が汚いと思いました。まだ、グライドを使う方がきれいです。しかしいずれにしても、オルラムサトルティの軽快な見せ方の足下にもおよびません。そこで私は、'オタックカウント'という技法を考案しました。それを使ってつぎのようにやります。

8枚は4枚の表が赤のカードの上に、4枚の表が黒のカードが重なっています。カードを広げて、左右の手に4枚ずつ持ち、相手に1枚を抜かせて、相手の前に置かせます。相手の抜いた方の残りの3枚を他方の上のせてそろえます。相手が赤いカードを抜いたとして説明を続けます。

7枚をディーリングポジションに持ち、ボトムの1枚を右手に抜き取り、両手を返して、両方とも黒いカードであるのを見せます。手を戻し、右手のカードを右に落とし、左手のトップカードを右手が落としたカードの左に落とします。

以下同様に行い、最後の1枚を見せたら、左のポケットの上に落とします。右のポケットを左のポケットに重ねて完了です。相手の前のカードを表向きにさせます。

そもその間違いは、'エイトカードブレンウェーブ'を表面について行おうとしたことにあります。裏面について行えば、何も苦勞することはなかったのです。

誰がどこに書いたのか忘れましたが、つぎのようなやり方を思い出したので、記録しておきます。

1回やったあと、もういちどやります。客は表が違うカードを選びます。それが1回目と裏面が同じ色のカードであれば、残りのカードを前回と同じであるのを先に見せ、選ばれたカードが色違いなのをあとから見せます。

1回目と裏面が違う色のカードが選ばれた場合には、先にそのカードの裏面を見せて、1回目と違う色が選ばれてしまったことを見せてから、残りのカードが反対の色になっていることを見せます。

どちらの場合でも、繰り返すことによって、不思議さが増します。

## サッカーウェーブ

= 加藤英夫、2011年12月5日 =

‘エイトカードブレーションウェーブ’をサッカートリック風に演じるバージョンです。

### 準備

フェースから赤黒交互の8枚のカードを使用。表が赤いカードは裏面が青裏、表が黒いカードは裏面が赤裏とします。

「赤いカードが選ばれる」という予言を用意します。

### 方法

8枚を広げて見せてから閉じます。「1枚ずつ置いていくので、好きなところでストップをかけてください。ストップがかかるところのカードがこの紙に予言されています」と、予言の紙をさして言います。

ゆっくり表向きにディールしていきます。どこでストップがかかっても、そのとき見えている黒いカードを指さし、「このカードでストップがかかりました」と言って、そのカードを前の方に置きます。手に残っているカードをテーブル上のカードの上ののせてそろえます。

ここで予言に書かれていることを相手に読ませます。予言されているのと違う色なので、「おかしいな」という表情をします。

「この予言は間違えたわけではありません。カードの裏を見てください」と言って、選ばれなかった7枚をオルラムサトルティで全部青裏に見せます。

それからドラマチックに選ばれたカードを裏返して、「ほら、予言は当たっていました」と言います。

# Cardician's Journal

No.062

2009年2月20日

## マジックカフェの宝物 = マジック考案の出発点 =

今日はトリックについてではなく、私がマジックカフェに投稿したことで、皆さんにも参考になると思われる重要なことを紹介させていただきます。

2002年11月15日

“どうしたら新しいマジックを考案できるでしょうか”という質問に答えて。

このような質問に対しては、私のテンヨーでのクリエイターの経験を通して、色々アドバイスできると思います。今日は、ひとつだけいちばん重要なことを書かせていただきます。

「マジックを考案しなければならない」と、決意することです。「考案したい」、「考案できたらいいな」、「考案してみよう」などと思うだけでは十分ではありません。決意しなければいけないのです。

マジックを考案しようと決意するにしても、色々な方法があります。つぎのマジッククラブの例会で絶対に何かを発表しようと思うことも、考案せざるを得ない状態にあなたを追い込みます。

私は、私を駆り立てるための独自の方法を実行中です。それは、私のサイトで、“カードマジック研究日記”というのを書いており、今年の9月22日から今日まで毎日1種類以上の作品を発表し、平均すると1日に1.5作品発表したこととなります。それらの中にはくだらないものもありますが、半分以上は本の中に発表するに値するものです。

なぜこのような馬鹿げたことを続けているのでしょうか。それは、考えたアイデアをアウトプッ

トすることが、さらにアイデアを自分の中から引き出す力になるからです。

以上が、マジック考案の最強の方法です。出てきたアイデアを人に見せるか読んでもらうこと。それに対して反応を得られれば、より強い力となります。考案の手法というものも存在しますが、手法というものは、経験を重ねていけば、自然に自分でわかってくるものです。そのまえに、考案するという強い意志、志（こころざし）を持つことが、すべてのクリエイターの出発点です。

ですからいま、「私もマジックを生み出す」と決意してください。最初は小さなアイデアしか見つけられないとしても、それはあなたにとって小さなものではありません。近いうちに大きなものを見つける核のようなものです。

私はテンヨーの菅原 茂氏が、テンヨーに入社したころは、マジックを考案する経験はまったくなく、マジックの本もそれほど読んでいなかったことを知っています。それでも彼は毎日、色々な素材をいじりまわして、工作を続けました。彼は素材をいじることによって、素材の持つ性質からヒントを得て、マジックを作り始めました。その努力の積み重ねが、彼を一流のクリエイターにしたのです。

ところで、私がマジックカフェのメンバーになったのは、もっとカードマジックについて深く考えようと決意したからです。これから必ず、どんどんカードマジックのアイデアを投稿することを約束いたします。このように公言することが、私自身を追い込むこととなります。マジックを生み出すには、そのぐらいの覚悟が必要です。

この投稿に対して、ビクター・ブリスビンさんから、つぎのような投稿がありました。

加藤さん、あなたの考案手法に関して説明していただき、有り難うございました。考案するのだという強い意志をもつことが大切だということ、よくわかりました。ところで、本や雑誌を読むということが、アイデアをスパークさせるということがありますか。そのへんお聞かせいただければ幸いです。

これに対して、つぎのように答えました。

ブリスビンさん、おっしゃる通りです。マジックの文献を読むということは、すごく刺激になり、アイデアをひらめかせてくれます。読めば必ずと言ってよいほど、アイデアを思いつきます。

しかしながら、知識を多く持つことには、良い面と悪い面があります。良い面は、何かの問題を考えているとき、いままであった知識が役にたつことがあることです。知識が多い

ほど、解決作が見つかるまでの時間が短縮されます。最近の私は、ある問題を考え始めたら、数秒で解決案が浮かびます。

知識がありすぎることの悪い面は、それらの知識に影響されて考えるため、斬新なアイデアを見つけにくくなる可能性があることです。しかしながら、この悪い面は、簡単に克服できます。いままでにあるやり方で考えるだけでなく、いままでにないやり方も見つけると決意すればよいのです。したがって、知識を多く持つことは、マイナスに働かないように注意すれば、絶大なる力となります。

ついでですから、マジックを考案する方法の、具体的手法も書いておきましょう。いままで述べたことが、アイデアを生み出す出発点だとしたら、これから書くことは、最終的な方法と言えるかもしれません。私がいま使っている方法です。

それは、ベッドに入ったら、色々考えることです。まとまらなくてもかまいません。そして無理に考え続けずに眠ります。そして目が覚めたら、寝るときに考えたことをもういちど考えます。すると、瞬時にベストの方法が見つかります。これは数秒ではなく、考え始めた瞬間に出ます。まるで眠っている間に考え続けていたみたいで、まったく不思議です。

以上のような投稿をしたのが6年まえのことでした。そしていままでマジックカフェに、400点を越す作品を投稿してきました。「成し遂げる」と決意することから始まることは、マジックの考案に関することだけではありません。“Card Magic Library”を第10巻まで出すという決意も同じことです。

その決意があったからこそ、この仕事を進める力が持続できるだけでなく、進めながらカードマジック大全集としての新しい視野が開け、始めるまえに考えていたよりはるかに壮大で、世界のどこにもないものが生み出せるという確信が芽生えてきたのです。

第3巻はいま印刷会社の手に移りました。来週から内容の紹介を始めます。完成日が決まりましたら、注文受付のお知らせをさせていただきます。間違いなく第3巻は、第1巻と第2巻を越えたものとなりました。ご期待ください。

# Cardician's Journal

No.063

2009年2月27日

## Card Magic Library 第3巻の内容紹介 パート1

第3巻はたいへんでした。ホフジンサーの英語版を読破することが一仕事、そしてそれを読者の方に気持ちよく理解していただけるように日本語にすることが、これまた大仕事でした。その苦勞の甲斐あってか、ホフジンサーの超絶的なカードマジックを理解したとき、そのすごさに感嘆させられました。

現代カードマジックの傑作である、'マクドナルドエーセズ'や'プレモニション'の原案は間違いなくホフジンサーの考案したものです。スプレッドカルはもちろんのこと、ワイルドカードに使われているチェンジの技法も、コンビンシングコントロールでさえ、原案となるものはホフジンサーが考えていたのです。

作品の解説には、ホフジンサーの使ったセリフがきちんと書かれています。これがたいへん勉強になります。ホフジンサーはいきなりカードを取り出してマジックを始めるというはしません。必ず世間話的なものをしてから、マジックに入っていきます。そのへんが、セレブ相手に社交家として大成功したマジシャンの秘訣だったと思います。

皆さんぜひ、ホフジンサーのカードマジック学んでください。代表的な作品の概略を紹介しておきましょう。

### シンパセテックナンバーズ

今日において、'サイコロジカルストップトリック'と呼ばれるマジックは、すでにホフジンサーが、今日よりもっとすごい現象として演じていました。彼はストップしたところからフォーオブアカインドを出現させていたのです。

### シノニマスウツ

1組目のデッキから2人の客が選んだカードを、ポケットに入っている2組目から抜き出して見せるという現象。コンビンシングコントロールの原形技法が使われています。

### ザフォーエイト

デッキの中にバラバラに入れた4枚の8のカードと、テーブル上の4枚が入れ替わります。この作品の最後では、のちに'ホフジンサートス'として有名になる技法が使われています。

### ソウツ

マジシャンはあらかじめ1枚のカードをテーブルに置いておきます。それから客が好きな1枚のカードを言います。テーブルのカードを見せると、客の言ったカードです。最近このような現象を見たことはありませんか。そうです。アーマンド・ルセーロの得意技です。様式は違いますが、原理と根本的な現象は、ホフジンサーのこの作品に端を発しているのです。

### ザパワーオブフェース

'マクドナルドエーセス'は、間違いなくホフジンサーが原案者です。そのあと出現する数多のバージョンは、たんにこのホフジンサー作品の一部を変えているにすぎません。歴史に燦然と輝く作品が生まれた、その原形を学んでください。

### ドミネーションオブソウツ

そして偉大なマジックの原形が続きます。エディ・ジョセフを有名にした'プレモニション'ではありますが、その90%はホフジンサーの頭脳から生まれたものです。この大傑作に10%のアイデアを加えた、ジョセフの作品としてしまったのは、歴史の歪曲としか言えません。私は、この作品を知って、いかに昔からマジシャンがリップオフ(盗作)に近いことをやってきたか、この作品で思い知らされました。この作品については、多くのバリエーションが登場したので、そのへんの経緯も紹介しています。

### リメンバー&フォーゲット

ホフジンサーのこの作品の最後の部分を引用します。

「これらは皆さんが忘れたカードですね」と問いかけると、3人の客は否定します。すかさず

「どうして忘れたカードでないかわかるのですか。忘れたはずなのに」と言って終わります。

洒落ていますね。このセリフにかぎらず、ホフジンサーのカードマジックは、セリフが洒落ています。そうでなければ、人々を魅了できないのです。最近の若手マジシャンはテクニックはすごくても、しゃべりのトレーニングをしたらよいのにと思います。少なくとも、しゃべる内容について、ホフジンサーのセリフは役立つはずです。

まだまだホフジンサーの傑作マジックが収録されていますが、紹介はこのぐらいにしておきましょう。作品を解説するだけでなく、随所に私の注釈を加え、読み物としても面白いものになっていると思います。たんにトリックを多く知るだけの読書ではなく、あなたのカードマジックのセンス、内面的実力アップのためにも、ぜひ読んでいただきたいと思います。

来週は、“フォーオブアカインドリビレーション”の章についてご紹介いたします。

# Cardician's Journal

No.064

2009年3月6日

## Card Magic Library 第3巻の内容紹介 = 第10章 フォーオブアカインドリビレーション =

フォーオブアカインドとは、4枚のAとか、4枚のKなどのように、4枚の同数カードのことです。すなわち、Card Magic Library 第4巻の10章は、4枚の同数カードを不思議な方法、不思議なプロセスで出現させるマジックを収録した章です。

### パート1 ビジュアルリビレーション系

ビジュアルリビレーションとは、デッキをカットしたりシャフルしたりするハンドリングで4枚のカードが出現する、ビジュアル重視の出現法です。

#### スリップカットスロー（作者不明）

リッキー・ジェイの“Ricky Jay and His 52 Assistants”のオープニングに使われた手法です。幕が開くと同時に、彼は中央背後の扉から登場し、中央に置かれたテーブルまで進み、デッキを表向きにリボンスプレッドして、イントロのセリフをしゃべります。そしておもむろにカードを閉じ、3回カットしたあと、デッキを勢いよく左右に2分します。すると2つのパケットの間から1枚のカードが飛び出します。そのやりかたであと3枚のカードを飛び出させたあと、それら4枚を表向きにすると、それらは4枚のQです。



### ジェニングスリビレーション(ラリー・ジェニングス)

ダイ・バーノンが、”これをジェニングスが演じたら、FISMで優勝できるだろう”と言ったほどの、美しいフォーエースリビレーション。4つの裏向きのポケットにかざした手を、ポケットからポケットへ移すたびに、トップに表向きのAがつぎつぎと現れます。



### くるっとリビレーション(加藤英夫)

手に持ったデッキを半回転させてテーブルに落とします。するとデッキは4つの断層に分かれて、テーブルに落ちます。そしてそれぞれの断層の分かれ目から、1枚ずつAが現れます。



### フリーマンディスプレイ(スティーヴ・フリーマン)

デッキをリフルシャフルして、シャフルした左右のポケットを左右に引きます。すると図4のように4枚のAが現れます。



パート1では上記作品を含む、11種類のビジュアルリビレーションが収録されています。

## パート2 スペクテーターカツジエーセス系

デッキを客が4つのパケットにカットして、それぞれのトップからフォーオブアカインドが出現するというマジックです。

### カッテムハイ&タイ(ビル・マローン)

客がカットしたあと、それぞれのパケットに何の操作も加えず、しかも客自身にトップカードを開けさせるという、究極のバージョンです。マジックカフェにおける’スペクテーターカットジエーセス’の人気投票で、ナンバーワンに選出されたバージョンです。その他、エドワード・マルロー、デヴィッド・ソロモンなど、計7作品収録。

## パート3 カuttingジエーセス系

このパートは、マジシャンがデッキを4つのパケットにカットして、フォーオブアカインドを出現させるマジックを5種類収録しています。その中でも、エドワード・マルローの’エスティメーションエーセス’は、私がラリー・ジェニングスから教えてもらったときに大感動したもので、テーブルに置いたデッキをカットして、カットしたところからつぎつぎとAが現れるというもので、エスティメーションという頭脳的なテクニックによって、ビジュアルな現象が生まれる、マルローの代表的傑作です。合計5種類収録。

## パート4 スペクテーターファインズジエーセス系

これはカット以外のハンドリングで、客の意志によってフォーオブアカインドが現れるというジャンルです。ニック・トロストの’スペクテーターファインズジエーセス’、ハーヴ・ザロウの’リヴォルビングエーセス’、ダイ・バーノンの’スラップエーセス’、風呂田政利の’風呂田エーセス’など、7種類収録。

## パート5 バーズオブアフェザー系

このジャンルは、客が自由に選んだ1枚のカードに呼応して、あと3枚の同数カードが現れるというジャンルです。ヘンリー・クライストの同名作品をはじめとして、ロイ・ウォルトンの’リバティ’など、7種類収録。

パート6からパート10までは、次号にて紹介いたします。

# Cardician's Journal

No.065

2009年3月13日

Card Magic Library 第3巻の内容紹介  
= 第10章 フォーオブアカインドリビレーション =

## パート5 マジシャン vs ギャンブラー系

現存する世界最古の奇術文献と言われる、1958年発行の“妖術の開示”。その中に解説されたカードマジックは、フォーオブアカインドリビレーションでありました。デッキをカットするとボトムにAが現れ、4枚のAがつぎつぎと現れたあと、4枚のAがいったん4枚のJに変わってしまうという、今日演じてもパワフルな現象でした。

その古典的カードマジックが時代の流れとともに姿を変えて、現代カードマジックの傑作のひとつ、'マジシャン vs ギャンブラー'となりました。

- 1958年 4枚のAを出現させ、4枚のJに変える方法（妖術の開示）
- 1902年 間違いを正す（ヘンリー・ハットン）
- 1938年 対決ストーリーの原点（アート・ライル）
- 1959年 マッチングザカード（ダイ・バーノン）
- 1959年 バッシュフルクイーンズ（ヤコブ・ダレイ）
- 1973年 2人のギャンブラー対マジシャン（ファザー・シプリアン）
- 1977年 タイトルバウト（マーチン・ナッシュ）
- 1999年 21世紀のギャンブラー対マジシャン（ジェイムス・スウェイン）
- 2001年 バージョンX（加藤英夫）
- 2008年 ミステイクリバース（ホワン・タマリッツ&加藤英夫）

以上の10作品を紹介し、'マジシャン vs ギャンブラー'の最古版から最新版までの変遷を見ていただきます。

## パート7 セルフワーキング系

このパートでは、テクニックを使わないでフォーオブアカインドを出現させる、セルフワーキングトリックを5作品収録いたしました。その中でも、カール・ファルブズの作品をパワーアップさせた、'フリップオーバーミラクル'は、今回の執筆作業中で最大の新発見でした。あまりにも素晴らしい現象なので、最近のパケットトリックとして、こればかり人に見せています。つぎのような現象です。

16枚のカードを相手によくシャフルさせます。マジシャンは16枚を4x4のマトリックス状に並べますが、あるカードは表向き、あるカードは裏向きに、まったくランダムに並べます。

ここから先は、相手が自由にカードを集めますが、つぎのように集めます。任意の1枚のカードを隣りにひっくり返しながらかねます。また好きなカードを隣りにひっくり返しながらかねます。重なったカードを隣りに重ねるときも、ひっくり返してかねます。そのような操作を繰り返して、16枚をひとつのパイルに集めます。

16枚を広げると、4枚だけ裏向きのカードがあります。他のカードは表向きです。4枚を表向きにすると、それらは4枚のAなのです。

列ごとにひっくり返す、'王様のカーペット'に似ていますが、カードごとにひっくり返すので、ハンドリングがスムーズにできる点が違います。しかもシャフルされたカードで演じる点が、不思議さを何倍にもアップさせています。

## パート8 キッカーエンディング系

キッカーエンディング系のマジックとは、いままでの流れと違う、意外な結末でショッキングに終わるタイプのマジックのことです。ニック・トロストの'ダブルディーリング'では、4枚のKを現すと言って進めて、4枚のKの出現のあと、4枚のQまで現れてしまいます。

'3つの予言'は、ボブ・ハマーを原点として、サイモン・アロンソンの'シャフルワード'を経由して、さらに新しいキッカーエンディングが加えられました。つぎのような現象です。

相手が1組のカードを、裏向きと表向きで、まったくでたらめに混ぜてしまいます。裏向きのカードを数えると、第1の予言通り19枚あります。絵札を抜き出すと、第2

の予言通り6枚あります。残りのカードから偶数のカードを抜き出すと、第3の予言通り9枚あります。最後に残った4枚を表向きにすると、それらは4枚のAです。

これらの作品を含めて、キッカーエンディングで終わるカードマジックが、7作品収録されています。

### パート9 マルティプルスペクテーター系

このパートには、複数の客がカードを持って同じようなことを行うと、その結末として、それぞれの客のカードの中に同数カードが現れるというタイプのマジックが5作品収録されています。'バーノズバリエント'を複数化した'カトズバリエント'は、つぎのような現象です。

3人の客とマジシャンが表向きのカードを4枚ずつ持ちます。「私のカードだけに魔法をかけておきます」と言って、マジシャンは自分のカードにだけ魔法をかけます。それから4人が同じように、何回かカードをひっくり返したり、上から下にまわしたりします。カードを広げると、3人の客のカードは全部表向きですが、マジシャンのカードだけ1枚裏向きになっています。

また4人が4枚を表向きに持ち、こんどは3人の客が魔法をかけます。マジシャンのカードにはかけません。先ほどと同じことを行いますが、こんどは客の方は1枚だけ裏向きになっていますが、マジシャンの方は全部表向きです。「この魔法はあとからかけてもいいんです」と言って、マジシャンのカードに魔法をかけると、1枚のカードが裏向きになります。最後に、全員が裏向きのカードを表向きにすると、それらは4枚のAです。

セルフワーキングトリックの大傑作、ジム・スタインメイヤーの'ナインカードプロブレム'を、英語のスペルではなく、数で演じられるバージョンも解説されています。

この章に収録された作品は、商品名が印刷されたカードを現すようにアレンジすれば、トレードショーなどの商品宣伝アクト、テレビコマーシャルなどにも使えます。

### パート10 その他

その他様々な現象の作品が11作品収録されています。中でも、私の'トライアンファントエーゼズ'は、完全にデッキが裏表混ざっている状態を見せた直後に、カードがそろってしまい、4枚のAだけリバーズしているという強烈なものです。

