Cardician's Journal Special

＜第 3 巻＞

Cardician's Journal No.100 ～ No.150
Card Magic Archives No.0001 ～ No.0018

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。

© Hideo Kato 2012 年 5 月 6 日

Cardician's Journal

No.101

2009 年 11 月 20 日

″Card Magic Archives″ が始まりました！

″Card Magic Archives″ No.0001 が本日掲載されました。掲載期間は、本日から 2 ヶ月間の 2010 年 1 月 20 日までです。掲載期間が過ぎると、読むこともセーブすることもできなくなります。掲載終了後に、個別に提供することは予定しておりませんので、お手数ですが、掲載期間中にセーブしてくださるようお願いいたします。

掲載を開始したときは、今回のように ″Cardician's Journal″ で告知いたしますので、″Cardcian's Journal″ を少なくとも 2 カ月にいちどアクセスしていただければ、″Card Magic Archives″ を全号セーブしていただくことが可能です。

ボタンをクリックするだけで、″Card Magic Archives″ にアクセスできるように作成しようといたしましたが、JavaScript がうまく作動しませんでしたので、原始的な方法をとることにいたしました。恐縮ですが、以下の方法でインターネットエクスプローラーのアドレス覧に、以下のアドレスを記入してアクセスしてください。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/******/0001.html

″******″ の 6 文字は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 88 ページ、1 行目の最初に出てくる 3 文字の日本語文字をアルファベット 6 文字に表記したものです。すべて小文字入力してください。

″Card Magic Archices No.0001″ の内容

マジックカフェのホットトピック ″ の補足

″Cardician's Journal″ No.001 で取り上げたカードトリックについての、やり方の解説。

ダブルインフルエンス

上記のトリックと同じ原理にもとづく、加藤の作品。青裏デックから相手が好きな 1 枚を選び、裏向きのデックの中に表向きに入れます。魔法をかけてから、赤裏デックを裏向きに広げると、相手が選んだのと同じカードが表向きになっています。さらに魔法をかけてから、両方の表向きのカードを裏返すと、青裏デックの方は赤裏で、赤裏デックの方は青裏となっています。すなわち、相手が自由に選んだカードが入れかわってしまいました。

演歌カウント

″Card Magic Library″ 第 2 巻に解説されている、’ミラクルイレイザー’ で使われている、’ ルンバカウント ’ のバリエーション。この技法を使うと、原案よりはるかにグレードアップします。クラス会で演じて、「まるで魔法みたいでした」と言われたやり方です。

パケットトリックをウォレットに入れておく理由

よくマジックフォーラムの話題に、″ パケットトリックを演じるとき、ウォレットから数枚のカードを取り出すことに、何か適切な理由を述べるセリフはありませんか ″ というのがあります。この問題に対する加藤の解決法。ウォレットを出すのが正当化されるのみならず、エンタテイメントとしショーアップできる方法です。

″Card Magic Library″ 第 4 巻を持っていない方へのお詫び

今回は、″Card Magic Archives″ を立ち上げることに精力を使ってしまい、他の記事を書くことができませんでした。おそらく、″Card Magic Archives″ の新しい号を掲載したときは、このようなものになってしまうと思います。

しかしながら、その他の号においては、いままでと同じような内容をお届けいたしますので、引き続きお読みいただければ幸いです。

Card Magic Archives

No. 0001

2009 年 11 月 20 日

″Card Magic Archives″ を始めるにあたって

いよいよ ″Card Magic Archives″ を書き始めました。各号の掲載期間は、掲載開始から 2 ヶ月間といたします。保管を希望される方は、掲載期間中にセーブしてください。各号の掲載時期は不定です。掲載したときは、必ず ″Cardician's Journal″ で告知いたします。

内容につきましては、各号によってまったくランダムなものとなりますし、各号の中でもひとつのテーマで書くとはかぎりません。分量につきましても、たったひとつの項目だけの号や、かなり多く書く号もあると思います。

″ マジックカフェのホットトピック ″ の補足

これは、″Cardician's Journal″ No.001 に紹介した現象の、やり方の土台となる原理の解説です。以下の説明を読むまえに、現象についてもういちど No.001 を読まれた方がよいかもしれません。