以上のとおり、Card Magic Library 第3巻は、ホフジンサーのカードマジックの全体像を学べるとともに、インパクトの強い、様々なタイプのフォーオブアカインドリビレーションをレポートリーとしていただける、豪華絢爛な内容となりました。以下をクリックして、序文と目次をご覧ください。

### 序文と目次

### 注文受付

Card Magic Library 第3巻が完成いたしました。注文受付を開始させていただきます。ご注文いただき次第、発送させていただきます。



これからもがんばって書き続けます。よろしく願いいたします。

# Cardician's Journal

No.066

2009年3月20日

## Card Magic Library 今後の展望

Card Magic Library 第3巻制作の仕事が終わり、第1巻と第2巻完成の直後は虚脱感に襲われましたが、今回はそのような状態になっていません。それには理由があります。

カードマジック大全集のようなものを作るという計画は、第1巻を出す以前には、頭の中のイメージでしかありませんでした。しかし第3巻まで目の前にそろったいま、イメージは第10巻までそろえられるという確信に変わり、第10巻までそろったときのCard Magic Libraryの存在意義と価値が、より明確なものとなりました。

新しい巻ができるたびに、私の恩師に贈呈させていただいていますが、第3巻が届いたら早速電話をいただき、「Card Magic Libraryは歴史に残るよ」と言っていただきました。これほど嬉しい言葉はありませんでした。

“ターベルコースインマジック”を翻訳することによって、私はハーラン・ターベルの残した業績を日本マジック界にも伝えることができました。そして私自身の著述によって、世界のマジシャンが残してくれたカードマジックを、10巻合計2160ページという、ひとつのまとまった形で、日本のマジック界に残せるという思いは、私自身を叱咤激励してくれます。

ですから私は、すでに第4巻の制作にとりかかり、第4巻の発行日を今年の10月1日と決定しました。第5巻の発行日は来年の4月1日とするつもりです。そのように発行日を宣言することによって、仕事に対する集中力を高めることが、良いものを生み出すために不可欠だと思うからです。

というわけで、虚脱感に襲われているヒマはありません。セカンドディールについて

まとめ始めたら、あまりにも素晴らしい作品が続々と見つかるので、興奮状態で仕事をしています。リストアップされたセカンドディール使用作品は、113 作品ありました。そのうちの 60 作品を第 4 巻に収録したいと考えています。

リストにあがった 113 作品というのは、ダブルリフトやエルムズレイカウントのときよりも、かなり多いので驚きました。それだけセカンドディールが使われているカードマジックがあるのに、日本ではほとんど紹介されてこなかったのです。

セカンドディールは難しい技法だという誤解、これほど損な誤解はありません。私はその誤解を解き、皆さんが手を伸ばしてこなかった素晴らしい作品に、手を伸ばせるように手助けいたします。

第 5 巻は、マセマティカルな原理にもとづくカードマジックをまとめるつもりです。記録ファイルをながめ渡したら、1 巻分ではどうも収まらないだけの優秀作品があることがわかりました。収まらない分をどうしようかと迷うぐらいです。

第 6 巻は、エスティメーション、グリンプス、シークレットカウントなど、指先のテクニックではなく、頭脳プレイに属するテクニックをまとめようと考えています。

第 7 巻以降についても考えはありますが、まだ宣言するのは控えておきましょう。気が変わる可能性もありますから。

先のことばかり申し上げてきましたが、生まれたばかりの第 3 巻をよろしく願いいたします。ホフジンサーのカードマジックを知っていただかないことには、現代カードマジックの出発点という、重要な基盤を共有できないのですから。

## 第 1 巻の販売状況について

制作部数 400 冊のうち、100 冊は第 10 巻ができるまで残しておき、第 1 巻から第 10 巻をまとめて販売する予定でしたが、もうすぐ 300 部が売り切れとなる状況です。したがって、100 部残すという計画はやめて、すべて個別に販売することにいたしました。したがって当分は第 1 巻の在庫がなくなることはないと思います。

## 素晴らしい 'トライアンフ'

以下のリンクで見られる 'トライアンフ' が、マジックカフェでたいへん話題になっています。私も 1 回目に見たときは完全にひっかかりました。2 回目に見て、これはあるギャ

フカードを使っていると思いつき、そのギャフを使ったバージョンが昔から存在することを投稿しました。すると実演している本人から、ギャフカードは使っていないと投稿がありました。

そして3回目に見たとき、そのやり方がようやくわかりました。あなたも見てください。何回目で見抜くことができますか。

<http://www.youtube.com/watch?v=ZLH-ctrbQa8>

この作品に見られる優れた部分と、優れていない部分については、次号に書きますので、それまでに必ず何回か見ておいてください。

# Cardician's Journal

No.067

2009年3月27日

## 素晴らしいと思った'トライアンフ'

先週紹介したビデオをご覧いただき、いかがでしたでしょうか。私は、このやり方の優れた点と良くない点を説明すると申し上げました。

バーノンの原案を知っているマジシャンにとっては、裏向きのカードと表向きのカードが混ぜられたあと、どちらかを引き抜くということがされなかったことが、はっきりとわかるので、その点で見事にひっかかります。これが、マジシャンに見せるマジックとして優れている点です。

しかしながらマジシャンでない人には、混ぜたあとに行った操作がたいへん怪しく見えるという欠点があります。あのようなハンドリングをやったのでは、混ぜたカードを引き抜いて、ひっくり返したと思う人もいるかもしれません。そうは思わなくても、あのハンドリング中に何かをやったということは、誰の目にもあきらかです。

そうです。マジシャンの目には何もやっていないとわかるハンドリングでも、一般の人の心の中には、何かをやっていると思わせることがあるのです。

したがってこのトリックは、マジシャン向きには優れていますが、一般の人に見せるものとしては、適しているようには思えません。

しかもこのトリックには、インターネット上のデモの優位性を利用している点があります。最初にかにも裏向きにファンに広げられた状態は、マジシャンをひっかけるひとつの要素となっています。これは実際の演技で使えません。ファンに広げた状態から始めることはできないからです。

そして途中でリバースファンしたとき、よく見ると"ある部分"が変に見えます。その



## プロットこそ、面白さの根元

方法が面白いとか、原理が巧妙だとか、そういうものが優れたマジックの根元ではないことは、Cardician's Journal の読者の方なら、とっくにわかっていると思います。(もちろん、面白い方法や巧妙な原理が、優れた現象を生み出すこともあります)。では、現象が面白いことが、優れたマジックの根元でしょうか。いままでの私のレベルでは、そう考えていました。

しかしつい最近、はたと思いつきました。現象そのものの面白さではなく、“現象がどのように起こるか”ということが、面白さの根元なのではないのかと。もしかしたら、まえにも同じようなことを言ったことがあるかもしれませんが、今日のははっきりと感じたのです。

たとえば‘シカゴオープナー’で、2枚目のカードが選ばれたあと、何の演技もなしに、わきに置いてある赤裏のカードが2枚目のカードになっているのを見せたとしたら、面白いマジックどころから、支離滅裂なマジックになってしまいます。あくまでも、2枚目に選ばれた青裏のカードが赤くなると言って、デッキの中からそれを現そうとするが、現れず、そのあとわきに置いてある赤裏のカードを見せると、、、という運びがあるから、このトリックは成立するのです。

‘ダレイのラストトリック’でもそうです。たんに赤いA 2枚と黒いA 2枚の交換として見せたら、無味乾燥です。

たんに4枚のAを出現させて、それらを4枚の絵札に変化させるだけなら、1584年発行の“妖術の開示”に書かれています。それに対し、アート・ライルが‘マジシャン対ギャンブラー’というどんでん返しのストーリーを生み出して、現代傑作カードマジックのひとつとなりました。そのことは、“Card Magic Library”第3巻に詳しく書かれている通りです。

そのようなことを考えたときに、“Card Magic Library”第1巻に解説されている‘タップタップタップ’のバリエーションを思いつきました。現象は同じですが、現象の起こり方が違います。同書の122ページの3番目の段落の、4つのパイルが配られたところまでは同じです。

4つのパイルのうち、相手に好きなパイルを指定させ、それを取り上げて、トップカードを見せます。(ある技法を使います)。それがKだとします。「これはKです。数で言うと13ですね。このカードで他の山をたたくと、同じ数のカードが出てきます」と言って、ひとつ

の山をたたき、そのトップカードを表向きにします。Aです。違う数なので「あれっ」と驚く演技をします。

「失敗ではありません。このカードでたたくと同じ数のカードが出てくると言いました」と言って、2番目のパイルをたたいて、トップカードを表向きにします。Aです。2枚のAを指さして、「ほら、同じ数のカードです」と言います。同じように3番目の山からAを現します。

そして手に持っているカードを指でたたいてから、表向きにしてAになっているのを見せます。「これで全部同じ数のカードになりました」と言って終わります。

現象の起こる起承転結こそが、観客の興味を引きつけ、心を揺さぶる働きをします。

### 3枚見れば1枚わかる

= 加藤英夫、2011年12月10日 =

これはダブルディールとダブルリフトを組み合わせるという、この号に解説したテーマを、サッカートリック風にアレンジしたものです。

#### \* 方法 \*

トップに4枚のAをセットしておき、それらがトップに保たれるようにシャフルします。そしてディールして相手にストップさせ、ディールされたカードを4組にディールするという、ダブルディールの操作を行います。各ポケットに4枚以上の枚数が置かれるようにします。そして4つのポケットにディールするときは、あとでカードをそろえながらダブルリフトしやすいように、少しずつれた状態に置いていくようにします。

1人客にひとつのポケットを選ばせ、そのポケットを彼の前に置きます。ここで別の客に後を向かせます。残りの3つのポケットのトップカードを見ると、選ばれたポケットのトップカードがわかるのだと説明して、3つのポケットでダブルターンオーバーして表を見せてから、裏向きに戻します。1組目を見るときは、「これを見ると色がわかります」と言います。2組目を見るときは、「これを見るとマークがわかります」と言います。3組目を見るときは、「これを見ると数がわかります」と言います。

「私はすでにそちらのいちばん上のカードが何だかわかりましたが、3枚見ると誰でもそちらのカードがわかるということを実験します」と言って、後向きになっている人に前に向き直らせます。そして3つのポケットのトップカードをその客だけに見せます。そして「この3枚を見て、残りの1枚

がわかるはずですが。何のカードだと思いますか」と問いかけます。その客は残りのAを言うはず  
です。客の前のパケットのトップカードを表向きにします。

ここで終わってもよいですし、「こちらの3枚を見れば、誰だってハートのAだってわかりますよね」  
と言って、3つのパケットのトップカードを表向きにするという終わり方もあります。

# Cardician's Journal

No.068

2008年4月18日

## “Card Magic Library” 第3巻のフォローアップ

今日は、“Card Magic Library” 第3巻について、関連情報をお届けいたします。

### フリップオーバーミラクル

174 ページに解説されている‘フリップオーバーミラクル’は、私のお気に入りマジックとなり、色々なやり方をトライしていますが、4x4 のマトリックス状に置くとき、1 列目を左から「表裏表裏」と唱えながら置き、2 列で左から「裏表裏表」と唱えながら置くことが間違いを起しやすいため、つぎのように行った方がよいことがわかりました。

1 列目で左から「表裏表裏」と唱えながら置いて、2 列目は1 列目の4 枚目の下から始めて左に向かい、「表裏表裏」と唱えながら置いていくのです。このように「表裏表裏」と唱えるのを途中で入れ替えないでやる方が、間違いが起りにくいのです。

### スローイングカット

102 ページの‘くるっとリビレーション’では、ブリッジのかけ方が、上から凸、凹、凸、凹の順になっていますが、これを逆に、凹、凸、凹、凸とすることによって、面白いことができることを見つけました。

その状態でデッキをテーブルの上で滑らせるように投げるのです。なんと、デッキが4 つに分かれます。各パケットのトップカードを表向きにして、4 枚の A を現します。

### プリフィギャレーションのシンプルバージョン

153 ページに解説の‘プリフィギャレーション’にそっくりの、セルフワーキングトリック

を見つけました。ボブ・ロングの“ワールドベストカードトリックス”(1992年)に出ている、'プレストプリディクション'です。

153ページの図1のようにトップカードをグリップスして、図2のように広げていくとき、グリップスしたカードの数をカウントして、その枚数目のカードのマッチングカード(色も数も同じカード)を抜き出して、予言カードとして置きます。

それから'プリフィギャレーション'と同じようなディーリングフォースを行います。すなわち、表向きでディールして、予言カードとマッチするカードが過ぎたあとにストップがかかるようにして、ストップがかかったら、両方のポケットを裏向きにしてテーブルに置きます。

「どちらの組を使いましょうか」と言って、相手がマッチするカードの含まれている組を選んだら、そのポケットを相手に渡します。そして残りのポケットのトップカードを表向きにして、そのカードの数だけ、相手のポケットからディールさせます。そして、最後にディールされたカードが、予言のカードとマッチしているのを示します。

相手が反対のポケットを指定したら、すぐそのポケットのトップカードを表向きにします。そして他方のポケットを相手に渡し、表向きにしたカードの数だけディールさせます。

## 花見で考えたこと

昨年の秋に、京都に紅葉を見に行ったことを書きましたが、3月31日に一泊で京都に桜見物に行ってきました。開花予測を慎重に調べてベストの日程で予約したのですが、1週間まえからの冷え込みで、ちょっとずれてしまいました。

31日に行った哲学の道が、5分咲きぐらいでしたので、つぎの日もまた行ったら、7分咲きぐらいになっていました。この1日の違いの大きなこと。そこでカードマジックのクライマックスについてこんなことを考えました。

いくらうまく構成して、うまく進めてきても、最後の最後がびしっと決まらないと、マジックの不思議さは満開にならないのだと。選ばれたカードをトップから現すだけでも、裏表混ざったカードが向きがそろったことを見せる場合でも、きれいに決めたいものです。Card Magic Library 第1巻では、カードのひっくり返し方について、ダイ・バーノンの蘊蓄をお読みいただきましたが、そのようなことを他のハンドリングについても、もっと研究しないといけないと気づかされた、京都(少し早めの)桜見物でした。

# Cardician's Journal

No.069

2009年4月10日

マジックカフェの宝物

= 表向きに、それとも裏向きに広げるべきか =

‘宝物’というほどのものではありませんが、前号で、“最後の最後がびしっと決まらないと、マジックの不思議さは満開にならないのだと”と書いたことに関連する話題が、マジックカフェにありましたので紹介します。4月7日のつぎのような質問投稿から始まりました。

ちなみに、質問者が問題にしている‘ビドルトリック’とは、数枚のカードを表向きに見せて、その中に選ばれたカードがあることを見せたあと、表向きのカードの中から選ばれたカードが消えて、デッキの中にひっくり返って現れるという現象のトリックです。

‘ビドルトリック’で、選ばれたカードをリビールするとき、デッキを裏向きに広げて選ばれたカードを表向きに現すのと、デッキを表向きに広げて選ばれたカードを裏向きに現してから、それを表向きに返して見せるのと、どちらが効果的でしょうか。

最初の回答が、私が感じたことと同じことを指摘したものでした。

デッキを裏向きにスプレッドすれば、瞬間的に選ばれたカードを現すことができますし、表向きにスプレッドすれば、いったん裏向きに現して、それを表向きに返して選ばれたカードであるという見せ方ができます。どちらにもそれぞれの良さがありますから、いちがいにとどちらの方がベターだとは言えないと思います。

私の回答はつぎの通りです。

まえの方の回答通り、2つのやり方には、それぞれの良さがあり、演ずるトリックの脈絡でどちらが適切であるか違ってくると思います。

‘ビドルトリック’のケースでは、表向きに数枚のカードを広げて、その中から選ばれたカードが消えたのを見せたあとにデッキを広げるのですから、そこでデッキをひっくり返して選ばれたカードを裏向きに現すのは、おかしいでしょう。

相手のカードが逆向きに現れるという、このトリックのクライマックスで大切なのは、裏向きに現すか、表向きに現すかという問題だけではありません。デッキを勢いよく広げるかどうか、テーブル上で広げるか両手の間に広げるか、広げたあとどのように選ばれたカードを現すかなど、トリックのクライマックスを美しくインパクトのあるものにするには、色々なことを考える必要があります。

この私の投稿のあと、質問者からつぎのような投稿がありました。

いくつかの回答を読ませていただいて、デッキを表向きに広げて、それから裏向きのカードを表向きにして選ばれたカードを現すのがよいように思います。いずれにしても、両方のやり方を何回か観客相手にやってみて、どちらが強い反応が得られるか見て、結論を出そうと思います。

観客相手にやって結論を出す、という考え方に異論はありませんでしたが、私が‘ビドルトリック’では、デッキを裏向きに広げた方がよいと述べた直後だけに、反対のことを言われたことに反論したい気持ちがわき上がり、つぎのように投稿しました。

観客の反応を見て結論を出すというやり方は、原則としては正しいと思いますが、観客の反応が本当にどのようなものか見抜けないと、間違った結論を出してしまうことがあります。

不思議な現象に対しては、大きな驚きを見せる反応もあるでしょう。言ってみればショッキングな反応です。それに対して、表向きは大きくは見えないが、深い反応というものもあります。マジシャンが観客の反応を評価するとき、表面的に大きな反応の方を、内面的な深い反応よりも優先してしまう傾向があります。

ですから、たんに観客の表情に見られる反応で判断するよりもまえに、そのマジックでどういうことを感じさせたいのか、現象の見せ方、演出など、全体を熟考することを優先するべきだと思います。

マジックというのは、選ばれたカードを表向きに現すか、それとも裏向きに現すかという、一部分で観客に反応させるのではなく、演技の全体で反応させるものだと思います。

とこのように投稿したあと、私の説明不足を補ってくれる投稿が続きました。

‘ビドルトリック’は、選ばれたカードがデッキの中でひっくり返るという、リバー現象をメインとするものではなく、表向きの中で消失して、それが他の場所から出てきて帰結するというものです。ですから、消えたカードを現す部分は、なるべく簡潔な方法で、消失のあと遅滞なく現すのが原則だと思います。したがって、加藤さんが述べたように、デッキを裏向きにスプレッドするのが、スタンダードなやり方であると思います。

この投稿で、この問題は一件落ち着いたと思いました。しかしそのあとひとつの投稿があり、デッキを表向きに広げるのが適切な例が指摘されました。そのやり方がスタンダードなやり方より優れているというわけではありませんが、演出によってはそれもありだと思えるものです。

表向きにカードを数枚取ったあと、「この中のどれであるか当てます」と言って、表向きにカードを広げます。すると相手のカードがありません。「あれっ、たしかこの中にあったはずなのに」と言います。すぐデッキを取り上げて「どこに行ったんでしょうね」と言いながら表向きに広げていき、裏向きのカードが出たらアップジョグしてカードをそろえます。「あなたのカードは何でしたか」とたずねてから、裏向きのカードを表向きに戻します。

ということで、マジックとはたんに現象で驚かすだけでなく、現象と演技者の演技によって、アクトとして面白さを出すものなのです。“どちらがよいか”という問題なのではなくて、どのようなアクトにしたいかという方針にしたがって、やるべきことを決めるのです。

# Cardician's Journal

No.070

2009年4月17日

## お詫び

私の手違いで、この号の本文はアップロードしたのですが、メニュー画面の更新を忘れていたため、4月21日夜10時30ごろまで、このページにアクセスできない状態が続きました。申し訳ありませんでした。

この間違いに気づいたのは、アクセス数をチェックしたからです。すでに普段の1週間分の3倍ほどのアクセスがあり、びっくりした次第です。皆様が、まだかまだかと待たれていることが、強烈に伝わってきました。有り難うございます。

## ホフジンサーのカードマジックのすごさ

プロマジシャンの上口龍生氏から、丁寧なメールをいただきました。Card Magic Library 第3巻を精魂込めて書いた私としては、最高に嬉しいメールでした。ご本人の諒解を得て紹介させていただきます。

マジックシアターで久しぶりにお会いして以来ですが、お元気のことと拝察申し上げます。今回の第3巻も加藤さんの精力的な活動が伝わってくる素晴らしい本で、ずっと読みふけりました。第一巻や第二巻以上に、今回は日本のマジック界にとって歴史的価値のある本として後世に残るのではないのでしょうか。

ホフジンサーはやはり凄い…。それにつきます。日本のマジック界が忘れていないことをこの本が思い出させてくれるのではないのでしょうか。そしてそれこそが加藤さんしか出来ないことなのかもしれないと再確認いたしました。以前の私が質問としてメールしたことの解答が今回の本なのではないか、と思ったくらい色々なことを教えてくれる本だと思います。

前回お会いした際には、次巻はセカンドディールだとおっしゃっていましたが、それは第4巻

に後回しにしかただけのことはある、と感動しました。20世紀の初頭にオートカーフィッシャーを中心としてホフジンサーの功績を復元していく作業は、現代のマジシャン達も受け継ぐべきことでしょう。近代カードマジックの父としてのホフジンサーのカードマジックは魔法のようだった、というのが確認出来たような気がします。

20世紀にはいつのカードマジックにはやはり本物のギャンブラーのテクニックがブレンドされてきてさらに発達したのではと推察します。第4巻はセカンドディールとのこと、もしかしてアードネスが登場するのかなと思うとワクワクします。あるいはバーノンかも。とくに日本におけるバーノンレクチャーではセカンドディールがもっとも評判が良かったと聞きます。第4巻も楽しみにしています。そしてまた加藤さんに会える日を楽しみにしております。

正直に申し上げて、ホフジンサーのカードマジックのすごさを、ここまで理解していただけとは思っていませんでした。インターネットを通して、世界中から新しいマジックを購入するという、“マジックを学ぶ”という姿勢よりも、“マジックを購入する”というのが、マジシャンの傾向になってしまった今日、“いまさらホフジンサー”と思う人が多いのではと心配していたのです。

上口氏以外にも、葉書でホフジンサーを読んで感動したと書いていただいた方もいらっしゃいました。私は本当に、ホフジンサーを翻訳してよかったと思います。

“Card Magic Library”を試しに1巻だけ購入される方もいらっしゃいますが、そのような方は必ず第1巻を購入されています。できれば第3巻から購入していただきたいものです。ダブルリフトやエルムズレイカウントも大切な技法ですが、ホフジンサーのカードマジックを学ぶことはそれらの何倍も大切なことですから。

第4巻のセカンドディールの原稿がほとんど完成し、第5巻のマセマティカルな原理のカードマジックの著述も進んでいるいま、それらがまたしてもいままでになかった、ものすごい本になる予感が漂ってきました。

私としては、セカンドディールやマセマティカルトリックの決定版を出すべく、まだ時間はたっぷりありますので、十分に面白く、十分に役に立つ、そして十分に価値のある本に磨き上げたいと決意しています。

#### 銀行からの振込が可能になりました

当方郵貯銀行口座への振込方法は、いままでは郵貯銀行からの郵便振替だけでしたが、他銀行からも振り込めるようになりましたので、ご利用ください。

## 日本人でよかったこと

マジックカフェの質問投稿に、つぎのようなものがありました。

つぎのようなことを考えました。ダブルアンダーカットで選ばれたカードをトップにコントロールします。そのカットを行ったことによって、相手は何かやったのではないかと疑うかもしれません。そこでデッキをまん中からカットして相手に渡し、リフルシャフルさせます。上半分を多くカットすれば、たいてい選ばれたカードが最後に落とされます。そうでない場合でも、トップから2枚目か3枚目にあります。

私の回答はつぎのような冷ややかなものでした。

選ばれたカードを返してもらい、相手にデッキをシャフルさせたいなら、クリンプしたらどうですか。

するとすぐに質問者からつぎのように言ってきました。

クリンプカードを使うと、相手がシャフルするときに、クリンプが気づかれてしまう可能性があります。

私の経験では、クリンプカードが入っているデッキを相手に渡して、クリンプが気づかれてしまったことはありません。どうしてそんなことを心配するのですか。

ということを投稿しようとしたのですが、はたと欧米人と日本人では事情が違うことに気づいて、投稿するのをやめました。

彼らはオーバーハンドシャフルが通常のシャフルの仕方です。すると、裏を左に向けるか右に向けるかしてオーバーハンドシャフルすると、クリンプのあるコーナーが見えることがあるのです。

左手前のコーナーでクリンプしたデッキを相手に渡して、ヒンズーシャフルさせれば、クリンプが見えることはあり得ないのです。私は、日本人に生まれてよかったと思いました。

# Cardician's Journal

No.071

2009年4月24日

## 成功の確率を高める

Card Magic Library 第4巻の原稿は書き終わり、現在は第5巻の原稿を書いています。第5巻は、マセマティカルな原理のカードマジックを集めることにしました。その中のひとつ、マックス・キャッツの'マイFBIトリック'を考察しているとき、偶然性に頼るカードマジックにおいて、成功する確率を高めるアイデアを思いつきました。

'マイFBIトリック'では、たいへん巧妙な原理によって、選ばれたカードがトップから特定枚数目にコントロールされます。14枚目にコントロールされたとします。マックス・キャッツは、相手のカードを現すのに、ボブ・ハマーが'ファンタストリック'という作品で用いた手法を借用しています。

「この中には、あなたのカードを見つけるFBIの捜査官が1人います。まずそのカードを見つけます」と言って、トップから表向きに1枚ずつディーリングしていきますが、1枚目を置くとき心の中で、「13」と唱えます。1枚置くごとに、「12、11、10、9、、、」と唱える数を小さくしていきます。

そして唱えたのと同じ数のカードが表向きにされたとき、たとえば「7」と唱えたときに7のカードが表向きにされたとします。そこでストップして、そのカードを指さし、「これがFBIの捜査官です。7ですから、あと7枚表向きにします」と言って、7枚ディーリングすると、最後に選ばれたカードが現れます。

選ばれたカードが13枚目までに出なかった場合には、13枚目を表向きにして、これが「FBI捜査官です。あなたのカードを捕まえました」と言って、つぎのカードを表向きにします。

さて、13枚置くうちに適切な数と一致する確率を計算したところ、約65%でした。こ

の確率を高める方法はあるでしょうか。そうです。唱えた数より1小さい数のカードが置かれた場合、その数を使うのです。その数だけディールして、つぎのカードを表向きにするのです。

このようにすると、どちらかの数に一致する確率は、約 90% に上がります。

ジョージ・キャプランの '一致それとも予感?' というマジックはつぎのようなものです。

2組のデッキを2人の客がよくシャフルし、2人で同時に表向きにディールしていきます。そうすると、あるところで同じカードが現れます。

「これが偶然の一致とすれば不思議ではありませんが、もしもあらかじめ私がどのカードが一致するか予言しておいたとしたら、すごく不思議ですね」と言って、3組目のデッキを広げると、1枚のカードが裏向きになっています。それを表向きにすると、2人の客の一致したカードなのです。

3組目はインビジブルデッキを使って、52枚のうちのどれでも現せます。問題は、どうして2人の客がよくシャフルしたデッキで、同じ枚数目に同じカードが出てくるかということです。

特定のカードが一致する必要はありません。ですから、とにかくどれか1枚でも一致するカードが現ればよいわけです。よくシャフルした2組のデッキで、少なくとも1枚のカードが同じ枚数目に現れる確率は、約64%あります。この性質は、トム・ボイヤーが発見したもので、『マイベスト』(1945年刊)に初めて登場しました。

64%の成功率では、とてもやる気が起こりません。そこで、先ほど 'マイ FBIトリック' に採用したアイデアを適用するとどうなるでしょうか。

1組目は、ダイヤのAからK、クラブのAからK、ハートのAからK、スペードのAからKとセットされています。2組目を相手に渡してよくシャフルさせます。客がデッキをよくシャフルしたのだから、2組の同じ枚数目に同じカードが出てくる確率はたいへん低いと説明します。

あなたは1組目を裏向きに持ち、相手は2組目を表向きに持ち、同時にディールしていきます。そのときあなたは心の中で、「ダイヤのA、2、3、、クラブのA、2、3、」と唱えます。そして唱えたのと同じカードを相手が置いたか、それとも相手の左手のいちばん上に現れた場合、それとも唱えたのより1大きい数が置かれた場合、そこ

でストップします。

あなたの置いたカードと相手の置いたカードが一致した場合は、どちらもディーリングしたカードを手元のカードの上に置きます。そうでない場合は、一致したカードがいちばん上になるような置き方をします。

そしてあなたの裏向きのいちばん上のカードを表向きにして、相手のいちばん上のカードと同じであることを見せます。

このようなやり方で一致する確率は、計算プログラムを作るのがめんどろなので、50回実施テストをやった結果、失敗は3回でした。

それでも失敗の確率が多少あるわけですから、私はまだやる気が起こりません。しかし今日考えたことは、別の方向に枝分かれしつつあります。それは2組ディーリングして一致する確率ではなく、1組のデッキをシャフルして、同色同数のカードがくっついている確率がどのくらいあるかです。50回やって、失敗はたったの7回でした。

これは、成功率86%ということですが、これを99.99%にするずるい方法があります。それはまたの機会に発表することにいたしましょう。

そのように、99.99%の確率でマッチングペアが現れるなら、デッキの中で1組だけ任意のマッチングペアを現れる、トリックデッキを用意すれば、強烈な作品がひとつ完成ということになります。それはすぐに思いつきました。

今日は大きな収穫がありました。

## ジェミニエンカウンター

= 加藤英夫、2009年4月24日 =

シャフルしたデッキで同色同数のカードが続いて出てくる確率を、99.99%に高める方法を思いついたと書きました。あなたはその方法がわかりましたか。答をきくとがっかりするかもしれません。

それはあらかじめ何組かのマッチングペアをデッキの中に分散させておくことです。5組ぐらいセットしておけば十分です。そのようにセットしたデッキを相手によくシャフルさせても、全部のペアが離れる確率はほとんどゼロです。

そしてもうひとつ、“デッキの中で1組だけ任意のマッチングペアを現せる、トリックデッキを用意すれば”と書きました。それは“Card Magic Library”第1巻174ページに解説されている、マッチングペアタイプのスベンガリデッキを使うことです。

#### \* 方法 \*

上記のようにマッチングペアをセットした1組と、マッチングペアタイプのスベンガリデッキを使います。

前者を相手に渡し、後者を自分が持ち、お互いによくシャフルしますが、相手にはどんなやり方でシャフルさせてもかまいません。自分はペアがくずれないようにリフルシャフルを行います。

いったん自分のデッキをテーブルに置き、相手のデッキを受け取って、表向きにリボンスプレッドして、「よく混ざっています」と言いますが、そのときくっついているペアが何であるかを確認します。そしてスプレッドを閉じます。

自分のデッキを取り上げ、表を自分に向けて広げ、「じつはカードの中には双子のカードがいて、その中でもお互いに引き合う力の強い双子がいるのです」と言いながら、相手のデッキの中でくっついているのとペアと同じペアを見つけます。

そのうちの一方のカードをアップジョグして抜き出し、表を相手の方に向けて、「このハートの2から強いパワーを感じます」と、そのカードの名前を言います。そのカードをもとの一に戻すと見せて、ペアのカードの反対の位置に入れます。すなわち、それがペアの右にあったのなら、ペアの左に入れるということです。

カードをよくそろえ、デッキを何回かりフルシャフルしますが、見せたカードのペアが離れず、他のカードが離れるような向きでリフルシャフルします。

「このようによくシャフルしたのに、先ほど見せたハートの2は双子の相手であるダイヤの2と強く引き合って、このような結果になりました」と言って、デッキを表向きにリボンスプレッドして、2枚がくっついていることを見せ、それら2枚を抜き出します。

「このようにハートの2とダイヤの2は引き合う力が強いのです。あなたがよくシャフルしたカードの方を見てください」と言って、相手がシャフルしてデッキを表向きにリボンスプレッドして、同じペアがくっついていることを見せます。

#### \* 備考 \*

相手のシャフルしたデッキを広げたときに、2組のくっついたペアを確認できた場合は、2組のペアを現すとよいでしょう。

# Cardician's Journal

No.072

2009年5月1日

## コンピューターの歴史

マジック界以外でお会いした方々の中で、私の人生においてひとつの契機となった方がいます。それは日本のコンピューターの発展に多大な貢献をされた、もと（株）富士通の専務、池田敏雄氏です。NECの水野幸男氏と並んで、日本汎用コンピューター生みの父とも称されるほど、コンピューターの世界で重要な方です。

いまから40年ぐらいまえに、（株）テンヨーは'プラパズル'というプラスチック製のパズルを発売いたしました。12個のピースを長方形のケースにおさめるパズルで、たくさんの入れ方があり、人間の手で全解答を出すのは、ほとんど不可能です。富士通の方がそのころのFACOM230というコンピューターを使って、そのパズルの全解答(2339個)を出したのです。

そのことをパズルのプロモーションに使わせていただいた関係で、テンヨーの創始者、山田昭氏（現在は同社社主）とともに、池田敏雄氏のお宅におじゃますることがあります。そこで池田氏からコンピューターの話をお聞きして、コンピューターを勉強することを勧められたのです。その関係で、私はパソコンの草創期に売り出された、ボードコンピューターを買ったときから、パソコンマニアとなりました。

そしてのちにテンヨーにおいては、パソコンを使用して、ステレオグラム立体画像を制作したり、モザイク絵を制作して、ジグソーパズルの開発にたずさわりました。もちろん、マジックの研究成果もパソコンの中に貯めていきました。

そのような経緯でパソコン研究家の1人となった私ですが、マジックの世界とパソコンの両方の世界で、私の人生とオーバーラップされていた方がいらっしゃいました。"Card Magic Library"を読んでいただいている、宇田理氏です。宇田氏は、富士通のコンピューター開発の歴史に関する本の出版に携わったこともあり、たまたま私

が富士通の話をどこかで書いたことで、メールを交換するようになりました。

そして今回、宇田氏が高橋清美氏とともに監訳された、“モダン・コンピューティングの歴史”(ポール・E・セルージュ著、株式会社 未来社刊、2008年)を贈呈いただいたのです。紙テープでデータを出し入れしていた時代から知っている私としては、コンピューターの歴史における人々の仕事の様子を読むことは、カードマジックにおけるポンサンやホフジンサーを読むのと同じぐらい面白いことでありますし、未来を見つめるひたむきさが伝わってきて、この本からエネルギーを吸収させていただいています。

そのへんを、私から宇田氏へのお礼メールから引用させていただきます。

本日朝一番に、宇田様からお送りいただいた、“モダン・コンピューティングの歴史”が届きました。早速序章を読ませていただいた上で、このメールを書かせていただいております。

今日、このメールや、任天堂のゲームも、その他ありとあらゆるものを司っているコンピューターが、たった64年でここまで世の中を変化させたことを、この序章を読んだだけで、思い返すことになり、人間の力のすごさにあらためて圧倒されます。

そしてその発展の軌跡を精密に書き残そうとする姿は、私がカードマジックで書き残したいこととオーバーラップいたします。コンピューターとカードマジックでは、世の中での重要度が違いすぎるかもしれません。しかしながら、カードマジックに人生を託した私としては、ポール・E・セルージュ氏がコンピューターについて書き残そうとしたのと同じぐらいの気持ちで、これからも“Card Magic Library”を著述・編纂していこうと、再決意させられた次第です。

それは、カードマジックについて調査し、集まった情報を精査し、そして読む人に歴史がより明確に伝わるように監修するという仕事です。

本当に有り難うございました。これから続きを読ませていただきます。

## マジックカフェのガラクタ

コンピューターを土台として登場したインターネットは、素晴らしいものを生み出すのに欠かせないものであると同時に、不必要なものも生み出すことにも、まるで化け物のような負のエネルギーを発散させることがあります。

今日は“マジックカフェの宝物”ではなくて、その逆の話です。4月22日にマジック

クカフェにつきのような投稿がありました。

私は、トップに置いた選ばれたカードを、密かにトップから2枚目に移す技法を探しています。もちろんトップチェンジしたり、サイドスチールして1枚加えたりして可能なことはわかっています。私はそれらよりもっと面白い方法があると思うのです。

私はすぐ投稿したいと思いましたが、最初に白ける投稿をすると、他の投稿したいと思っているメンバーの迷惑になるので、ぐっとこらえました。私の予期どおり、すぐガラクタの山が集まり始めました。

レナート・グリーンの'ウィンドミルムーブ'がいいと思いますよ。

最初から2枚目に置いておいて、ダブルリフトでトップにあるように見せるのはどうですか。

ハリー・ローレインの'ウルトラムーブ'は、片手でトップカードと2枚目を入れ替えられます。

トップにダブルバックカードを置いておいて、選ばれたカードを表向きにその上に置いて、ダブルターンオーバーすれば2枚目にいきます。

ボトムから1枚ハーマンパスしたらどうですか。(これはあきらかにジョークです)。

このジョークに対して、ハリー・ローレインが、“今日はじめて大笑いしました”と投稿してきました。

最初から右手に1枚パームしていて、ただトップに加えればいいじゃないですか。

デーレン・ブラウンの“ピュアイフェクツ”に出ている'ヴェルベツターンオーバー'はどうでしょう。

私の'トップガンチェンジ'が使えます。メールアドレス教えてくれればやり方を教えますよ。

デュプリケートカードを使えば、一方を見せてトップに置いても、その下に他方があれば、目的の状態になっていますよ。(なんじゃこれ)。

マルローの'デリバレートチェンジ'が最適です。(いったい全体、なぜ最適だとわかるのでしょうか。ここまで質問者は、トップカードの上に1枚加えたい理由、状況をいっさい説明していないのです)。

ここでふたたびハリー・ローレン登場。

私の 'ウルトラムーブ' を奨めていた方がいましたが、それは 'ベストエバー DVD' のセット第 4 巻に解説されています。(とこのように、ローレン氏は、機会あるごとに宣伝を投稿します)。

ティルトすれば、トップから 2 枚目にいきますよ。(これはいくら何でも、質問者の必要とするものでないことはあきらかです。こういうのを、トンチンカンと言います)。

“ パームしていたカードをトップに加えたら ” という提案に対して、それはよくないと主張するつぎのような投稿がありました。

カードをずっとパームしているのはよくありません。客はトップに選ばれたカードがあるのを知っているのですから、パームしているカードを密かに戻すのは、かなり問題があります。サイドスチールや他の方法で、短い時間で処理すべきです。(これは、自分の書いた文章に矛盾を含んでいます。パームしているカードをトップに戻すのが問題なら、サイドスチールしたカードをトップにのせるのも同じはずです。しかも、サイドスチールは、スチールとリプレイスを続けて行うものです。この方がよほど問題です。デッキを両手の間に広げて、相手に 1 枚取らせ、カードを閉じる動作でトップカードをパームし、すぐ左手を伸ばしてカードを返してもらい、デッキを右手でつかむ動作でパームしているカードをリプレイスすれば、まったくナチュラルに処理できます)。

あらかじめ 1 枚のカードをラッピングしておきます。テーブル上のデッキの上に相手のカードをのせてもらいます。そのとき、あなたは左手で取った膝の上のカードを、テーブルの縁に置いた右手にインパスして天海パームします。デッキを手前に引きながら、パームしているカードをトップに加えます。

ここまできると、発狂したとしか思えません。このあとも 10 種類ほど狂気の投稿がありました。皆様が吐き気をもよおすといけないので割愛します。

私はとうとう我慢できなくなり、投稿しました。

この瞬間まで質問者以外の誰もが、質問者がどうしてトップにある選ばれたカードの上に 1 枚加えたいのか、その理由を知りません。トリックの脈絡を知ることなしに、たくさんの回答がなされました。それはあたかも、暗い迷宮の中をさまよい歩いているかのようです。

この投稿の 3 分後の投稿です。

加藤さんのおっしゃるとおりです。

ということで、ガラクタのスレッドは終わるかと思いましたが、まだ続くのです。本当にマジシャンとは、懲りない面々です。

## 懲りない私

私もカードマジックについてアイデアを出すことにかけては、人一倍、懲りない面々の1人です。けしてエドワード・マルローに負けません。しかしながらそれは、数を出すことに対してではなく、より良いマジックを生み出す方向への執念です。その執念が、おそらく私の生涯における、ベスト3の作品に結びついたと思います。

先週、偶然性に頼るマジックで、成功率を上げる話をいたしました。そして、特定のマッチングペアを現すトリックデッキのことを書きました。そのときは、ラフ&スムーズとか、スベンガリストックでやることを考えましたが、そのあと、ノーマルデッキでできる方法を見つけました。しかもそのやり方の方が、やり方も優しいですし、操作もシンプルにできます。

そして面白いことに、そのやり方というのは、いま書いているマセマティカルなカードマジックの中でひとつの章になっている、あるプリンシプルを使ったものなのです。そのプリンシプルについて頭が活動している時期だからこそ、この解決法を思いついたのでしょ。

いま妻に見せたばかりですが、両方のスプレッドから同じマッチングペアが出てきたとき、妻はいままで見せたことのない反応を見せ、感動したと言いました。私のカードマジックに彼女が感動することなど、いままでいちどもなかったことです。

すぐに私は手順の磨き上げをすることにしました。すでに私としては、世に送り出すレベルにまとまったと結論しています。当然ながら“Card Magic Library”第5巻に収録したいと思います。来年の4月までお待ちください。

# Cardician's Journal

No.073

2009年5月8日

## 驚かなかったのはなぜ？

雑誌“スタニオンマジック”に、“本当にそんなことできるの？”と思えるようなことが書かれていました。たぶん、皆さんも同じように感じるはずです。

シャフルされたデッキをテーブルに置き、マジシャンは後向きになります。相手に適当なところからカットさせ、カットしたパケットのボトムカードを見ておぼえ、そしてそのパケットを残りのカードの上に戻させます。マジシャンは前に向き直り、デッキを取り上げます。

ここでデッキのサイドもしくはエンドを見ると、相手がカットしたところに微妙なずれが残っているので、相手が見たカードがわかるというのです。

私は早速、妻相手にやってみました。見事にうまくいきました。1mm以下ではありましたが、微妙なずれでも、カットされたところであることはわかります。それをブレイクにして、私はグリンプスしました。そして、「おぼえたカードはハートの2だね」と言いました。当たりました。