皆さんは、' ミラージュデック ' をご存じですか。' スペンガリデック ' のように、26 枚のフォースカードが、26 枚のノーマルカードと交互にセットされていて、それらのフェースとバックがラフ加工されているので、表向きに広げると、フォースかカードが隠れて、ノーマルデックのように見えるものです。

このデックを裏向きに広げると、フォースカードの裏面がつねに見えるように広がりますから、相手が指さしたカードを、くっついている 2 枚をはがして上のカードを抜き出せば、フォースとして働きます。

このデックでは、裏向きに広げたとき、見えるのはフォースカードの裏です。ですから、ノーマルカードの裏の色が、フォースカードと異なる色のものにしておいても、裏向きに広げたときに、色違いの裏はいっさい見えません。

このデックを表向きに広げて、相手が指さしたカードを下のカードからはがして出せば、そのカードだけ裏が色違いとなります。色違いという要素ではなく、同じ裏模様でも、文字を書いておけば、そのカードの裏だけに文字が現れたことになります。

以上をご理解いただければ、″Cardician's Journal″ No.001 に紹介されたトリックも解明できるはずです。この原理を応用した、私の作品を解説いたします。

ダブルインフルエンス

= 加藤英夫、2007 年 12 月 19 日 =

準 備

デック1は、青裏と赤裏をラフ加工でくっつけたもので、広げると青裏に見えるものですが、表向きに広げたときに、ダイヤとクラブの奇数、ハートとスペードの偶数が見えるような組合せとします。色やマークや数がよく混ざっているように見える配列にしてください。

デック2は、ブレーンウェーブデック。ただし、デック1の表面に出ているどのカードが選ばれても、それと同一のカードが何枚目にあるか判別できるように、つぎのように作ります。

奇数枚目はすべて赤裏で裏が上向きです。偶数枚目は青裏のカードで、表が上に向いてくっついています。表向きの青裏のカードは、上から偶数枚目に、ダイヤのA，３, 5, 7, 9，Ｊ，Ｋ、クラブのA，３, 5, 7, 9，Ｊ，ハートの2, 4, 6, 8，10，Ｑ，スペードの2, 4, 6, 8，10，Qとします。

方 法

青裏のデック1の裏表をよく見せてから、表向きに広げて、1 枚のカードを指さささせます。ハートの6が選ばれたものとします。そのカードを下のカードからはがして、抜き出してテーブルに置きます。それからデックを裏向きにして広げ、ハートの6をまん中あたりに表向きに入れ、カードを閉じます。

裏向きのカードの中に、ハートの6が 1 枚だけ表向きになっていることを強調します。「こちらのカードの状態が、このように魔法をかけると、こちらのカードに影響を与えます」と説明して、青裏デックを赤裏デックの上でぐるぐるまわします。

青裏デックを広げて、表向きのハートの6をアップジョグして、その状態でテーブルに置きます。赤裏デックを取り上げ、広げてハートの6を表向きに現し、影響を受けて表向きになったと言います。ハートの6をアップジョグして、テーブル上のデックの隣りに置きます。

「もっとすごいことを起こしましょう。私の魔法のパワーの影響力はもっと強力なのです」と言って、2 組のデックに対して魔法をかけます。

それから、2 枚のアップジョグカードを抜いてひっくり返し、両方ともデックとは色違いになっていること、すなわち、2 枚が入れかわったことを見せます。

演歌カウント

= 加藤英夫、2009 年 10 月 29 日 =

″Cardician's Journal″ No.099 において、小学校のクラス会で ' ミラクルイレイザー ' を演じたことを書きました。このトリックを演じるにあたって、手順の見直しをしたときに、最後のあらため方の、決定的な改良法を見つけましたので解説いたします。バラリノの ' ルンバカウント ' に対して、日本人の私が考えたということで、このような名称をつけました。

' ミラクルイレイザー ' は、″Card Magic Library″ 第 2 巻、156 ページに解説されています。

トリックの最後に、上から 4 枚がフェースブランクとバックブランクがあり、いちばん下にダブルブランクがあります。そのパケットを左手のディーリングポジションに持ったところから、つぎのようにやります。

左親指でパケットを左から右に 180 度ひっくり返します。右手の甲を上に向けてそのパケットをつかみ、右手を向こうに返してパケットを縦方向に 180 度ひっくり返します。ひっくり返したらパケットを左手のディーリングポジションに置き、動作を止めないで、いちばん上のカード 1 枚を右手で取ってテーブルに置きます。これで、1 枚のカードの裏表を見せてからテーブルに置いたように見えます。

同じことを繰り返します。

左手はテーブル面よりも 10cm ほど上空に位置させ、その位置を保ちながら、左手はパケットを回転させることに集中させます。位置を変えないことによって、両面がブランクである印象が強く出せます。回転したあと、右手がいちばん上のカードを前方に運んでテーブルに落とします。

この技法の考案して採用することによって、' ミラクルイレイザー ' 自体の価値も飛躍的に上がったと思います。

パケットトリックをウォレットに入れておく理由

よくマジックフォーラムの話題に、″ パケットトリックを演じるとき、ウォレットから数枚のカードを取り出すことに、何か適切な理由を述べるセリフはありませんか ″ というのがあります。

ウォレットから取り出すことが、準備されたカードであることを明白に物語るものであることは間違いありません。それを嫌って、パケットトリックに使うカードをデックに仕込んでおいて、それらをデックから抜いて使うというマジシャンもいます。

私は、″Cadician's Journal No.099″ で紹介したように、クラス会でパケットトリックを連続して見せるという演技において、つぎのようなセリフを言いました。

「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、それぞ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」。

これはマジックを始めるまえに、仕掛けのあるカードを使うことを宣言してから演じるということです。これはサーストンの三原則どころか、マジシャンのルールや常識に決定的に違反するものです。

昔はマジックは、魔法使いの雰囲気を出すために演じるというのが、基本的な演じ方でした。中には、魔法使いであるというプレゼンテーションを明白に打ち出すマジシャンもいました。

しかしこれだけテレビでマジックが身近なものとなり、マジックというものには種があり、種をデパートで買うこともできるものであり、マジックという趣味を持つアマチュアもたくさんいるということも、社会の常識となりました。これだけマジックに対する人々の受け止め方が変化した時代では、もう魔法使い的アプローチは得策ではない、と私は考えています。

魔法使い的アプローチでは、種も仕掛けもないことを印象づけるということになります。種も仕掛けもないと述べたりふるまったりするからこそ、観客は種を見破りたくなるのではないでしょうか。

そういう考えがあって、ひとつのトライアルとして、上記のようなセリフで演技を始めることにしたのです。私の予感は当たりました。特別なカードを使うと宣言することが、不思議さを減ずることはいっさいなかったと思います。逆に、特別なカードであるということが、使用したカードに対する興味をかきたてる働きさえしたと思います。

さて、パケットトリックをそのようにして連続して演じることには、思いもかけなかった効用がありました。

ひとつのパケットトリックを終えて、つぎのウォレットからパケットを取り出すという行為が、ひとつひとつのトリックを額縁に入れて見せるような働きをしたと思います。1 組のデックでいくつかのトリックを演じるよりも、ひとつひとつの演目のメリハリがつくのです。

言って見れば、この演じ方では私が主役ではなく、私はひとつひとつのトリックを紹介する進行役みたいなものです。私が観客を不思議がらせているのではなく、ひとつひとつのトリックが主役なのです。

クラス会の幹事の方から、ぜひ来年もマジックをやってほしいと依頼されましたが、来年は今回の見せ方に味をしめて、トリックデックの連続ショーをやってみたいと考えています。

Cardician's Journal

No.102

2009 年 11 月 27 日

ジェミニツインの復習

カール・ファルブズの ' ジェミニツイン ' は、セルフワーキングトリックの最高傑作だと、私はかたく信じています。セリフを重視した、私の演じ方を説明しておきます。