私は驚きました。うまくいったことに驚いたのではなく、つぎに妻が発した言葉に驚いたのです。

「ぜんぜん面白くないわね」。

「だってわかるはずなのにわかったんだから、不思議だろ」。

「どうしてわかったか知らないけど、わかったって面白くないわ」。

私は唾然としました。彼女は、どうしてわかったかまったく見当がついていないのに、驚かないのです。しかも、いままで私のマジックを見て、面白くないと断言したことな

どなかったのです。

どうして面白くなかったのか、彼女に問いつめました。「何も私が考えようもないうちに、カードを当てられたって、ただ当たっただけじゃない。私が何も考えたり、何も感じていないときに、唐突に何か見せられたって、反応しようがないわ」。

うーん。この意見を聞かされたとき、私は妻の聡明さにはっとさせられました。エンタテイメントとしてのマジックの本質についている言葉だと感じたのです。(失礼、自慢するために言っているわけではありません)。

そうです、ただ現象を見せるだけではなく、何かを思わせ、考えさせ、感じさせることが、エンタイナーの仕事なのです。不思議現象という商品を相手に売り込むセールスの部分を忘れては、マジシャン失格です。

私が妻に見せたのは、マジックの部品だったのです。相手が見たカードを知るための手段を、部品のままで見せたのです。

それは不思議という味にもなっていないくて、ただわからないことをやっただけだったのでしょう。そのあと妻とまた話し合いました。彼女は、「空の手を握って、開いたら何かが出たとしても、やり方はわからなくても、面白くないのと同じじゃない。マジックならそんなことは当たり前でしょ」と言いました。

妻の言葉に叱咤激励されて、私は同じ手法を使って、演出を加えたやり方をもういちど彼女に見てもらいました。

1回目は彼女がカットするとき、後向きになっていましたが、彼女の様子を見るために、前を向いたままやりました。するとこんどは別のことに驚かされました。彼女がカットしてボトムカードをおぼえ、そのパケットをテーブルのカードの上に乗せたあと、カードをそろえたのです。“わっ、これじゃだめだ”と思いました。

ところが、デッキを取り上げると、先ほどと同じぐらいのずれがありました。私はずれているところのカードを密かにクリンプしてから、彼女にデッキを渡してシャフルさせました。

そしてデッキを受け取り、「もしもボクもカットして、同じカードでカットしたらすごいと思わない」と言いました。もちろん彼女は「すごいわね」と言いました。そしてカットして、自分の方にボトムカードを向けて、「おまえの見たのは何だった」とたずねました。

そしてにっこり笑い、「ほら、同じカードだよ」と言って、ボトムカードを見せました。

彼女曰く、「さっきのとぜんぜん違うじゃない。それならマジックになってるわよ」と。

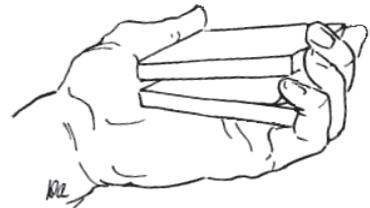
これはまいった。「それならマジックになってるわよ」とは。今日は妻からマジックについて教えられました。

## クリンプのタイミング

この号で説明したように、微妙なズレをブレイクに変えて、さらに相手がおぼえたカードをクリンプする場合、どのような方法でクリンプしたらよいか、どのようなタイミングでクリンプしたらよいかということは、よく考える必要があります。

ズレをブレイクに変えるには、左手に持ったデッキの上に右手をかけた状態になります。そのブレイクはおぼえたカードの上にあるでしょうか、それとも下にあるでしょうか。相手は持ち上げたパケットのボトムカードをおぼえるわけですから、ズレは見たカードの下に発生します。ですから、ブレイクはおぼえたカードの下に作られます。

その状態でブレイクを行うのに適切な方法はと考えると、“エキスパートカードテクニック”(1940年)に書かれている方法が思い浮かびます。右親指でブレイクより上のパケットのボトムカードを落とし、右上コーナーを左小指の先で受けて、右図(同書より)のように曲げるやり方です。



しかしながら以上のように行くと、ズレをブレイクに変える、ボトムカードを落とす、クリンプするという3つの動作を続けることになり、しかもそれらの動作は、右手がデッキの上にかかり、デッキが胸の前に持たれた状態で行われます。明らかに何かをやっている気配が発生します。

ではどのようにしたらよいのでしょうか。ズレをブレイクに変えたら、続けてブレイクからダブルカットします。最後のカットが終わるとき、左小指をボトムカードの右手前コーナーに当て、カードをそろえる動作を行いながら、左小指でコーナーを押し下げてプルダウンクリンプを行います。もしくはカットが終わったらすぐ右手をデッキから離し、左小指だけでプルダウンクリンプします。

今回このことを書いたのは、技法が連続する場合に、技法のつなげ方、技法の流れの切り方、ということに配慮する大切さを伝えたかったからです。

# Cardician's Journal

No.074

2009年5月15日

## 手の演技について

カードマジックとアニメーションの融合したコンテンツを見つけました。NHKの朝ドラ“だんだん”の主題歌、'えにし'の糸'を竹内まりやが歌っているのに合わせて、カードハンドリングとアニメーションを合体したものです。マジックの手法は使われていますが、マジックとして表現しているものではありません。しかしながら、カードマジックのハンドリングについて、参考になることがありました。下記のアドレスでご覧になれます。

<http://www.youtube.com/watch?v=1KZYJDNd33w&feature=related>

何を感じたかという、このコンテンツのようにアニメーションの流れに沿ってカードを扱う役目として、しゃべりとともに演じられる普通のカードマジックと違って、手がそれだけ演技を明確に、めりはりをつけているということです。そして手に表情があります。

演技者が竹内まりやではなく、マジシャンであることは推測できます。マジシャンも手だけで演技しようとするれば、けっこうきれいにできるものだと感心しました。このように無駄のない、そして美しい動きを、やろうと思えばやれるのです。その見本として紹介いたしました。

しゃべって演じる普通のカードマジックを演ずるときも、手の演技について配慮したいものです。このページでそのことについて具体的な方法を書けるほど、私には演技者としての経験がありません。しかしながら、ひとつのことだけは言えます。手が演技するのだという気持ちを持つことが、出発点であるということです。

YouTubeでプロの演技を見るときは、トリックを見るだけでなく、ハンドリングをも学ぶようにしようではありませんか。もちろん下手くそな演技からも学べます。「あんなことをしてはいけないよ」と。YouTubeは悪い見本の宝庫です。有り難いことです。

## 捨て去られたダウンアンダー

昨日、Card Magic Library 第5巻の、基本的な原稿が書き上がりました。マセマティカルカードトリックが140作品収録された、私としては画期的な本になると思います。

その中でダウンアンダートリックは、候補作品が42種類ありましたが、そのうち36作品が脱落して、たったの6作品しか収録されませんでした。これは今回の本の方針が、マセマティカルな原理の面白さを追求するものではなく、マセマティカルではあるが、じっさいに一般の観客に見せて使えるもの、という確固とした方針を打ち出したからです。

もちろんその方針は、他のカードマジックについても適用すべきことですが、マセマティカルなものは、原理や手法で気に入ってしまう傾向が多く、使えないものをたくさん貯める結果となってしまいました。36作品はパソコンからじっさいに消去することはしませんが、2度と読む必要のないというホルダーを作って、その中に封印いたしました。

今日は、日本奇術協会のプロマジシャン3人の方とコーヒーショップで、続きは飲み屋で語り合いましたが、私がダウンアンダートリックを大量に捨てた話をしたら、「加藤さん、エニイカードアットエニイナンバーはどうですか」ときかれまして。私は、「私のパソコンにたくさんやり方が入っているけど、たぶんほとんど捨てることになると思います」と答えました。するとそこにいた全員が、エニイカードアットエニイナンバーは、よほど特定の状況でないと、通常の営業には使えないマジックだ、ということで意見が一致しました。

マジックとは、自分が楽しむためのものではなく、見てくれる人を楽しませるものです。その原点を忘れることなく、“Card Magic Library”を書き続けます。その意味で、第3巻のホフジンサーのカードマジックを、ぜひ多くの方に読んでいただきたいものです。客をもてなすのがエンタテイナーであり、マジシャンです。その気持ちを持って素晴らしいカードマジックを見せたとき、観客からの好意的な反応を得て、マジシャンは大きな満足を得られるのだと思います。

## 愛してる・愛してない =ダイ・バーノン & 加藤英夫 =

捨て去られたダウンアンダートリックの中で、捨て去るのがもったいないものがありました。それはまさに、ダウンアンダーの操作が演出にぴったりマッチしたものでした。そうです。1枚捨てて、1枚下にまわすというのを交互に続け、1枚のカードを残すという操作は、花占いの操作とまったく同じなのです。

下にまわすのと捨てるのに対して、「愛してる、愛してない」というセリフを使用したもので、私の知るかぎりいちばん古いものは、雑誌“MUM”1961年6月号に解説されている、フィット・チェニイによる、'Cast a Magic Spell'です。

そのトリックの現象は、ダウンアンダーの結果、選ばれたカードが最後に残るという、典型的なものですが、しかるべき位置に選ばれたカードをコントロールする手法が、数理的原理としては面白いのですが、その操作が手間がかかり過ぎるため、そのまま実用に供する気にはなれません。

ダウンアンダートリックのもうひとつの典型として、コントロールを要しないものがあります。何枚かのパケットでダウンアンダーして、好きな枚数目のカードを最後に残すというものです。“ダイ・バーノンブックオブマジック”(1957年)に書かれている、'One Under and One Down'がそのひとつです。

ダウンアンダーもしくはアンダーダウンのどこかで、1回だけ偽のアンダーを行えば、10枚のうちの何枚目でも最後に残せるというものです。偽のアンダーとは、トップからボトムにカードをまわす振りをして、ボトムカードをバックルして、ボトムから2枚目に入れてしまうことです。10枚のカードで行う場合、任意枚数目を最後に残すには、つぎのようにやります。

トップから2枚目を残すには、2回目のアンダーで偽のアンダーを行う。

トップから4枚目を残すには、偽のアンダーは不要。

トップから6枚目を残すには、3回目のアンダーで偽のアンダーを行う。

トップから8枚目を残すには、7回目のアンダーで偽のアンダーを行う。

トップから10枚目を残すには、6回目のアンダーで偽のアンダーを行う。

奇数枚目を残すには、最初の1枚をアンダーしてから、各偶数枚目と同様に行います。

バーノンの上記のトリックでまるで面白くないのは、10枚のカードを相手に見せて、そのうちの好きなカードを言わせてから、ダウンアンダーもしくはアンダーダウンして、そのカードを最後に現すという、現象のあり方です。選ばれたカードがわかっている操作したのでは、不思議さが生まれるのだろうかと思ってしまう。

バーノンのやり方に関してそのような疑問を持ったおかげで、バーノンのやり方を生かす方法を見つけました。バーノンのやり方は、現すカードの位置をマジシャンが知っているということを、相手が知っているということが不思議を生まない原因です。もしも選ばれたカードがどこにあるかわかるわけがないと相手が思っているとしたら、バーノンの現し方は効果を発揮するはずです。かくしてこのトリックが生まれました。

## 方法

何も準備のない状態から始めます。デッキをディーリングポジションに持ち、「これからお見せするのは、人を愛することの強さを証明するマジックです。10枚のカードを使います」と言って、右手に10枚のカードを数え取りますが、手を手前に起こして、カードが45度ぐらい傾いた状態で数えます。

10枚まで数えたら、数えたカードをデッキからまだ離さないで、10枚目のカードの左下コーナーに左親指の先が当たる位置に止め、「これからあなたにやってもらうことを説明します」という言葉のミスディレクションとともに、10枚目の左下コーナーを上方にクリンプします。

10枚を右手に持ち、左手のデッキをわきに置きます。そして10枚を左手に渡します。「カードをこのように1枚ずつ置いていき」というセリフを言いながら、1枚ずつ3枚目までディーリングします。そして「好きなところでストップしてください」と言います。セリフとディーリングをストップするのを合わせます。

「すぐストップしてもいいですし、このようにもっと置いてからストップしてもかまいません」というセリフに合わせて、あと3枚ディーリングしてストップします。「ストップしたら、最後に置いたカードをこのようにのぞいておぼえてください。おぼえるだけではなく、そのカードを見ながら、そのカードが好きな人だと思って、“愛してる”と強く念じてください」と言って、最後に置いたカードを持ち上げて表を見て、念じる演技をします。

「おぼえたカードをもとに戻して、左手に残っているカードを上重ねてください」というセリフに合わせて、のぞいたカードをもとに戻し、左手のカードをテーブルのカードの上に重ねます。

10枚を取り上げて左手に持ちます。「いま説明したことやっていたととき、私は後向きになっています。そうすれば、あなたが選んだカードを私は知りようがありません。そのあと、私はこのようなことをやります。愛してない、愛してる、愛してない、愛してる、愛してない」というセリフに合わせて、アンダーダウンを行います。最後の「愛してない」で1枚捨てたところでストップして、「とこのようにカードを減らしていくと、不思議なことが起こるのです」とセリフを続けます。

テーブル上のカードを取り、手元のカードの上に重ねます。クリンプカードはボトムに配置されました。10枚を相手に渡します。

後向きになり、説明した通りのことを相手にやってもらいます。終わったら、「カードをよくそろえてください」と指示します。そして前に向き直り 10 枚を取り上げて、両手の間に広げて、「このどこかにあるあなたの愛するカードを見つけるのに、先ほど説明した花占いのやり方を使います」と言いますが、そのときクリンプカードが上から何枚目にあるかを認知します。

なお、“Card Magic Library” 第 10 巻には、カードを広げないでエッジを見て認知する手法が解説されています。

相手がおぼえたカードはクリンプカードの下にありますから、その枚数目によって、前述の方法によって、「愛してない、愛してる」のセリフに合わせてカードを減らしていき、相手がおぼえたカードを名乗らせてから、最後のカードを表向きにします。「ほら、愛の力によって、愛する人に会うことができました」と言って締めくくります。

# Cardician's Journal

No.075

2009年5月22日

## ダーウィン・オルティス著 “不思議をデザインする”

この4日間、南九州を旅行してきました。この機会に、ダーウィン・オルティスの “不思議をデザインする (Designing Miracles)” を読破しようと思い、持っていました。 “Strong Magic” のときと同じように、いくつもの納得することと、いくつもの反論したくなることがありました。

このようなことを言うのは私だけでなく、マジック界の識者と言われる人の多くが、ダーウィン・オルティスの書いていることには、素晴らしい指摘も多いが、首をかしげることも多く書いていると述べています。

たとえば、“デュプリケートカードを現す” という見出しで書いている文章を、忠実に翻訳して引用してみましょう。

‘コリンズエーセズ’では、マジシャンは1枚ずつAをはっきり見せてからテーブルに置き、それらの上に3枚ずつ他のカードをのせます。各山のボトムにAがあることは明白です。そのあと各Aを他のカードにチェンジして、Aが消えたように見せます。それからマジシャンは使ったカードをデッキの上に置き、ポーカーの手を配って、ひとつの配り札の中から4枚のAを現すか、それともデッキから何らかの方法で4枚のAを現します。

この終わり方には、ドラマ性の上でも問題があります。消失した物を再現させる場合、もっと時間のかからない見せ方が望まれるのに、時間がかかり、長いプロセスのやり方がされています。しかしながら、ここで私が問題とするのは、ドラマ性の欠点ではなく、不思議を生み出す戦略上での問題です。

デッキから4枚のAを現すまえに、マジシャンは使ったカードをデッキに戻します。そのことが、観客の頭の中に、“4枚のAはあの中に隠れているのでは” という疑念を発生させる

原因になります。このように、物を消失させたのと同じ場所から再現させることには問題があります。消失と再現という現象ではなく、'隠すこと'と'隠した物を現す'という現象となってしまうのです。

'コリンズエーゼズ'における、私がいままでに見たベストの終わり方は、ジミー・グリッポのやり方です。コリンズの手法を使って4枚のAを消失させたあと、彼はすぐポケットの中から4枚のAを取り出して、テーブルに置きます。それは瞬間的な現象であり、ドラマチックであり、そして驚くべき現象です。彼は演技の途中でいちども手をポケットに近づけていないのです。やり方は、皆さんの想像どおり、彼が取り出したのは、あらかじめポケットに入れておいたデュプリケートの4枚のAです。

最後の一文を読んで、グサーッときませんでしたか。私は読んだ瞬間、舞台の箱から消えた女性が、客席後方から出てきた光景を思い浮かべました。しかもそれは双子の片割れです。

本当にこれが通用したのでしょうか。私は首をひねってしまいます。ジミー・グリッポはラスベガスで成功したクローズアップマジシャンですから、もしかしたら、オルティスの説明で伝わってこない演技的な要素で、このやり方が通用したのかもしれませんが、それとも、私たちがその通りにやっても、成立するのかもしれませんが、しかしながら、私の首はひねられたままです。

ダーウィン・オルティスはこの例をあげて、"物を消失させた場所から再現させるのはよくない"ということ述べています。その指摘は原則論として、一理あるかもしれませんが、しかしこの理論がつねに正しいとすると、デッキから消えたカードは、デッキ以外から再現させた方がよいということになります。

ジミー・グリッポのやり方は、もしかすると、オルティスが脇に置いた、ドラマ性の観点で用いられたのかもしれませんが。時間とプロセスのかかる再現部分をバサッと切り捨て、盛り上がっている時点でビジュアルに終わるというやり方が、レストランの客に見せるマジックとしては、原案よりも適切であったのでしょうか。少なくとも、コリンズの原案通りに演ずるのは、そのような客相手には適切でないという気がします。

ダーウィン・オルティスの書いていることは、このように納得させられる部分と、そうでない部分が混ざっています。たぶんその原因は、取り上げる実例が適切でないか、実例の一面しか見ていないか、例外の存在をあげないで、理論を言い切ってしまう、彼独特の書き方にあるのではないのでしょうか。次号で紹介する問題を読んでもいただければ、そのへんのニュアンスがもう少しよくわかると思います。

# Cardician's Journal

No.076

2009年5月29日

## インナーリアリティ 対 アウターリアリティ

今日はダーウィン・オルティスが“不思議をデザインする”の中で、上記タイトルで書いている部分から、翻訳して引用いたします。

マジック書の著者はよく、“その状態になるまでは、どのようなやり方をしてもかまいません”と書くことがあります。そのような著者は、“そのような状態になるまで”という部分に、2つの側面があることを忘れていません。どんな技法においても、内面的な事実と外面的な事実があるのです。すなわち、内面的な目的を達成するという事実と、その行為が外面的にどのように見えるかという事実です。(オルティスは、インナーリアリティとアウターリアリティという言葉を使っています)。

そのような両面から物事を見るのに慣れない人が、よく巻き起こす論争があります。それはカードをトップにコントロールするのに、パスで行うのがよいか、シャフルやカットを使った方法がよいかという論争です。パス否定派がよく言うことは、“同じ目的を達成するのに、パスよりやさしいやり方があります。ジョグシャフルでもトップにコントロールできますよ”。

本当に、パスとジョグシャフルは同じ目的を達成しているでしょうか。たしかに内面的には同じことを達成しています。どちらにおいても、デッキの中ごろに入れられたカードがトップにコントロールされます。しかし、外面的事実はまったく異なります。完璧にパスが行われたあとは、カードはデッキの中ごろにあると思われています。ジョグシャフルが行われたあとは、カードはデッキのどこに行ったかわからない状態と思われています。

どちらのコントロール方法を使うかは、どちらの外面的事実を発生させたいかによって決まってきます。それは求める現象に深く関わってきます。選ばれたカードでないカードを手にとって、相手に息をかけさせたら、選ばれたカードに変化する、という現象を演じるとします。この現象においては、選ばれたカードがデッキの中央にあると思われている状況、

すなわち、パスでコントロールする方が適しています。

トップからカードをディールして、相手がストップしたところから選ばれたカードが現れるという現象ではどうでしょうか。しかも、それが相手のサイキックパワーで、選ばれたカードが相手が見つけたという現象にしたい場合です。もしもパスでコントロールしたとしたら、5枚目でストップしたら、デッキのまん中へんにあるはずなのに、そこから出てきたという現象となり、サイキックパワーで当てたという現象にはなりません。この場合は、シャフルコントロールの方が適しています。

(中略)

ということで、手順のどの部分においても、自分がやりたいというインナーリアリティだけで考えるだけでなく、それが観客から見てどのように見えるかという、アウターリアリティを考慮して組み立てることが、パワフルな現象を生み出すのに不可欠だということです。

以上のようにきちんと翻訳してみて、本当はこの部分でオルティスの述べていることの揚げ足をとろうとしたのですが、最初に読んだとき、下線を引いた部分を読み飛ばしてしまいました。相手のサイキックパワーで選ばれたカードを見つけるという部分を無視して、たんにストップトリックを行う例として読んでしまったのです。相手のサイキックパワーで当てるとい現象なら、オルティスの指摘どおりです。

ただし、トップカードが選ばれたカードに変化するという現象では、パスが適切であるという例の取り上げ方は、あまり適切ではないと思います。関係ないカードが選ばれたカードに変化するという現象なら、どちらでコントロールしてもあまり関係ないことです。

だいたい、選ばれたカードをデッキのセンターに入れて、すぐトップカードを見せて、それを選ばれたカードに変化させてカード当てとする、という演じ方をする人がいるでしょうか。私なら、デッキをよくシャフルしてから、「もうあなたのカードがどこに行ったか見つけることもできません。そんなときは、このような魔法を使います」と言って、ダブルリフトで違うカードを見せて、魔法をかけてからそれを選ばれたカードに変化させて現します。実際には、そのようなシンプルなマジックはやりませんが。

これは原則論ですが、カード当てでは、いったんどこに行ったかわからない状態にするというのが、定石だと思います。

もしもオルティスがカード当てではなく、トランスポジション現象として語っていたら、

彼の言いたいことは抵抗なく受け入れられたと思います。中央に入れたはずのカードが、トップから現れるという現象では、中央に入れたあとにシャフルしたら、不思議現象になりません。

というように、今回私が書いたことは、オルティス氏の書かれていることの、少し不適切と思われる部分を指摘しただけであり、言いたいことの本筋を否定するものではありません。否定するどころか、本当に大切なことを書いていると思います。アウトリーアリティとインナーアリティという用語を提唱してくれたことは、今後、理論の話をするときに役立つでしょう。

# Cardician's Journal

No.077

2009年6月5日

## 日本語のスペルトリック

スペルトリックは、日本のマジシャンはたいていやりません。たとえ自分が英語に堪能でも、見てくれる相手がスペルに慣れていなければ、なかなかうまくやれません。でも私はやります。相手が義務教育で英語を勉強しているかぎり、演じ方によっては、英語のスペルトリックは演じられます。スペルトリックをマジシャン以外の人に見せる場合は、たいていつぎのようにやります。

「皆さん、今日はちょっと英語の勉強をしていただきます。たとえば、このハートのAは英語では、“Ace of Hearts”と言います。紙に書いてみましょう」と言って、私は名前を書いて見せます。

「先に数を言って、つぎに of をはさんで、最後にマークをつけますが、“s”をつけて複数にします。そうすると、クラブの2は、“Two of Clubs”となります。なぜ英語のスペルをお教えたかという、英語のスペルには、たいへん不思議な力があるのです。だいたい英語でスペルという言葉は、呪文という意味があるのです。ではその実例をお見せしましょう」と言って、本題に移ります。

このような話をする、相手は興味を持ってくれます。興味を持ってくれればしめたものです。マジックというものは、相手の頭脳を活発化されてから見せた方が、強い反応を得られる場合が多いのです。(反対の場合もありますが)。

しかもスペルトリックは不思議さの強いものが多いです。というわけで私はスペルトリックが好きです。それをたいてい日本のマジシャンは避けています。スペルトリックをハナから避けていると、日本語に置きかえれば演じられるものさえ見過ごすことになります。

今日は、英語のスペルを日本語のスペルに置きかえただけで、みごとくやってし

まうという実例を紹介いたします。まずは、英語の原案を原著からそのまま引用します。

### ジスイズユアカード

= ジョージ・クーン、"50Tricks You Can Do You Will Do Easy To Do",1946 年 =

#### 現象

よくシャフルされたデッキから1枚のカードが選ばれ、デッキの中に戻されます。マジシャンはトップから10枚ぐらいのカードを取り、相手にそれらを見せて、その中に相手のカードがあれば、それを抜き出してテーブルに置かせます。相手のカードがない場合には、適当なカードを1枚抜き出してテーブルに置かせます。それを5回行うことにより、テーブルに5枚のカードが抜き出されます。

マジシャンはその5枚を取り上げて、“THIS IS YOUR CARD”という言葉のスペルに合わせて、カードをトップからボトムにカードをまわします。最初は“THIS”と言いながらまわし、最後の“S”に該当するカードを捨てます。つぎは“IS”でまわし、最後の“S”に該当するカードを捨てます。“YOUR”でまわして、“R”に該当するカードを捨てます。“CARD”でまわして、“D”に該当するカードを捨てます。相手のカードを名乗らせてから、残っている1枚を表向きにすると、それが相手の選んだカードです。

#### 方法

相手の選んだカードをデッキに戻してもらうとき、トップから20枚目から30枚目の間に返させれば、あとは現象の説明通りに行えば、自動的にできます。

### これはあなたのカードです

= 加藤英夫、改案日(忘れました) =

原案における素っ気ないコントロール手法の代わりに、エスティメーションを取り入れました。

#### 方法

シャフルさせたデッキを受け取り、ボトムカードをグリプスしてからテーブルに置きます。適当にまん中へかんなカットして持ち上げさせ、上半分のボトムカードをのぞいておぼえさせ、そのポケットもとに戻させます。そしてデッキを何回かカットさせます。相手がカットしたのが中央から何枚程度上もしくは下にずれているかエスティメーションしておきます。

デッキを表を自分に向けて広げ、「あなたのカードはどこに行ったかわかりません」などと言います。もとのボトムカードがフェースにくるようにカットし、デッキを閉じて裏向きにします。相手のカードが中央よりかなりずれている場合は、相手のカードがだいたい中央にいくように、キーカードから必要程度右、もしくは左でカットしてください。

あとは、“これは、あなたの、カード、です”という言葉を使って、原案どおりに行います。ただしカードの捨て方が原案とは違います。“これは”といって3枚のカードをボトムにまわしたあと、現在トップのカードを捨てます。この方がすっきりした見せ方となります。

なおプレゼンテーションとして、最後のカードを表向きにするとき、「これはあなたのカードです」と言ってから、表向きにします。

## 備 考

以上の解説では、ごく平凡なエスティメーション手法を使用していますが、いま書いている“Card Magic Library 第6巻”のエスティメーションの章では、もっと高度なやり方が書かれています。しかも、エスティメーションした位置のカードがくずれないようにシャフルのやり方も解説されています。第6巻をお楽しみに。

# Cardician's Journal

No.078

2009年6月12日

## かんじんなことが抜けていました！

先週のスペルトリックを読み直したら、かんじんなことが抜けていました。原理の面白さにとらわれていると、観客から見て疑問に思うことをそっちのけにしてしまうことがあります。今回まさにそのポカをやってしまいました。アップロードした翌日に気づいたのですが、前号を修正するより今週号で説明する方が、過ちが強調できると考えました。

10枚ずつカードを見せて、その中から1枚を抜かせることに対して、何の意味づけもしなかったことです。何も説明しないでやったら、ただ候補を5枚に絞っただけにすぎません。つぎのようにやってください。

「これから何枚かずつカードを見せていきますから、その中から適当な1枚を取って、“これです”と言ってテーブルに置いてください。あなたのカードがあった場合は、必ずあなたのカードを抜いて、やはり“これです”と言って、テーブルに置いてください。5回のうち、あなたは4回嘘を言うことになります。私は、あなたの嘘を見抜いて、あなたのカードを当てます」と言って、10枚ずつ見せる操作を始めます。

ということです。ダーウィン・オルティスはインナーリアリティとアウターリアリティという2つの面について教えてくれました。そのようなことは、何もマジシャンの言葉からだけ学ぶものではありません。マリナーズのイチローからだって学べるのです。

## さすがイチロー

インターネット上の“ヤフースポーツ”2009年6月3日のコラムの記事に面白い話がありました。抜粋して引用させていただきます。

ところで、2年前の記録のときと比べれば、記録について客観的に語るイチローが印象的。

ユニホームを着ている“選手イチロー”と、ユニホームを脱いで質問に答えるイチローは、どこか別——。

じつは春先、イチローと一番身近に接している城島健司がこんな話をしていた。

「イチローさんと話をしていて、たまに感じることもあるんだけど、鈴木一郎は、イチロー選手を物すごく客観的にとらえている。だからたとえば、イチローさんの中で、私服で野球のことをしゃべるときに、『おれが』ではなく、『彼はね』と言いきそうな雰囲気がある」。

客観的に見ているから、ストイックになれる。自分を追い込むのではなく、他人を追い込むように自分を追い込む。

視点の切り替えができるのが、イチローの絶対的な強みなのかもしれない。

城島選手の表現が絶妙ですね。“自分のことを「彼はね」と言いきそうな雰囲気がある”とは、まさにイチローの凄さを表しているのではないのでしょうか。自分のことをクールに見ることができることは、まさに観客からの目を重要視しなければならないマジシャンにとって、不可欠な資質なのではないのでしょうか。

マジシャンにとって危険なのは、“客受けしたからこれでいい”と思うことだと思います。イチローならたとえヒットを打っても、それが納得いくものであったか、結果オーライなのかきちんと区別するでしょう。客受けしたとしても、良質の客受けなのか、低俗な客受けなのか、それを見極められる力を持つか持たないか、また、さらに良質な客受けを求める意欲があるのか、それともないのか。そのへんが、一流マジシャンへの境界線のような気がします。

# Cardician's Journal

No.079

2009年6月17日

## カードマジックを捨てる

“Card Magic Library”の著述・編集という作業は、世界のマジシャンによって考案された素晴らしいカードマジックを10巻、合計2160ページの中に集録するという作業であるとともに、素晴らしいカードマジックであると私が思って記録してきたものの中から、実際は素晴らしくないカードマジックを捨てる作業でもあります。

以前書いたとおり、第5巻に集録したダウンアンダーの分野では、私が持っていた42作品のダウンアンダー作品の中で、マジックとして観客に演じるに値する6作品を集録して、あとの36作品は捨て去りました。

‘ジェルゴントリック’という分野も、マセマティカルトリックとして原理は面白いので、たくさんの作品がファイルされていました。しかしいざそれらを再検討すると、つぎつぎと脱落していきました。

‘ジェルゴントリック’のたいていのバージョンでは、3つのパイルにディーリングしたあと、どのパイルに相手のカードがあるかをたずねます。そしてマジシャンの意志で重ねる順番を決めたり、相手が重ねる順番によって、相手のカードがどこにいくかをトレースします。

「あなたのカードはどの山にいましたか」と3回もたずねること、それがこのトリックの持つ本質的な弱点です。せめて1回たずねる程度なら、演出でカバーすることもできます。3回もたずねたのでは、マジックの不思議さを生み出すことはなく、たんにパズルとしての結果を見せるものとなってしまいます。

しかもこのトリックは、ディーリングするのに時間がかかりすぎます。ということで、ジェルゴントリックの分野はひとつにまとまりませんでした。1回の質問でできるものや、3回

もディールする必要のないやり方だけが残りました。

最近のマジックカフェで、マーチン・ガードナーが“数学マジック”の中で解説している、アーサー・フィンドレイの‘フォーカードトリック’が話題になりました。けっこうエキスパートレベルだと思っていたマジシャンが、このトリックの存在のことを初めて知って、素晴らしいマジックだとメンバーに奨めているのです。

相手に1組の中の好きなカードを言わせたあと、シャフルされたデッキをポケットに入れて、まず相手の言ったカードと同じマークのカードを取り出します。つぎに相手の言ったカードの数に該当する数のカードを1枚、2枚、もしくは3枚出します。

相手の言ったカードのマークと数のカードを1枚ずつ出すならまだしも、Aと2と4のカードを出して、合計が相手の言ったカードの数と同じです、と見せたところでいったいマジックになるのでしょうか。

アーサー・フィンドレイが生きていた1920年ごろ、マジシャン仲間がこのトリックを見せるのは存在意義があったかもしれません。数理的マジックのお遊びとしては。

私はこのように、ショーとしてのマジックの演技に使えないものは、原則として“Card Magic Library”には使いません。原則ですから、例外があります。それは、その作品が、そのあとの時代に生まれた優秀な作品と関連があったり、新しいアイデアを加えたら素晴らしいマジックになるポテンシャルがある作品などです。

優秀な作品や技法でも、収録するつもりのないものもあります。第6巻では、シークレットカウントという切り口でまとめようとしています。カードを広げるときに密かにカウントする‘サイレントカウント’は大きなパートを占めることになりそうですが、カードの数を合計する‘クロッキング’関連の作品は、作品としては奇跡的なものもありますが、それはあくまでもクロッキングがすごいスピードで計算できるという条件がつきます。ソロバンで言えば、暗算をすごいスピードでできる人にしか、それらのマジックは効果的に演じることはできません。

‘パス’という技法に関しては、パスを使った作品は収録するとしても、技法自体を、ダブルリフトやエルムズレイカウントでやったように、詳細に分析・解説するつもりはありません。知っているパスのやり方を書いたら、それだけで1巻分になってしまうに違いありません。わたしはそんな無駄なことはやりません。

マジシャンとは、自分がやって面白いかどうかなどということは捨て去り、見た人がファ

シネイトされるようなマジックを追求することが、あるべき姿です。その観点で編集・監修してこそ、10巻まとまった“Card Magic Library”は光り輝くはずです。

現時点で、第6巻の半分まで、'エスティメーション'と'グリンプス'の初期原稿が書き上がり、'サイレントカウント'に取りかかっています。いつでも第4巻と第5巻を発行できますが、いまは頭がフル回転しているうちに、第6巻を書いてしまいたいと考えています。

# Cardician's Journal

No.080

2009年6月26日

## これは面白い

ポール・カリーの大傑作である'アウトオブジスワールド'には、様々なバリエーションがあります。今日はこのマジックをトリックカードで演じることについて考えてみましょう。

数年まえ、ディーン・ディルとマイケル・ウェーバーによる、'ニューワールド'というマジックが発売になりました。これを使うと、よくシャフルしたデッキを客に2つのパイルに分けさせて、それぞれを表向きに広げると、一方は全部赤いカードで、他方は全部黒いカードになっています。途中でパケットの交換も必要なければ、2つのパケットが近づくこともありません。

テレビでふじいあきら氏が演じたことがあり、そのときのリアクションを見て、ほとんど受けていなかったのが印象的でした。心なしか、客がカードを調べたいと思っているような気がしました。

あまりにも他の条件がフェアであるため、「カードに仕掛けがあるのではないか」という、パーフェクトセオリー的なアフターサスペンションを発生させるのではないかと思います。

何気なく、アフターサスペンションなどという言葉を使ってしまいました。適切な言葉を見つけたかもしれません。演技中には疑問を持たないが、マジックの現象を見たあとに、観客が抱く疑問のことです。

アフターサスペンションを抱かせることは、マジックの終わり方としては望ましくありません。マジックの不思議さとか面白さについてではなく、すっきりしない感情を持たせることは、マジックを心から素晴らしいと感じさせることに反すると思うのです。

'アウトオブワールド'の私の好きなバージョンに、ジョン・ケネディの'レッド&ブラッ

ク'があります。ケネディ自身はレクチャーにおいて、自分と1人の客でやっていますが、他のたいていのマジシャンは2人の客にやらせています。つぎのような現象です。

2人の客のうち、1人目が赤いカードを当てる役、2人目が黒いカードを当てる役をやります。デッキのトップから、1人目の客が1枚取って、それが赤だと思ったら自分の前に置き、違うと思ったらテーブルの中央に捨てます。2人目の客がつぎのカードを取り、それが黒だと思ったら自分の前に置き、違うと思ったら中央に捨てます。

そのようにしてすべてのカードが処理されたあと、まず捨てられたカードを表向きにします。それは赤と黒が混ざっています。それから2人の前のカードを表向きにすると、1人目のカードはすべて赤、2人目のカードはすべて黒です。2人は見事に色をより分けることに成功しました。

この作品は、“Card Magic Library”第1巻に解説いたしました。ここでは、いくつかのバリエーションについて考察してみたいと思います。

“Card Magic Library”第1巻に解説したのは、ほとんどケネディのプロセスと同じですが、スベンガリストックを使用することによって、デッキをよくシャフルしてから演じるというやり方です。ケネディのやり方はノーマルデッキを使いますから、全体をくずさないフォールスシャフルするか、シャフルなしでやらなくてはなりません。

ケネディ氏がレクチャーでやっているのを見たときは、マジシャンと1人の客がデッキのトップから交互に取ってやっていました。交互に取る代わりに、デッキを2組に分けて、それぞれを2人に渡してやるというバリエーションが考えられます。その方が、所要時間が短くなるという長所があります。

パケットを分けるやり方をする場合、その部分だけ赤いカードと黒いカードを分けることのできる、トリックカードを使うと効果的です。よくシャフルして赤と黒がよく混ざっているのを見せたあと、2人にカードを分けるという動作において、赤と黒を分けて渡せばよいのです。これはケネディ作品の効果をパワーアップさせること間違いありません。

さて、'ニューワールド'は、アフターサスペンションを残すという短所がありましたが、それと類似のトリックカードを使って、ケネディの'レッド&ブラック'を組み合わせたマジックが現れ、最近YouTubeにアップされました。'ホワイトラッシュ'と題されていますが、作者はわかりません。以下をアクセスしてご覧になってください。

<http://www.youtube.com/watch?v=u-lHfxR1mew>

‘ニューワールド’と同じようなトリックカードを使っているが、こちらはアフターサスペンションを発生しにくいと思います。それは、第1の現象のあとに、予想もできないような圧倒的な第2の現象が起こるからだだと思います。アフターサスペンションどころか、観客に何も考えることのできない状態に打ちのめす効果があると思います。

ただし、この動画の演技者のセリフが適切であるかどうかは確認していません。私は必ず音を消して見えていますから。そこでこのバージョンに適切なセリフを書いております。

最後に捨てたカードを見せるまえのセリフです。「ここにあるカードは、あなたが赤ではないと思ったカードを捨てました。そしてあなたが黒ではないと思ったカードを捨てました。ですから、ここにあるカードは赤いカードでも黒いカードでもありません」と言います。

このセリフは、観客に「何を言ってるのかな」と思わせるでしょう。そのあとカードを広げると全部真っ白です。そして話の脈絡が収束します。

久しぶりに面白いカードマジックを見ることができました。

# Cardician's Journal

No.081

2009年7月3日

## スプレッドスキャン

“Card Magic Library” 第6巻の著述がかなり進み、どういうものになるか形が見えてきました。第6巻は、手のテクニック以外のテクニックを集めています。エスティメーション、グリンプス、サイレントカウント、イクイヴォークなどです。

これらのテクニックは、欧米でもあまり体系的な研究がなされていないので、分散している資料を集めると、第6巻はおそらく、皆さんに知られていない丸秘テクニックの集大成的な1冊になりそうです。

当然ながら、私は原稿を書くにあたって、技法や作品からベストの結果を導くために、それぞれを深く考察し、重要点を導き出すための反復練習を行います。今回の著述あたって、そのような練習によって、飛躍的に進歩したテクニックがあります。それは、第6巻のグリンプスの章の、'スプレッドスキャン'という技法です。

この技法は、デッキを表向きにリボンスプレッドするとき、広げている最中にあるカードを見つけるという技法です。広げ終わるまでに見つけるのですから、1枚ずつトレースしていたのでは追いつきません。そのやり方は、ここでは説明いたしません。第6巻の、ひとつのセールスポイントでもありますので。

じつを言うと、これを原稿として書く以前は、かなりゆっくりスプレッドしないとできませんでした。そしてミスることもよくありました。しかし今回かなり練習をしたところ、ふつうのスピードで広げても、確実に見つけられる方法を見つけたのです。

そして今日、この“Cardician's Journal” 第81号に書くことが見つからず、第6巻に関することを書こうと思い立ち、'スプレッドスキャン'のページに目が止まったとき、この技法を使ったトリックを思いついたのです。できたてのホヤホヤのトリックです。

## 後ろ向きのカード当て・ウルトラバージョン

1枚のカードをクラシックフォースします。相手がそれを見ておぼえたら、デッキに戻させて、デッキをよくシャフルさせます。

デッキを表向きにリボンスプレッドしますが、スプレッドスキャンでフォースカードの位置を認知します。すぐ、体を左に向けます。

指先がセンサーの働きをすると説明して、右人さし指を伸ばして、スプレッドの上を左右に動かします。そして、記憶しているフォースカードの上空あたりで手を止めます。

正面に向きながら、指先をフォースカードの上に落とします。そしてそのカードを前に抜き出し、「これがあなたのカードです」と言って当てます。

### 技法 ターゲットクロージング

もうひとつ今日思いついたことがあります。この原稿を書いている時点で思いついたことです。

表向きにリボンスプレッドした瞬間に、目的のカードがどこにあるかわかっていますから、そのあとはスプレッドから目を離しても、そのカードのある位置がイメージとして記憶に残ります。

なおこのリボンスプレッドは、左エンドの下に左手を添えて行い、すぐにスプレッドを左から右に閉じることができる態勢で行います。

スプレッドスキャンしたらすぐ視線を相手に向けて、「よく切り混ぜたので、あなたのカードはどこに行ったかわかりません」と言います。そしてスプレッドを左から右に閉じますが、左手の親指の先がフォースカードの上あたりにきたら、そのあたりに親指の先を当てて、そのままカードを閉じるのです。そうすると、親指の先が当たっている、6, 7枚のカードが広がったままカードが集まります。

カードの方に視線を向けて、広がっている部分のインデックスを見て、フォースカードの上か下にブレイクを作りながらカードをそろえます。

このあとは、色々な現し方ができます。もちろん、フォースを使わずに、キーカードロケーションにもこのテクニックを使うことができます。

# Cardician's Journal

No.082

2009年7月10日

## ネクストステップ

“Card Magic Library” 第6巻の原稿書きが一段落して、すでに第7巻の準備を始めました。ご心配なく、第4巻はこれから写真撮りをスタートして、9月中には完成させますので。

第7巻は、'フォーエースアセンブリー'が主体となります。パソコンに入っている、すでに日本語になっている50種類を見渡したところ、そのうちの40種類程度は集録に値するものでした。日本語にはしていないが、タイトルだけリストされているものが60種類ぐらいありましたので、現在、それらを読み始めたところです。

“シークレツオブジョン・ハマン”の'ファイナルエーセズ'の前書きを読んで、ジョン・ハマンのすごさを再認識させられました。カウフマン氏の文章を翻訳引用させていただきます。