方　法

相手にシャフルさせたデックを受け取り、「ジェミニの星のもとに生まれた双子は、お互いに強く引き合うパワーを持っているといいます。それをカードを使ってお見せしましょう」と話をしてスタートします。

フェースを自分に向けてデックを広げていき、トップカードとボトムカードをグリンプスして、それらとマッチするカード、すなわち同色同数の 2 枚を抜き出して、テーブルに表向きに置きます。デックを裏向きに持ちます。

「このようにカードを 1 枚ずつ置いていきます」と言って、5 枚ディールしたところでストップします。「ですから、あなたの好きなところでストップをかけてください。すぐでもいいですし、かなり置いてからでもけっこうです」と言って、ディールを続けます。

ストップがかかったら手を止めて、「そのカードを表向きにこの上にのせてください」と、ボトムカードとマッチする方のカードを指さして、ディールしたカードの上に表向きにのせてもらいます。その上に左手の残りのカードを重ねます。

またディールして、ストップをかけさせます。ディールしたカードの上にもう 1 枚の表向きに出してあるカードをのせてもらい、その上に左手の残りのカードを重ねます。

デックを裏向きにリボンスプレッドします。「ここまでのことを復習しておきましょう。最初に

カードをシャフルしていただきました。その中から 2 枚のカードを抜き出しました。そしてそれぞれのカードをあなたがストップをかけた位置に入れました。どこに入れられるかは私には予測がつきませんでした。ここまではよろしいですね」。

「さて双子がうまくめぐり会えたかどうか見てみましょう」と言って、表向きのカードとその右隣りのカードを抜き出します。2 組をテーブルの中央近くに少し離して置きます。

「さて、カードの中で双子というのは、よく似ているカードのことです。このダイヤの5の双子の相手は何のカードだと思いますか」と、客の 1 人に問いかけます。たいてい「ハートの5」と答えるでしょう。「その通りです。ほら見てください」と言って、ハートの5を表向きにします。もしも客が返答につかえたら、「色も数も似ているカードです」とヒントを出します。

もう 1 枚の表向きのカードを指さして、「スペードのKの相手はクラブのKです」と言って、クラブのKを表向きにします。「みごとに双子が出会いました」と言って終わります。私は、最後にマッチした 2 枚を手に持った状態で、決めのポーズをとります。

備　考

このトリックにおけるセリフの肝は、最初からダイヤの5の双子の相手がハートの5だと言わないことです。最初からそれをはっきり言ったのでは、たんにダイヤの5とハートの5が出てきたという、物理的現象になってしまいます。

トリプルジェミニツイン

’ジェミニツイン’では、2 枚のカードでそれぞれの双子をマッチさせますが、これを 3 組や 4 組でできないかと考えるのは、クリエーターとして当然のことです。

4 組で行うものとしては、アラン・アッカーマンの’マイフェイバリットジェミニ’や、ピーター・ダフィの’シティスリッカーズ’がありますが、3 組で行うものは見たことも読んだこともありません。YouTube で 3 組バージョンを見つけました。演出が面白いので、ぜひ見てください。つぎのアドレスにアクセスしてください。

http://www.youtube.com/watch?v=E-d069bRggk

いかがでしたか。マッチングペアではなく、同一カードでペアを使うこと。裏向きのまま入れさせること。そしてデックはブランクカードとすること。この 3 点によって、たい

へん素晴らしい効果を生み出しています。

もうひとつ見逃してはならないのは、表面に描いたマークの周りを四角の枠で囲んでいる点です。リボンスプレッドしたときに、その枠線だけで見えて、取り出すと同じマークだとわかるのがニクイではありませんか。

はてさて、そのような素晴らしさを紹介するのが今回の目的ではありません。’ジェミニツイン’の原理を使って、3 組のペアを現していることについて、真剣に考える必要があるのです。

3 組をマッチさせるために、このバージョンではある技法を使う必要があります。その技法は、1 人相手に演じる場合にはたいへん強力ですが、観客が多い場合には丸見えになってしまうものです。デモ映像では、その技法が行われる瞬間、カメラを客の方に振っています。