25才のとき、ハマン氏はポリオにかかりました。ほとんど全身麻痺の状態で、何カ月も病院のベッドで過ごしました。マジックを始めてから何年かは経過していましたが、彼がカードマジックのクリエイションを始めたのは、体を動かすことができなくなった、そのときからだったのです。最初に考案したのが、この'ファイナルエーセズ'で、100%ベッドの中で作られたものです。

指先だけ動かせるということは、けしてクリエイションの助けになるものではありませんでした。考えついたことを指先がやろうと焦って、かえって思考を中断させることになったのです。けっきょく指先がカードを扱うことはかなわず、頭の中で理論的にすべてを組み立てざるを得ませんでした。この思考の方法、すなわち、「こういうことはできないだろうか」と考えて、それを実現する方法を完成させるのを、すべて頭の中でやってしまうという、彼のクリエイションスタイルは、この時期に築かれたのです。

この文章を読んだ瞬間、人間が頭の力を発揮させるのは、何事も自由で満ち足りたときよりも、むしろ何らかの制限を受けた状況ではないか、と思いました。バン・クライバーン国際ピアノコンクールで優勝した辻井伸行さんは、生まれたときから肉体的制限がありました。それゆえに、辻井さんの外界とのコンタクトは指先に集中されます。ハマン氏の場合は、頭脳だけしか使えなかったのです。

どこへでも自由に行けて、何でも自由に見ることができ、不自由なく食べられる状況にいるとき、たとえばいまの私がそれに該当するわけですが、かえってクリエイションに集中しにくい状況なのかもしれません。辻井さんやハマン氏のことを思ったとき、自分を追い込まなければよい仕事はできないかもしれない、と再認識するにいたりました。

私にとって、自分を追い込むことは、まず“Card Magic Library”を第10巻まで作ると決めたことでした。しかしながらその仕事は、何も困難な仕事ではありませんでした。先人たちが素晴らしい作品を残してくれていたからです。私はたんにそれらを整理してまとめるだけのことです。

では、私がしなければならないことはなんなのでしょう。ただいままでのカードマジックを集めればよいのでしょうか。集め方のやり方次第では、集まったことが分散していた状態よりも、価値が出てくるということがあります。その価値を生み出すことが私の使命であると思い立ったのは、もちろん“Card Magic Library”を始めるまえのことです。

第10巻まで書けるとめどがたった現在、いままでと同じ気持ちで進めたのでは、惰性は衰えを意味するので、クオリティが上がることはありません。“クオリティを高めたい”と思い始めて、第7巻の仕事を始めたとき、’フォーエースアセンブリー’そのものから新しい指針が示されました。

’フォーエースアセンブリー’とは、分散している4枚のAが、1カ所に集まるという現象です。ですから、これを1冊にまとめることは、同じようなものばかりで、読んでいてつまらなくなってしまうのではないかと危惧していました。ところがそうではなかったのです。’フォーエースアセンブリー’にこそ、マジシャンの執念が集中し、’クラシックアセンブリー’をスタート地点として、新しい手法、原理、現象的バリエーション、そして演出と、ありとあらゆるマジシャンの英知が凝縮しているジャンルなのです。

マジシャンの英知という財産を伝え残すには、ただ作品を羅列しただけではだめです。いままでのジャンルよりも、より詳細な分類をして、たんなる手法的バリエーションは排除して、手法的にも演技的にも違いに意味のあるものを、うまく並べようと思っ

ています。このようなことを思いついたのは、私自身ではなく、'フォーエースアセンブリー'そのものです。それだけ、このジャンルは奥が深く、マジシャンを魅了し続けてきたのです。

そのようなことは、多くの作品を読み込まないと感じないことかもしれません。あと60作品読むことによって、どれだけマジシャンの執念に驚かされるか、私自身がわくわくしてきます。

けっきょく自分自身を追い込んで、集中して仕事をするのは、決して苦痛ではなく、喜びなのだと思います。

### 第3巻のみ購入の方へのお知らせ

ホフジンサーのマジックを読んでいただきたく、第3巻を読まれることをお奨めしたため、第3巻のみ購入されている方が今日現在で17名いらっしゃいます。

いつかの号で、少なくなりつつある第1巻について、第1巻から第10巻までの全巻販売はやめて、第1巻も個別販売を続けるということを申し上げたことがあります、状況が変わりました。

ご承知のように、執筆が発行のペースを越えて進んでいますので、体力の衰えを感じ始めた今日このごろ、第10巻までを予定よりも早く刊行したいという気持ちになりつつあります。第10巻まで刊行した暁には、その時点で残っている第1巻の冊数だけ、全巻販売に移行するという考えを持っています。

第3巻のみ購入の方においては、このことをご承知おきいただきたいと思います。もちろん、そのように決定した時点では、もういちどその旨をお知らせし、該当者の方には、第1巻を個別に購入していただける期間を設けさせていただきます。

# Cardician's Journal

No.083

2009年8月1日

## ドラゴンクエスト9

今日はゲームの話で恐縮です。11日に発売されたドラクエ9を、11日の朝8時に購入してプレイをスタートしました。今回はかなり内容の変化に期待を抱いていました。というのはDS版ということで、いままでドラクエをやったことのない人や、比較的高齢な顧客が購入するので、内容がシンプル化されるのではないかと推測したからです。

ドラクエは、1985年にドラクエ1が発売されて以来、内容が複雑化し続けました。ドラクエ1では、魔獣との対戦が1匹相手でした。それがドラクエ2以降、複数の相手と対決する方式となり、1回の対戦に時間がかかるようになりました。対戦部分が好きな人にはいいでしょう。私はそういうめんどくさい部分が苦手でした。

ドラクエ9では、シンプル化するどころか、かえって複雑化しました。たとえば、錬金釜という、アイテムとアイテムを合成することにおいては、ドラクエ8では、せいぜい数10種類のを錬金させたものを、ドラクエ9では、たぶん500種類ぐらいになったでしょう。それらを多数錬金するのはたいへんですし、錬金して得たものがあとから店で売っていたとか、何の役にもたたないということもありました。

ダーマ神殿での転職でもそうです。各職業に対する事前説明がないので、転職したあとに、転職しなかった方がよかったと思うこともありました。

このようなことが何故起こるかという、ゲームを作る人が次第にマニアックになっていくからだと思います。錬金釜とか転職などは、ゲーム制作者にとってなじみのあるものなので、まえより数が多くなれば面白くなると思ったり、転職はいままでのバージョンでおなじみになっているので、くわしく説明する必要性を感じなかったりするのでしょう。

ドラクエ1での魅力はなんだったのでしょうか。つぎのロケーションに行きたいのに、強い

魔獣が出るので行けない。そこでレベルアップのための戦いを重ねて、それらの魔獣をやっつけて先に進めるようになる。ある時は強い武器を購入することによって、自分の力が上がり、やはりスムーズに魔獣を排除できるようになる。アイテム入手によってもクエストが楽になっていく。そして頭を使って問題を解決することによってもしっかり。

ドラクエ9では、目に見えている魔獣はかなりよけて進むことができます。いままでのバージョンでは、排除して先に進むという目的の戦いと、レベルアップするための戦いが重複していましたが、今回はどンドン先に進もうとするときには、どうしてもよけられる魔獣はよけていきます。したがって、戦闘はレベルアップ目的の意識だけを持って行うこととなります。これが私にとってはつらい部分でした。

以上書かせていただいたのは、私の感想であり、ドラクエ9がいままででベストだという意見の方もいるに違いありません。戦闘が好きなの人もいるでしょうし、アイテムを大量に集めるのが好きな人もいるはずです。もしかすると、私がドラクエに対して偏った期待を持つマニアであるのかもしれませんが。

### マジシャンはすべてマニアである

私がドラクエ9を取り上げたのは、どのような世界でも、あることに関われば関わるほど、マニアックになっていくという傾向があり、マジックも例外ではないということを指摘したかったからです。

書けば話が長くなりそうなので、ひとつだけマジックにおけるマニア的考え方の代表的なものをあげておきます。それは“ピュアリスト”という概念です。私はある方からのメールで、「私はピュアリストですから、“Card Magic Library”第1巻にあるような、トリックデッキを使うカードマジックはやりません」と言われたことがあります。

“ピュアリスト”という言葉の意味をあとで知った私は、「これはおかしいぞ」と思いました。仕掛けを使わないで、手先のテクニックだけでマジックをやろうとすることは、ピュアなのではなくて、マジシャンとして偏っているのではないのでしょうか。マジックとは、原理も仕掛けもテクニックも心理技術も、すべて総動員させて不思議を生み出すものであり、そのようなやり方をするマジシャンがピュアリストだと思うのです。

テクニックでやりたい。テクニックを見せたい。それはちょうどドラクエ9において、錬金釜を500種類もできるようにしたとか、クエストという新しい遊びを加えたことを誇るのに似ている気がします。パフォーマーやクリエイターの喜びは、そのような自己満足ではなく、観客を本当に満足させるかどうかによって得るべきものだと思います。

# Cardician's Journal

No.084

2009年8月8日

## お詫び

前号において、ピュアリストということについて書かせていただきましたが、テクニック主体で演じているマジシャンを批判しているように感じられた方がいたようです。そう感じられる文章を書いたことはよくなかったと思います。不快に感じた方にはお詫びいたします。

けして私はテクニックで演じるマジックを批判するわけでもありませんし、テクニック主体のマジシャンを批判するわけでもありません。ドラクエを例にあげて、クリエイターやパフォーマーが自己満足に陥りやすいことを指摘することが、前号の主眼でした。

そのひとつの例として、テクニックを見せびらかしたいと思うこと、テクニックだけで演じていることに満足感を感じるという、マジシャンの陥りやすい一面を指摘したのです。

## インビジブルデッキの場合

今回はそういうマジシャンの傾向についてではなく、仕掛けを使うマジックとテクニックだけでやるマジックについて、もっと理論的に比較してみたいと思います。

マジックカフェの投稿で、“インビジブルデッキの即席バージョンでは、どのやり方がベストですか”という質問がありました。すぐ私は、“トリックデッキを使ったインビジブルデッキは、カードマジックの中で最強の効果が得られるのに、なぜわざわざノーマルデッキでこの現象をやりたいのですか”と投稿したい気持ちになりましたが、スレッドが白けるので投稿しませんでした。

案の定、いくつかのバージョンを奨める回答が投稿されました。そして私が気持ちを抑えられなくなったとき、ある人が私の言いたいことを投稿しました。

ノーマルデッキで行うインビジブルデッキのやり方は、“指定したカードを密かにひっくり返したに違いない”という、観客の疑いどおりのことを行わなければなりませんし、しかも観客がいちばん注目している時点で行わなければなりません。このトリックは、テクニックがギャフを凌駕できない現象の好例だと思います。

インビジブルデッキを使用すれば、デッキを取り出してから行う操作は、デッキを広げて表向きの中に裏向きの1枚を現し、それを取り出すことだけです。その操作は他の操作を行った気配をまったく感じさせないものです。それがインビジブルデッキの肝なのではないでしょうか。

### スカーニエーゼズの場合

デッキの中に入れられてシャフルされた4枚のAを、デッキをカットして現すという現象において、“スカーニ対ホール”というスレッドがありました。以下のスレッドです。最初の投稿に映像のリンクがありますから、見てください。2番目のリンクは、YouTube 映像への直接リンクです。

<http://www.themagiccafe.com/forums/viewtopic.php?topic=322611&forum=2&5>

[http://www.youtube.com/watch?v=VaLYLEzNA\\_8&](http://www.youtube.com/watch?v=VaLYLEzNA_8&)

たしかにテクニックで演ずるこの種の現象よりも、ずっとダイレクトですっきりしています。このやり方では、ある種のギャフが使われていますが、ではこの場合、ギャフバージョンの方が優れているのでしょうか。

あまりにも現象がパーフェクトであると、“何か仕掛けがあるんじゃないか”という疑いを持たれることがあります。たとえばこのトリックの場合、“Aに印がついているんじゃないか”という疑念です。

そしてこのトリックのギャフは、まさに観客が感じるであろう疑念のとおり、Aにある種の印がついています。そのギャフはたぶん“Card Magic Library”第3巻の‘アルティメイトカッティングエーゼズ’に使われているのと同じだと思いますし、やり方もほとんど同じだと思います。

ただし、私が書いたやり方では、デッキを4組にカットしてから、いっぺんに4枚のAを現していますので、上記のYouTubeのやり方のように、だんだんAに対して疑いが深まっていくという危険性は高くないと思います。

## 仮説

仕掛で行うマジックでも、テクニックで行うマジックでも、実際のやり方が観客が疑うであろうやり方に類似している場合、強い不思議さを生み出すことはない。

ということを仮説として書いてみて、いったんこの号をアップロードしました。しかしすぐこの仮説が不完全であることに気づきました。やり方が同じだったり類似していなくても、観客が「もしかしたらこのようにやったのでは」とか、「あれが怪しい」とか思っただけで、不思議さは激減するのです。

そのようなケースの中で、観客が疑ったとおりのやり方で、実際にマジシャンがやっていたケースでは、観客の疑いは、疑いではなく確信となる可能性が高く、もっともよくないケースであることは間違いありません。インビジブルデッキの例はそのような例だと思います。

仕掛けもテクニックも、ある意味では同じものです。あるプロセスを進める影武者です。影武者の存在を感じさせたら、マジックは成立しないということだと思います。

# Cardician's Journal

No.085

2009年7月31日

## パーフェクトさを減少させる

前号で、デッキをカットして4枚のAを出現させるマジックの映像を紹介して、現象があまりにもパーフェクトであると、それゆえに観客に疑念を持たれるという、いわゆるトゥーパーフェクトセオリーに関する話をいたしました。

あのトリックにおけるトゥーパーフェクトさ(完全すぎること)に対して、曖昧さを加えることによって、観客に明確に疑念を持たせない方法があるのではないかと、私は考えました。

たとえば、使う4枚を最初から4枚のAと決めずに、相手が指定した数の4枚を使って同じような現象をやったとしたら、どうでしょうか。それらにも印がついていると疑われる可能性もあるかもしれませんが、最初から4枚のAと決めてやるよりは、疑いの焦点がぼやけるのではないのでしょうか。

すぐにひとつの方法を思いつきました。4枚のAに前号で述べた仕掛けをしておいて、相手の指定した数の4枚を取り出します。その操作の中で、4枚のAがどこどこにあるか見当をつけておきます。

4枚をAのボトム側の隣りに入れて、半分突き出させた状態にします。これは手っ取り早く行うことによって、Aの隣りに入れたことを気づかれないようにやります。

あとはカードをそろえて裏向きにして、デッキをリフルシャフルします。“Card Magic Library”第1巻に書いてある原理によって、Aと選ばれた数のカードは離れません。

あとは、仕掛けカードの上でデッキをカットして、ダブルリフトで選ばれた数のカードを現します。

しかしここで思考がストップしました。ダブルリフトして現したのでは、そのあと表向きにした2枚をどうしたらよいか、わかりません。あと3枚のカードを現すのにうまく続けることもできません。

ここで思考がストップしたのは、使った仕掛けが、カードのサイドに対するものだったからなのです。もしも同じ仕掛けがエンドの方につけられていたとしたら、つぎのようにスムーズに続けることができ、しかもダブルリフトゆえの華々しいクライマックスをつけることができます。

### アメージングリビレーション

= 加藤英夫、2009年7月30日考案 =

仕掛けした4枚のAをデッキの中に分散させておきます。相手にAからKまでの好きな数を言わせませす。Aが選ばれたら、前号で説明したように演じます。

他の数が選ばれたら、「あなたの言った数のカードが余分ないことを見せるために、いったんその数のカードを抜き出します」と説明して、デッキを表向きに広げて、選ばれた数の4枚を抜き出し、他にその数のカードがないことを明確に伝えます。

デッキを表向きにファンに広げて、同数の4枚のカードをファンの中に入れて、半分突き出させた状態にしますが、Aのボトム側の隣りに入れます。そして4枚のカードを押し込んで、カードをそろえます。

デッキを裏向きにして、何回かリフルシャフルします。手で持ってエンドをリフルするやり方です。Aと選ばれた数のカードは離れません。

「あなたが選んだ数のカードを見つけます」と言って、カードを右手から左手にドリブルオフして、どれかのAが落ちたところでストップします。右手のカードをテーブルに置き、ダブルリフトして、選ばれたカードを左手のトップから現します。2枚を裏返し、上の1枚を裏向きにテーブルに投げ落とします。

あと3回同じことを行います。選ばれた数のカード4枚を見つけるのに成功しました。

テーブルに置かれたカードは、観客は選ばれた数のカードだと思っていますが、じっさいは4枚のAです。適切なセリフを言って、それらを表向きに戻します。

当然のことながら、このトリックを思いつく土台には、“Card Magic Library”第1巻に

解説されている、パート・アラートンの’アメージングエーセス’がありました。もちろんこの方法を4人の客が選んだカードが最後に4枚のAに変化するという、アラートンの現象を演ずるのに用いてもよいわけです。

というわけで、YouTube で見た映像を出発点として、“Card Magic Library” に書かれているいくつかのノウハウが合体して、ひとつの強力なカードマジックができました。Card Magic Library が10巻そろった時点では、かけがえのないカードマジックの宝庫となるはずですので、まだご覧になっていない方は、とにかく第3巻だけでもお読みいただきたいと思います。第4巻の原稿は、8月15日ごろ、印刷会社に渡す予定です。

# Cardician's Journal

No.086

2009年8月7日

## プロットについて

前号の 'アメージングリビレーション' の解説において、最後に、"テーブルに置かれたカードは、観客は選ばれた数のカードだと思っていますが、じっさいは4枚のAです。適切なセリフを言って、それらを表向きに返します"と書いて解説を締めくくりました。

私は意図的に、"適切なセリフを言って"という文章で、もっとも重要な部分を具体的に書くことを割愛しました。なぜなら、その部分をどのようにするかを検討することが、この作品をただのトリックから、いっばしのマジックに磨き上げられるか、重要なポイントだからです。

その重要なことを、今回ゆっくりと書いてみようかと保留したわけです。

もしもその部分を適切なセリフや筋書きで仕上げないで、ただ裏向きの4枚を表向きにして、4枚が変化したことを見せるだけだとしたら、それは私がよく言う、ビックリ箱を開けるだけのマジックです。卑わいな表現を許していただけるなら、たんに服を脱ぐだけで、悩殺しようとするようなものです。相手に感じさせたいなら、目だけではなく、心を動かさなければいけないのです。心を動かすには、プロットが必要です。

では、抜き出した4枚が変化するという第2の現象に対して、どのようなプロットがあるか考えてみましょう。

バート・アラートンの 'アメージングエーゼズ' では、4人が選んだカードを抜き出して当てたあと、「4枚のカードをおぼえていますか」と客に問いかけます。そして「4枚ともおぼえやすいカードだったはずですが」と言って、4枚のAを表向きにします。

とくにストーリー的な起承転結ではありませんが、ジョーク的なセリフと変化現象がみ

ごとにマリアージュして、洒落た終わり方としています。このセリフだけでも十分なのです。何も言わないで4枚を表向きにするのでは、雲泥の差があります。

4枚のカードの1枚目を出すまえに、「ではこれから、4枚の同数カードを見つけていきます」と言って始めます。4枚目を出すまえに、「あと1枚見つければ、4枚の同数カードがそろいます」と言ってからやりますが、最後はダブルリフトを使わずに、Aを現します。そして、困った表情をします。

「ご安心ください。これは失敗ではありません。私は同数のカードを4枚出すと言いました。このように魔法をかけると」と言って、最後のAで裏向きの3枚に魔法をかけます。そして3枚を表向きにして、「はい、4枚の同数カードを出しました」と言って終わります。

このやり方を思いついて、すぐ‘マジシャン vs ギャンブラー’の筋書きをそのまま当てはめられることに気づきました。むしろ、‘マジシャン vs ギャンブラー’をこの手法で演じて、たいへん素晴らしいマジックとなると思います。

歳をとると使えるプロットがあります。それは、歳をとると物忘れがひどくなる、ということを使うのです。

4枚のカードを抜き出したあと、「ところでこの4枚の数はいくつでしたっけ。歳をとると忘れっぽくなって困るんですよ。えーと」と言って、4枚を表向きにします。4枚のAです。「そうです。4枚のAでしたね。それでは4枚のAのマジックをご覧くださいませ」と言って、4枚のAを使うマジックに続けます。

インパクトの強い使い方があります。このマジックを演技の最後に演じるのです。4枚を抜き出したあと、「うまく4枚のKを見つけることができました。これで私のマジックは終わりです」と言ってから、4枚を1枚ずつ表向きに返していきます。それらのカードのフェースには、“THE”、“E”、“N”、“D”と書かれています。

アイデアを出すのはこのぐらいにしておきましょう。同じ現象をどのように見せるか、プロットを考えるということの大切さを理解していただきたいと思います。

### ダレイのラストトリックでのエクストラショー

先日のマジックカフェの投稿で、“ダレイのラストトリックで、2枚の赤いAをテーブルに置いたあと、手元の残ったのが黒いAであることを再確認させるエクストラショーの

よい方法はないでしょうか”というものがありました。

すぐに、ジョン・アレンの’ダブルバック’という商品が、2枚置いたあと、残りの2枚を見せられるものであることを回答した人がいました。他にもいくつか意見がありましたが、私は投稿しませんでした。私が投稿したら白けるに決まっているからです。あえて投稿するとしたら、つぎのような内容になったでしょう。

なぜテーブルに置いたのがはっきり赤だとわかる置き方をしたのに、残りのカードを見せる必要があるのですか。何も変なハンドリングをせずに残りの2枚を見せられるなら、ちらっと見せるぐらいならいいでしょう。’ダブルバック’のように、残りの2枚をフェーストウフェースに合わせてから変化させるのだとしたら、それはもう’ダレイのラストトリック’ではありません。たんなる赤いAと黒いAの交換現象です。このトリックのプロットを生かしてエンタテイメントとしたいなら、エクストラショーなどということは考えずに、ダレイの原案どおりに演じるべきです。

’ダレイのラストトリック’のプロットは、“思いがけなく赤と黒のAが入れ替わった”ということです。手元に残っている2枚を再確認したのでは、そのプロットが実現できないのです。

’ダレイのラストトリック’が、手法的にはたんなるトランスポジションなのに、これだけ一般受けするのは、“思いがけなく入れ替わる”というプロットに起因するのだと固く信じています。

目はただ現象を見るだけです。それを見て感じるのは心です。心に届くマジックを目指そうではありませんか。

# Cardician's Journal

No.087

2009年8月14日

## クラス会でマジックをやってはいけない

先日、中学校のクラス会がありました。事前にマジックをやってくれと頼まれたので、本格的な手順を用意していきました。マジックをやるまでは、たいへん会話もはずんだのですが、マジックをやったあとの雰囲気が一変したのには驚かされました。

なぜか私と友達との会話がはずまなくなってしまったのです。「しまった、マジックをやるんじゃなかった」と思いました。

たぶん、私のマジックがうまくいき過ぎて、ある意味で圧倒されたのでしょう。それと、私が見せた中に、手伝ってもらった客が、私の言うとおりにできないという演技があったことも、感じが悪かったのかもしれない。

クラス会というのは、腹を割って話し合うものです。そのような場でマジックを演ずることは、同胞感というものに水をさすものだと思います。もしもマジックをやるなら、たったひとつだけ。もしくは下手にやること。絶対に圧倒するようなマジックをやってはいけなかったのです。

でも当日は幸いなことに、私の残念な気持ちを補って余りある出来事が起きました。私はマジックの演技の最初に、「マギー司郎のマジックのようなものですから、気楽に見てください」と言いました。そして演技中に何回かマギーさんの名前を出しました。

そしてクラス会がお開きになり、全員がレストランを出るとき、ちょうどそのときです。ドアを出ようとする私の横を、なんとマギーさんが中に入っていきではありませんか。「あれっ、マギーさん」。「あれっ、加藤さんどうしたの」ということで、クラス会をやっていたことを説明したら、マギーさんがレストランの外に出てきて、私の友達に対して、サインしたり、写真にポーズをとってくれたり、ずいぶんサービスしてくれました。有り

難うございました、マギーさん。

友達が別れ際に言いました。「マジックも不思議だったけど、最後のサプライズはすごかったわよ」と。ちょっと救われた気持ちになりました。

### 怒ったスチュワーデス

クラス会の話を書いたので、マジックをやって相手を不快にしたもうひとつの話を思い出しました。たしか会社の社員旅行で海外に行ったとき、機内でスチュワーデス相手にカードマジックを見せました。イラン女性だったと思います。驚いた彼女は、「日本人はそんな恐ろしいことをやるのか」と言って、本気で怒ったのです。

マジックというのは、見て面白いものなのでしょうか。人々とのつき合いの中に有効なものなのでしょうか。もちろん、使い方次第だというのが答えだということはわかっています。しかしながら、美味しいものを食べることが、誰でも美味しいというように、マジックを見るのが誰にでも面白いものであるかどうかは、たいへん疑問です。

マジックというものは、それなりのセッティングの中で鑑賞してもらうものではないでしょうか。そしてマジックを見せる人と見る人との関係というものが、けっこう配慮すべき重要ポイントであるようです。

その重要性のひとつの例として、スティーヴ・コーエンが本で書いています。観客よりもレベルの低い衣装で登場してはいけないし、かといって観客よりかなり高いレベルの衣装で登場してもいけないと。

マジックというものが、人と人のコミュニケーションの役割を果たすものであると同時に、コミュニケーションの邪魔になるものにもなり得るということを、肝に命じることになりました。

### 来週から第4巻の紹介が始まります

Card Magic Library 第4巻の印刷原稿が印刷会社に渡りました。来週から内容の紹介を開始いたします。ご期待ください。

# Cardician's Journal

No.088

2009年8月21日

## Card Magic Library 第4巻の序文

私がお伝えしたいことは、すべてこの序文の中に書かれています。セカンドディールをマスターすれば、強力なカードマジックがレパートリーに加えられるということを申し添えておきます。

序文

# Cardician's Journal

No.089

2009年8月28日

## Card Magic Library 第4巻の内容紹介

### 第11章 セカンドディーラー

#### Part1 ヒストリー

1800年代前半に登場したコナスの方法から、スライディーニなど現代のマジシャンが実践で使っていた方法を解説しています。様々なタイプの概要を知ることによって、つぎのPartでレッスンするための土台としていただきます。

#### Part2 レッスン

当書でのストライクセカンドディーラーの解説は、ストライクセカンドディーラーの名解説として有名な、ビル・サイモンの手法を土台として、私がダイ・バーノンやラリー・ジェニングスから教えてもらったエッセンスを添えて、能率的に上達し、しかもマジシャンが使うセカンドディーラーの要点を把握していただきます。

なんといっても当書でいちばん価値のあるのが、ダイ・バーノンがベストなセカンドディーラーだと断言した、'エリオットメソッド'を学んでいただけることです。このメソッドは、速くディーラーするのにも使え、しかもゆっくりディーラーしても本当のディーラーに見えるという方法です。

#### Part3 セカンドディーラーのエッセンス

私が読破した多くの解説書から、能率よくマスターするためのポイント、かぎりなくナチュラルに行くためのポイントを網羅しました。ここまでを読んでいただければ、いままでセカンドディーラーを難しいと思っていた方も、セカンドディーラーがマスターできて、

しかも十分に使えるという確信を持っていただけるはずです。

## 第 12 章 セカンドディール作品集

年代別に収録していますから、目次を見ていただいただけで、いつの時代にもセカンドディールを使うマジックが考案されていたことがわかります。ということは、セカンドディールを使っていたマジシャンは、セカンドディールが有効な武器であることを知っていたのです。いくつか作品の現象を紹介いたします。

### ‘ファイヴハンズ’ ナート・ライプチツヒ

よくシャフルされたデッキで、ポーカーの強い手を配ることができます。

### ‘カメレオンエースズ’ ロイ・ウォルトン

赤裏デッキから4枚のAを抜き出して、表向きにテーブルに並べます。つぎに青裏デッキをシャフルしたりカットすると、4枚のAが1枚ずつ現れます。そして青裏のAがつぎつぎと同じマークの赤裏のAと入れ変わります。

### ‘カラートリオス’ ロイ・ウォルトン

第1巻で解説した、ギャフ版の‘ユールトゥーカラーズ’は、当書ではノーマルデッキを使うビル・サイモンの原案を解説していますが、このウォルトン作品は、原案よりも一般の観客に受けるバリエーションとなっています。

### ‘サンオブテトラディズム’ ピーター・ケーン

相手が1枚のカードを自由に選び、表を見ないでテーブルに置いておきます。それから残りのデッキを17枚ずつ3つの組に分けます。3組のトップから同時に表向きに返していくと、あるところで3組同時に同じ数のカードが現れます。最初に選ばれたカードを表向きにすると、同じ数のカードです。

### ‘マークドエースアセンブリー’ 加藤英夫

自分の作品を傑作と呼ぶのもおこがましいですが、私は傑作だと自信をもっています。裏面に大きく×印をけた4枚のAを使って、フォーエースアセンブリーを演じます。マークが書かれていますから、すり替えが行われないことがはっきりとわかります。

## ‘ムーンイズメイドオブチーズ’ ウェズレイ・ジェイムス

私が雑誌“ジニー”1969年9月号に発表した、’どこへ行ったの?’は、エドワード・マルローやロイ・ウォルトンなどがバリエーションを発表しましたが、それらは私の原案を越えてはいませんが、このウェズレイ作品は、キッカーエンディング付きのパワーアップバージョンです。

紹介したい作品はいくらでもありますが、このぐらいにしておきましょう。

### 第13章 透視術

この章の中では、’ピークデッキ’の存在を学ぶだけで、十分に満足いただけると思います。デッキをリフルして、相手がストップをかけたところのカードをのぞいておぼえます。そのときすでにあなたは相手が見たカードを知っています。もちろん相手が見たカードにマークがついているわけではありません。そのカードの裏面はマジシャンからは見えないのですから。

そしてマーチン・ガードナーの’陰陽’は原理がすごいです。そのままでは実用的ではありません。それを応用したペルシ・ダイアコニスの舞台バージョンが感動的な作品です。数学者であるダイアコニスは、このトリックを数学者の集まりでよく演じるそうです。デッキを客が好きなところからカットして、6人の客が1枚ずつ取ります。そのときマジシャンは後を向いています。取ったカードはポケットに隠され、残りのデッキも隠されます。マジシャンは前に向き直り、6人のカードを全部当てます。

### 第14章 プランジャープリンシプル

皆さんは、たぶんセルフワーキングトリックとして、この原理を使うマジックを知っているかもしれません。しかしこの原理が他の技法と組み合わせられて、様々な現象を生み出すものであることを、この章を読んで驚いてください。

とくに、ニック・トロストの’ライジングカードフロムケース’は、デッキをケースに半分入れた状態で、デッキをケースの中に落とすと、選ばれたカードが飛び出てくるという、ビジュアルマジックの傑作です。

それでは、目次をご覧ください。

## 目次

# Cardician's Journal

No.090

2009年9月4日

## 見えないものが見えてくる

先月の末、東北地方を旅行してきました。平泉の毛越寺(もうつうじ)でのガイドの説明は、たいへん勉強になりました。この寺は、藤原氏が平泉に都を築いたときに開山されたものですが、下図のように立派な全景も、今日ではわずかに池と建物の礎石しか残っていません。



毛越寺伽藍復元想像図

ところがガイドの説明がたいへん素晴らしく、何も無い空間に煌びやかな伽藍が浮んでくるような不思議な感じを受けました。そしてイメージーションをかき立てる話のクライマックスは、当時の建物として唯一残っている、毛越寺の隣りにある、中尊寺の金堂の存在です。この唯一の証拠を目の当たりにしたとき、いままでガイドが説明してきたものが、にわかに現実のものとして心の中で結実したのです。

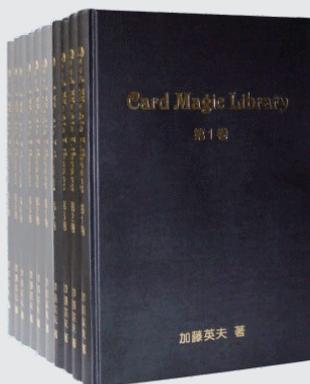
まるで'インビジブルデッキ'のようでした。そしてこれこそ、マジックのあるべき姿だと思いました。マジックは、話をする事や行うことによって観客のイメージを膨らませ、最後に結末を見せてストーリーを完結させるもの。すなわち、見えないものを見えるようにするものだということです。

いままで成功したマジシャンを思い起こすと、たいてい登場していきなりマジックを始めることはありません。ポール・ダニエルしかり、リッキー・ジェイは詩的な話を存分に取り込んでいます。デーレン・ブラウンなどは、まるで催眠術師のように観客の心を揺さぶります。そういえば若手マジシャンの中でも、台湾のリュウ・チェンは、テレビ番組でもいきなりマジックをやらず、必ず観客とトークしてから始めます。

彼らはマジックというものが目を欺くものではなく、心を誘導するものであることをよく知っているのだと思います。そういうことを強く思い起こされた、今回の東北旅行でした。

### 見えないものが見えてきました

Card Magic Library を構想した段階では、それは頭の中のイメージでしかなく、目には見えないものでした。しかしイメージネーションを現実のものとする努力を積み重ねることによって、それがはっきりと見えるようになってきました。いまは第4巻まで完成した段階ですが、これまでご購入いただいた皆様には、第5巻から第10巻までがそろった姿を想像していただけるのではないかと思います。



Card Magic Library 第4巻の注文受付開始いたします。

Card Magic Library 第4巻

216 ページ

価格：7840 円

発送開始日：2009年9月10日

#### 注文方法

ご注文をお待ちしております。

# Cardician's Journal

No.091

2009年9月11日

## 有り難うございます

Card Magic Library 第4巻の注文状況がたいへん活発です。有り難うございます。当巻をお読みいただくことによって、セカンドディールがダブルリフトやエルムズレイカウントなみに、カーディシャンによって活用される技法の仲間入りするのではないかと、期待がふくらみます。

第5巻は'マセマティカルカードトリック'、第6巻は'目と頭脳の高高度テクニク'、というテーマで、すでに基本原稿は完了しています。そして第7巻は'フォーエースアセンブリー'で、132ページまで執筆済みで、残りのページの内容も決定しています。

第8巻と第9巻のテーマは、候補はありますが、まだ決定していません。第10巻に関しては決定していますが、最後のクライマックスにふさわしいものだけを申し上げておきましょう。

4合目まで登り、5合目と6合目への道筋は整いました。すでに頂上がはっきりと見えてきました。頂上に登ったときにどのような景色が見えるのか楽しみです、10巻そろったときの達成感というものを皆様と分かち合える日が待ち遠しく思います。

ここまで登ってこれたのも、ご購入いただいている皆様のおかげです。舞台上マジックを演じるのがたまらないのは、観客の拍手があるからです。今回の第4巻に対する反応の強さを受けて、心からお礼の言葉を申し上げたい気持ちになりました。有り難うございます。あと6巻、どうぞよろしくおつきあいください。

今日はさすがに、他に書きたいと思うことが思い浮かびませんでした。第4巻の発送作業を終えたあと、いつもより少し遅めのアップロードとなりましたが、来週からはいつもどおりにカードマジックについて書きたいと思います。

# Cardician's Journal

No.092

2009年9月18日

## ハマンはサクスを読んだか？

私は本にしろ、サイトコンテンツにしろ、いちど公開したものについて、自分でもういちど目を通します。それはたぶん文章を書く人にかぎらず、商品を生み出す人なら誰にでもあるように、自分の生み出したものが、お客様の手に渡った完成品でもういちど見つめることによって、気がついたり、アイデアが出たり、反省する点が見つかったりするからです。もちろん、作る段階で、最大限の努力によって、ベストのものを生み出そうとしていることは、言うまでもありませんが。

“Card Maige Library” 第4巻についても、12ページから13ページにかけて読んだとき、体の芯から湧き上がるものがありました。それは1877年に発行された、エドウィン・サクスの“スライトオブハンズ”に書かれている、セカンドディールのやり方です。書いたときもすごいと思いましたが、今日はまるでサクスが私に語りかけてきたような感じさえました。

“あのやり方のように、たった1, 2mm程度のずれで、トップから2枚目のカードを引き出せるのなら、トップから2枚目のカードを上へ上げることであったはず。だったらダブルリフトに応用できる”と、今日気がついたのです。

13ページの図1のように、右人さし指を右上コーナーに当てたら、右手で2枚目だけを引き出すのではなく、右親指もトップカードの端を押さえたまま、右手を右にずらしてください。ダレイのダブルリフトのように、上に持ち上げるではありません。ただ人さし指と親指を当てたまま、右に運ぶのです。

もしかすると3枚ぐらいいっしょにずれてしまうかもしれません。何回かやっているうちに、かなり確実に2枚ずらすことができるようになりました。そして3枚ずれても大丈夫なことを見つけました。それはカードを右にずらすとき、人さし指を少し立てるようにすれば、

3枚目を離すことによって2枚だけずらせるのです。

ずらしたあとは、左にターンオーバーすれば、2枚はきちんとそろって表向きに着地します。

よく考えたら、ジョン・ハマンのダブルリフトに似ています。しかしハマンのやり方では左手はプッシュオフしていますが、こちらのやり方では左手のプッシュオフは必要ありません。ただ右手でトップカードを取ったように見えます。

もしかすると、ハマンはこの方法を土台として、'インスタントダブルターンオーバー'を生み出したのでしょうか。

### 1年後のために見ておいてください

以下の2つの'オープントラベラーズ'のやり方を見ておいてください。この2つの演技について、"Card Magic Library"第7巻において、比較検討します。そのときにはすでにこの映像が見られなくなってしまうかもしれないので、いまのうちに見ておいてください。

ラリー・ジェニングスの演技

<http://www.youtube.com/watch?v=bK3sYSoihhU&feature=related>

デヴィッド・ストーン演技

<http://www.youtube.com/watch?v=wJRKTDvjM8E>

どのようなことを比較して、どちらが優れているということなどは、第7巻をお楽しみに。なお、第7巻を購入する可能性のある方は、この2つの映像をダウンロードしておくことをお奨めいたします。

# Cardician's Journal

No.093

2009年10月10日

## 時間のかかったダブルリフト

92号のエドウィン・サクスが解説しているセカンドディールにヒントを得た、あのダブルリフトについて、続きを書きます。92号の説明中に、つぎのように書きました。

“こちらのやり方では左手のプッシュオフは必要ありません。ただ右手でトップカードを取ったように見えます”。

かなり昔のことですが、東京マジックの星野徹義氏とダブルリフトについて話をしたとき、“何も余計なことをしないで、右手でただトップカードを取り上げただけに見える方法があるとしたら、それがベストのダブルリフトですよ”ということで意見が一致しました。

92号で書いた方法こそ、プッシュオフをせず、たんに右手でトップカードを取り上げることのできる方法です。星野氏との話を思い出して、“もしかすると究極のダブルリフトにたどりついたかもしれない”、と思いました。

私はさらに練習を繰り返し、まったく左手の指を動かさず、右手の指先をトップカードの右上コーナー近く当てて、そのまま2枚を取り上げることができるようになりました。ところが鏡を見てそれをやった瞬間、がっかりしました。右手だけでトップカードを取り上げること自体が不自然きわまりないのです。

追い求めるものに追いついたと思ったら、それはベストのものでも何でもありませんでした。

しかしそこで挫折する加藤英夫ではありません。私の指先には、不自然には見えるが、トップの2枚を取り上げることのできるという、いままでにできなかった新しい能力がついていました。

それならば、左手でプッシュオフする真似をして、それに呼応して右手で2枚をとればよいと思いつきました。つぎのようにやります。

左手はデッキをそろえてディーリングポジションに持っています。まったくビベルせず、両サイドが垂直にそろっている状態です。

左親指を左上コーナーに当てて、思い切りデッキをビベルします。プッシュオフではなく、全体をビベルさせるのです。そのとき同時に右手指先をを右上コーナーに運び、いままで練習を重ねてきたように、トップの2枚をつかみ、少し右に運びます。あとはサイドターンして表向きにデッキの上に返します。

まるでプッシュオフしたトップカードをつかんで返す、パーフェクトプッシュオフダブルリフトと同じ見かけになります。ビベルさせる親指の動きが、プッシュオフのように見えるのです。パーフェクトプッシュオフのように、2枚を正確に押し出すことに気を使わないだけ、こちらのやりの方がスムーズにできます。

なお、ターンオーバーしたら、2枚を Card Magic Library 第1巻12ページに解説されている、'ジーン・ヒューガードラップ' に受け止めると、トータルとして、効果が高まります。

というわけで、かぎりなくベストなダブルリフトに近いやり方を見つけられたと思います。星野氏との会話がなかったら、思いつかなかったかもしれません。ずいぶん長い時間がたちましたが、星野さん、有り難うございました。

# Cardician's Journal

No.094

2009年10月2日

## なぜタマリッツは、客にカードを広げさせるか？

まずは、このリンクをアクセスして、タマリッツの 'オイル&ウォーター' を見てください。たぶん、たいていの方が驚くと思います。

[http://www.dailymotion.com/tag/tamariz/video/x9awyy\\_juan-tamariz-2d-lecture\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/tag/tamariz/video/x9awyy_juan-tamariz-2d-lecture_shortfilms)

客にカードを広げさせている点が、不思議さを強めているように思えます。ところがよく考えてみると、客にカードを広げさせないと、このやり方は成立しないことがわかります。

タマリッツは、いったん自分でカードを広げて、それをテーブルに置いて、客に広げてくれと言います。これを自分だけでやるとしたら、いったん広げたカードを閉じて、それからまた広げなければならないのです。それではいったん広げたカードを閉じたことが目立ってしまいます。

自分で2回やることを、1回客にやらせれば、そのことが目立ちません。怪しさを消す工夫が、不思議さを増すという、たぐいまれな手法です。

このタマリッツの 'オイル&ウォーター' を生で見たときは、それこそぶっ飛ぶほどに驚きました。まさに魔法でした。しかしそれは、客とのやり取りというショーとして雰囲気の中で見たから、タマリッツのやっているテクニックに気づかなかったのです。このようにインターネットの映像で手元を見てしまうと、マジックというものは所詮、やり方がわかってしまうものです。

私はこの 'オイル&ウォーター' のやり方を知りたくはありませんでした。あくまでもタ

マリッツのマジックは魔法であると思いつけたかったのに。

しかしなぜ、タマリッツはいつもジープで登場するのでしょうか。なぜ変なキャラクターを演ずるのでしょうか。じつはこれにも、したたかな理由があるのですが、話が長くなってしまうので、別の機会にということにしておきましょう。

# Cardician's Journal

No.095

2009年10月9日

## ”世界を変える100人の日本人”に島田晴夫師登場！

世界で活躍する日本人を紹介する番組、”世界を変える100人の日本人”に、私たち日本人マジシャンが誇りとする、島田晴夫師が登場します。放映日が決定いたしましたので、お知らせいたします。

放映日：2009年11月6日（金）夜8時より  
テレビ東京、12チャンネル

世界に認められた島田師が、いよいよ日本の人々にもその活躍が紹介されます。ぜひご覧になってください。

まだ番組予告として島田師の名前は出ていませんが、番組については以下のサイトで見るすることができます。

<http://www.tv-tokyo.co.jp/100japan/>

## こんなリフルシャフルコントロールどうですか？

上記の表題のスレッドがマジックカフェにありました。デッキの中央に戻されたカードの上に、ブレイクを作るかインジョグしたあと、選ばれたカードの上で分けて、リフルシャフルして選ばれたカードを最後に落とせば、選ばれたカードがトップにコントロールできるということです。

あまりたいした話題ではないので、回答もちらほら状態です。一見、動作のつながりとしては怪しいところはありませんし、合理的なものに見えます。私はつぎのように回答いたしました。

たとえば、中央に戻してもらったカードの上にブレークを作るかインジョグして、そこから1回カットしてトップにコントロールしたとしたら、観客にとってはカードがコントロールされたのを感じやすいでしょう。中央から分けてリフルシャフルするのも、それと同じようなものだと思います。

そのようなやり方は、秘密の動作に煙幕が張られていないので、観客の思考がプロセスをトレースしやすいのです。

しかしながら、デッキの中央にあるカードの上で分けて、トップに運ぶという手法を秘密の動作としてではなく、現象にインパクトを与えるという使い方があるのを、今日、このたいしたことのないスレッドを読んだおかげで思いつきました。

デッキを両手の間に広げ、相手に1枚指させます。それをアップジョグして、カードを立てて相手にフェースを見せながら、そのカードの左下コーナーを左親指でクリンプします。カードを閉じ、アップジョグカードを押し込んで、デッキを相手に渡し、シャフルしてもらいます。

デッキを受け取り、何回かカットしながら、「このようにカードを混ぜれば混ぜるほど、あなたのカードが見つかりやすくなるのです」と言います。最終的に、クリンプカードが中央にくるようにします。

デッキを横向きに置いて、いったん両手をデッキから離します。「最後にいちばんよく混ぜるやり方をします」と言って、クリンプカードの上でカットして、上半分を左手で左に運び、リフルシャフルします。クリンプカードを最後に落とします。

シャフルしたら、すぐ右手前コーナーを右手でつかみ、トップカードを向こうに返して、デッキの上に表向きにします。表向きに返す動作で、クリンプを解消することができます。「ほら、あなたのカードが見つかりました」と言って、終わります。

「たんにクリンプの効用だけで成立しているトリックじゃないですか」と言われそうな気がします。しかしながら、マジックというのはひとつの原理や技法単独で、全体の不思議さを出せるわけではありません。他の原理や技法や所作との組合せいかんによって、不思議さを強めることもできますし、雰囲気というものを醸し出すこともできるのです。

たんにトップから選ばれたカードを現すカード当てですが、私は上記のやり方を気に入っています。「よく混ぜれば見つかりやすくなる」という演出プロットも、私には大切な発見です。

# Cardician's Journal

No.096

2009年10月16日

## わざわざ仕掛けを使う必要があるか

マジックカフェであるカードトリックのデモを見せて、“このトリックを売り出したいのですが、クレジットすべき人がいるとしたら、教えてもらえませんか”、という投稿がありました。以下でそのスレッドを見ることができます。その中に映像へのリンクがあります。

<http://www.themagiccafe.com/forums/viewtopic.php?topic=334386&forum=2&0>

このトリックでは、カードケースに仕掛けがあると思われませんが、はたして仕掛けを使うことが、効果を高めているのでしょうか、というのが今回の問題です。

私は、このデモを見たとき、どのようにして選ばれたカードをケースの外に出すのが不思議でした。いまでも正確にはケースの仕掛けとハンドリングはわかりません。しかしこの映像を妻に見せたところ、たった一言、「あのときケースからカードを抜いたんでしょ」と言ったのです。

ケースからカードを抜いたとしても、それが2枚の間にはさまっていることも、このトリックの不思議さの一部であるはずですが、それがそのような一言で片づけられてしまうのは、マジシャンとしては残念ですが、そのような傷が全体を台無しにしてしまう事実は、厳粛に受け止めなければなりません。

カードを抜き取ったと思われる原因は2つあります。左手のカードの上をケースを通過させること自体と、そこでもたつくことです。最初の原因は物理的には省きようがありません。しかし、もたつくことに関しては、彼がケースの裏表を見せることにこだわっていることに、解決できない原因があります。

ケースから密かに抜き出せる仕掛け、しかもケースの裏表を見せられる仕掛け、それ

はマジシャンとしては魅力的な仕掛けであるように見えます。しかしながら、その仕掛けを使うがゆえに、その仕掛けを使う行為が怪しいものに見えたのでは、わざわざ傷を作っているようなものです。

たんにケースの外側に選ばれたカードを出したとしたら、もっとスムーズにローディングできるのです。そしてそのローディングの動作を、ケースで左手のカードに対して魔法をかける動作でオーバーラップできれば、ローディングが目立たなくなります。

魔法をかけるという動作でローディングをカバーしても、一般の観客にの目から見たら、その動作が怪しく見えるかもしれません。ならばたんに、ケースを左手のカードの上に置いて、ケースをたたいて魔法をかけるというのはどうでしょう。そしてケースをどけて左手の3枚を左手だけで広げると、表向きのジョーカーの間に裏向きの1枚がはさまっています。

秘密の動作というものは、密かに行おうとすると怪しく見えるが、ふつうの動作と同時に行えば、まったく気配を発生させなくなることもあるのです。

### “Cardician’s Journal Special” 構想

上記のケースから左手の2枚の間へのローディングについては、具体的にやり方を書きませんでした。上記の説明でわかった方もいるでしょうし、わからなかった方もいることと思います。わかったとしても、ハンドリングのフィネスまでは伝わるわけがありません。

そのように、概要については書いたものの、詳しくは書いてこなかったものが、いままでの号にたくさんあります。それらすべてについて詳しく解説したとしたら、それだけで1冊のカードマジック解説書となるに違いありません。

そのようなものを pdf ファイルとして作って、Card Magic Library を全 10 巻を購入していただいた方へのお礼として無料で配布しようかということが、ふと頭に浮かびました。ということを書いたということは、有言実行人間である私としては、実現しなくてはなりません。

第 10 巻が出るころには、“Cardician’s Journal” は 200 号ぐらいになっていると思います。けっこう面白いものができるような気がします。

# Cardician's Journal

No.097

2009年10月23日

## 夢はマジックセラピスト

10月17日、たまたまNHK - BS1を見ていたら、“夢はマジックセラピスト”という番組を見ました。看護師がマジックを使って患者の心を癒すという姿を、20分にわたって紹介していました。8月に放映されたものの再放送だったようです。番組紹介サイトの紹介文は以下のとおりです。

インド伝統のマジックを絶やさないため、南部ケララ州にできたマジック学校。10歳から60歳までさまざまな人々が、プロのマジシャンを目指して修業に励む。この学校で最も有望視されているアビンラジには、大きな夢がある。それはマジックを見てもらうことで病氣と闘っている人々の苦しみを少しでも和らげる、インドで初めての“マジックセラピスト”になること。その修業の日々に密着する。

この番組について、NHKのホームページに詳しく紹介されています。以下のアドレスでアクセスできます。

[http://www.nhk.or.jp/asiansmile/onair\\_sogo/20090809.html](http://www.nhk.or.jp/asiansmile/onair_sogo/20090809.html)

マジックは歴史の出発点では、人々を威圧する手段として用いられました。王宮魔術師の役割しかり、宗教の力を見せる手段としても用いられました。それがエンタテインメントとして確立されて、長い年月がたちました。そのエンタテインメントでのマジシャンのあり方は、王宮魔術師や宗教手段として使うスタンスを受け継いだものでありました。すなわち、自分は偉大な力を持っていることを誇示するものです。

しかしいまは、そのスタンスほど空しいものはありません。テレビであまりにも手の内をさらけ出し、テレビ手法を取り入れたまがいものさえ登場し、そしてインターネットでのエクスポージャーは止まる様子はありません。

もうマジックはいくらかっこうをつけて演じたところで、「種があるからできるんだ」という、人々の受け止め方を超越するのはたいへん困難になってしまいました。超越するためには、人の心をゆさぶるだけのアーティスティックな技量を持つしかありません。

そのような素養を持たない私のような人間は、自分の力を誇示するスタンスはあきらめた方がよいような気がします。そしてマジックセラピストのように、マジックを見せることによって、それから生まれる副次的な効果を生かすスタンスをとることを、私はめざしたいと思います。

だからと言って、誰もがマジックセラピストになるわけにはいきません。私はマジックの研究者です。ですから、マジックを人々に教えるというスタンスを、マジックを見せるときに打ち出すのもひとつの方法だと思えます。

少しまえに、クラス会でマジックをやって失敗した話をしました。もしもあのとき、「今日はみなさんにマジックをおぼえていただきます」と言って、友達を立たせて、私といっしょにマジックをやらせていたら、もっとよい結果になっていたと思われそうです。

マジシャンは、“演技するときにはどのようなスタイルで演じるか”、ということを考える以前に、“マジックでどのように人々と接するか”、ということに頭を悩ませるべき時代になったと思います。

# Cardician's Journal

No.098

2009年10月30日

## アウトオブジスワールド

私は、'アウトオブジスワールド'を、ポール・カリーの原案のまま演ずることはありません。そもそも1組のデッキ全部を1人にディーラーさせること自体がまだらっこいですし、途中で左右のリーダーカードを変えることも好きではありません。そしていちばん致命的だと思うことは、最初にデッキが赤黒がよく混ざっているのを見せることができないことです。

バリエーションとして、シャフルされたデッキで演ずる方法もありますが、シャフルされたデッキから1枚ずつより抜いてから相手に渡すなどというのはやりたくありません。

そういうわけで、私はジョン・ケネディの'レッド&ブラック'しかやりません。ただし、私のやり方はケネディの原案とは決定的に違いがあります。それはストリッパーデッキを使うことです。('レッド&ブラック'のスベンガリストックを使用するバージョンは、"Card Magic Library" 第1巻に解説されています)。

ストリッパーデッキを使う最大の強みは、デッキをよくシャフルできることと、赤と黒が混ざった状態を見せて、そのまま余分な操作をばさまないで、相手にパケットを渡せることです。これによって、相手が赤黒混ざっていたのを分けたという印象が確固たるものになります。

そのような私の'アウトオブジスワールド'に対する考え方があるということを知っていた上で、つぎの話題へ話を進めます。

つい最近、マジックカフェでつぎのような'アウトオブジスワールド'のバリエーションの投稿があり、意見を聞かせてくれということです。投稿者の説明をそのまま翻訳いたします。

あらかじめマジシャンは赤いカード 2 枚と黒いカード 2 枚を抜き出しておくと言って、表を見せないで 4 枚のカードをテーブルに置きます。

相手にデッキを渡し、2 つのパイルにディーリングさせます。24 枚ディーリングされたところでストップさせ、あと 2 組作りたいたので、別の 2 つのパイルにディーリングさせます。

あらかじめ抜き出してあった 4 枚を取り、それらのカードをそれぞれのパイルに置くかによって、そのカードの色が影響を与えると説明して、4 枚を異なるパイルにのせさせます。

ひとつのパイルを取り上げ、ダブルターンオーバーします。「あなたはこの組に赤いカードをのせました。影響を見てみましょう」と言って、2 枚を裏向きに戻します。そしてそのパイルを表向きにして、バックの 1 枚を見せないように広げます。全部赤いカードです。他のパイルも同じやり方で、相手がのせたカードの色に分かれていることを見せます。

投稿者は、4 つのパイルにディーリングされたあと、パイルの位置を移すことについて言及していません。相手と自分がディーリングしたままの位置で行ったら、相手の 2 組はどちらも同じ色だと気づかれてしまいます。

それに対処するには、ディーリングが終わったら、相手のディーリングしたパイルを自分がディーリングしたパイルの隣に移せばよいのです。そして相手のパイルで見せたあと、つぎは自分のパイルを取り、そのとき空いた空間にパイルをずらします。そして 2 組目を見せる段階では、どのパイルが相手のパイルかはっきりしない状態になっています。

以上のやり方で、私はいちおう実演に値するバージョンとして成立していると思いましたが、そのスレッドに投稿した人は、このバージョンを認めたり誉めたりする人は、1 人もいませんでした。私以外は。

私はこのバージョンに影響を受けて、ストリッパーデッキを使う強烈なやり方を思いつきました。それは次号で説明いたします。こんなに妻が驚いたことはありません。

# Cardician's Journal

No.099

2009年11月6日

## またしてもクラス会

先週の土曜日、小学校のクラス会があって、やはりマジックをやってくれと依頼されました。以前の中学校のクラス会でのことは紹介したとおり、私としては不本意な結果となりましたので、今回は絶対に成功させると決意して、見せ方の戦略を立てました。

久しぶりに出席する小学校のクラス会ですから、私のマジックの経歴紹介を少々含めた演出にすることにしました。そのねらいが見事に成功いたしましたので、どのようなやり方をしたか、かなり詳しく説明したいと思います。人数は16名でしたので、カードマジックだけで十分できると判断しました。

登場して、いきなりマジックをやることはしません。まず、中学からマジックを始めて、テンヨーに入社にしてマジック用具を開発したこと、そしてディズニーランドマジックショップのマネージャーをやったこと、そして定年退職後には、マジック師のスタッフとして4年間働いたことを話し、JCSで私が執筆した教科書を見せました。

ここから先は、セリフも含めて書きます。

「というわけで、これからマジックをやらせていただきますが、ひとつだけお願いがあります。マジックを見て怒ったり悔しがったりしないでください。けっこうそういう方がいるんですよ。種を見破ろうというような気持ちで見ていると、フラストレーションが高まります。とくにこれからお見せするカードマジックはすごいものばかりですから、不思議だったらすなおに不思議さを楽しんでください」。

テーブルにパケットトリックのウォレットが4つ重なっているのを指さして、「ここに特別なカードがあります。特別という意味は、正直に申し上げて、これらはふつうのカードではありません。目で見えないような微妙な加工がしてあります。ですから、それ

どれ混ざらないようにひとつずつ小さなサイフに入れてあります。まず、私がディズニーランド用に開発した、ミッキーマウスのカードマジックからお見せします」。ここでミッキーのキャラクター化した‘変化カード’を演じます。つぎのような手順です。

1枚のK、1枚のインデックスのないA、それらをテーブルに置きます。残りの4枚はblankフェイスです。それらのフェイスを（フラッシュトレーションカウントを使って）全部blankであることを見せます。

blankの4枚をファンに広げて、広げた状態で表を見せ、全部blankであることを強調します。1枚だけAに交換します。4枚を閉じてから広げ直すと、4枚ともAになっています。つぎに1枚だけKと交換してから広げると、4枚がKに変化します。

これは商品として販売されている‘変化カード’に、フラッシュトレーションカウントを加えただけですが、それだけでぐっとレベルアップします。それでオリジナリティを主張するつもりはありませんが、少なくともそれが不思議さを増している点は認めていただきたいものです。

「いまのは小手調べです。販売されているマジックですから、皆さんでもできます。つぎのはぐっとレベルの高いマジックです」というセリフを言ったあと、Card Magic Library 第2巻に解説した、‘ミラクルレイザー’を演じました。ワイルドカードタイプのマジックで、カードの両面がまっ白に変化するというものです。

このマジックの反響はすごいものでした。席に戻ったとき、私の前にいた女性は、「あれはまるで魔法みたいでした」と言っていました。自信作でしたが、自信を深めました。これはホワン・マヨラルの作品に影響を受けて創作したのですが、これからは私の欠かせないレパートリーになるでしょう。

つぎはニック・トロストの‘エイトカードブレンウェーブ’です。これも受けることはわかっていたのですが、2度繰り返すという私のアイデアによって、これはたんなる予言マジックではなく、超どんでん返しマジックとなりました。

「予言を言うておきます。必ず他のカードと1枚だけ違ったカードが選ばれます」と宣言してから、8枚のカードを表向きで上から下にまわしていき、客にストップをかけさせます。ストップがかかったカードが青裏で、他の7枚が赤裏であることを見せます。たしかに1枚だけ違うカードが選ばれました。

「もういちどやりましょう。また1枚だけ違うカードが選ばれます」と言って、またカー

ドをまわしていきき、ストップをかけさせます。客は1回目とは違うカードでストップをかけます。

そのカードの裏を見せると赤裏です。「もちろんこれは赤裏です。私は1枚だけ違うカードが選ばれると言いましたよね。ご安心ください」と言って、他の7枚が青裏であることを見せます。「ほら、予言が当たりました」と言って終わります。

最初の現象は予言ですが、2回目の現象は裏の色の変化現象です。変化現象として通じるほど、オルラムサトルティは効果があるのです。

このやり方を実演したのは初めてですが、予想どおり、ものすごい反響を得ました。「えっ」という声がいっせいに上がったのです。

「最後は本当に特別なカードを使います。なかぜかというと、カードではなく、文字が書いてあるカードだからです」と言って、私は8枚の文字の書かれたカードを見せます。

「これは誕生日を祝うためのマジックです。もしかして今日誕生日の方はいらっしゃいますか。いないですね。では幅を広げましょう。今週誕生日の方はいらっしゃいますか。いないですか。それでは、今月誕生日の方はいらっしゃいますか。いらっしゃらない。それではもっと幅を広げましょう。今年誕生日の方はいらっしゃいますか」と、このジョークは予想どおり大受け。

8枚のカードを裏向きにテーブルに並べ、1人の客が指さす順番に取り上げて重ねていきます。「彼女が指さす順番によって、カードの順番はまったくランダムになっています。ではこの8枚を順番に並べていきます」と言って、8枚を順番に並べます。

そして端から順にカードを表向きにしていきます。するとカードに書かれた文字は、「誕生日おめでとう」となります。「というわけで、今年誕生日を迎える皆さん、誕生日おめでとうございます。これからも何回も誕生日を迎えて、このように皆さんと何回もお会いできるとことを願いながら、私のマジックを終わらせていただきます」と言って、私のマジックショーは終わりました。

そのときの拍手の大きさよりも、私が席に戻ったときのにぎわいの方が、私にとっては経験のないことでした。私に近い友達が私のマジックを誉めてくれるだけでなく、遠い席の人もわざわざ来てくれて、天にも登るような言葉をかけてくれたのです。何人かの友達の言葉の中で、胸に響いて残っている言葉があります。「小さなカードだ

けでこんなに素敵なのができるんですね」。私にとって、最高の誉め言葉です。

かくして、マジックを演じて座が白けた中学校のクラス会とは、天と地の違いの結果となりました。マジックというのは、マジックをうまく演じればよいというだけでなく、見せる状況にもっとも適切な演出を考えて演じるということ、そして、マジックを始めるまえの導入部分、枕の部分がもっとも重要なことを、はっきりと理解したのです。

なぜこのようなことをこの歳になって気づいたのでしょうか。“失敗は成功のもと”と言いますが、若いころには、失敗にさえ気づいていなかったのかもしれない。

# Cardician's Journal

No.100

2009年11月13日

## まだ先があります

第96号で、将来“Cardician's Journal Special”のようなものをやりたい、というようなことを書きました。そのようなアイデアが頭の中に浮かぶと、それにつられて色々な考えがつきからつきへと浮かんでいきます。そして行き着いた考えは、“Card Magic Library”第10巻が終わるまで待つのではなく、いまから何かを始めようということになりました。

やりたいことはたくさんあります。“Cardician's Journal”に書いたことの補足を書こうというのは、考えの出発点でしかありません。もっと色々なことを書き残したいという思いが、心の中でつりつりあります。思いがつのるにつれて、いまから少しずつでもいいから、書き始めようという気になりました。

書くことに対する方針はまったくありません。あるとすれば、私がこの世を去るまえに、書き残しておくべきことを何でも書こうということです。新しく書くだけでなく、いままでに書いても発表しなかったものや、石田天海師との会話を録音したものも書き残したいとも考えています。

ただひとつ、私は条件を設定いたしました。インターネットで得られる情報には、一定の敷居を設定すべきだということ。どんなに価値のある情報でも、インターネットのように無料で得られることによって、その情報の価値が低下するのです。無料だから価値が低いのではなく、無料で得られたということが、その情報から価値を引き出そうとする意欲を低下させるのです。

したがって、“Cardician's Journal”はいままでどおり、誰でも読めるものとして続行いたしますが、重要作品の解説や、重要な情報に関しては、“Card Magic Library”を購入していただいた方へのサービスとして提供させていただくことにいたします。それ

なりのパスワードを設定いたします。

タイトルは、“Card Magic Archives”です。来週の金曜日に、その第1号を開始いたします。

これが“Cardician’s Journal”第100号を迎えた現在、私の新たなるターニングポイントです。

## 補足

“Card Magic Archives”は18号まで発行して終了いたしました。現在はこの“Cardician’s Journal Special”と“Card Magic Video Lesson”を発行しており、“Card Magic Library”第10巻完成後は、当分それらに注力いたします。