その技法を使うことの大問題は、表向きに置かれたカードの上に、残りのカードを重ねる寸前に行うものですから、「あのとき何かやった」と思われたら、不思議さをぶちこわしかねません。

その問題を起こさないためには、3 組をあきらめて、2 組のマッチングでよいことにすれば、技法なしでやれます。2 組のマッチングだけでも十分に成立する、たいへん素晴らしい演出だと感心いたしました。

″Card Magic Archives″ No.0002 を掲載いたしました

= 掲載期間：2009 年 11 月 27 日～ 2010 年 1 月 27 日 =

前述のトリックを 3 組ペアで演ずるのに、問題点を解決した方法を見つけましたので、″Card Magic Archives″ で解説いたしました。インターネットエクスプローラーのアドレス覧に、以下のアドレスを記入してアクセスしてください。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0002.html

″****″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 108 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット 4 文字にしたものです。

シティスリッカーズ

= ピーター・ダフィ , DUFFIE'S CARD COMPULSIONS, 1995 年 =

この作品は、' ジェミニツインズ ' の現象を、2枚のカードのマッチングから4枚のカードのマッチングに拡張したものです。

方 法

デックを表向きに両手の間に広げていき、4枚のKを抜き出しながら、密かに4枚のQをバック（トップ）にカルします。4枚のQの順番を記憶し、それがダ・ク・ハ・スであったとしたなら、テーブルに抜き出した4枚のKの順を表向きの上からダ・・ク・ス・ハとします。すなわち、リバースオーダーでおなかつ3枚目と4枚目が入れ替わった順にします。

デックを裏向きにして持ち、適当なことをしゃべりながらトップカード（QC）をボトムにダブルアンダーカットしてまわします。デックをテーブルに置き、つぎのようにリフルシャフルします。上半分を左に置き、右のボトムカードを先にリフルします。ふつうにリフルしていき、左の方に数枚（3枚以上）残っている状態で、右手が残り5枚になったら、左手はトップの1枚を残してすべてをリフルし、右手の5枚を全部リフルし、そして最後に左手の1枚をリフルします。これによってトップからQ,X,X,X,X,X,Q,Q,,,,,,, そしてボトムが残りの1枚のQとなります。

「これからKが町に出かけていって、好みの女の子を見つけます」といい、デックをディーリングポジションに持ち、「あなたにもあとで同じことをやってもらいますので、よく見ていてください」といって、カードをディールし、6枚置いたら止めて、「このように置いていって好きなところで止めます」といいます。相手にダイヤのKをディールしたカードの上に表向きにのせさせます。「残りのカードを上にのせます」といって、残りのカードをその上にのせます。

相手にデックを取り上げさせ、指示どおりやらせます。相手が止めたら、あなたがクラブのKをディールされたカードの上に表向きにのせ、残りのカードをその上にのせさせます。

デックを取り、「これで2人は町にもぐり込みました」といいつつ、ボトムディールを行います。そのあとふつうに 10 枚ぐらいディールし、相手にスペードのKを表向きにのせてもらいます。残りのカードをその上にのせてそろえます。

相手にデックを取らせて、同じことをやらせます。相手が止めたらハートのKを表向きにのせ、残りのカードをその上にのせさせます。

カードを裏向きにリボンスプレッドします。Kと右隣りの裏向きのカードをペアで抜き出します。4枚抜き出したらスプレッドを閉じます。そして各裏向きのカードを表向きにして、ペアがマッチしたことを見せます。

Card Magic Archives

No. 0002

2009 年 11 月 27 日

トリプルジェミニツイン

= 加藤英夫変案、2009 年 11 月 25 日 =

″Cardician's Journal″ No.102 に紹介した、ジェミニツイン 3 枚マッチバージョンについて、指摘した問題点を解決したバージョンです。

問題点は、ディールをストップしたあとに、あの技法を行うことにありました。しかもそのやり方では、1 回目のディールにおいて、デックの中ごろにブレークを保ってディールしなければなりません。私のやり方では、ブレークを保つ必要もなくなります。

方　法

マッチさせる 3 枚が、トップに 2 枚、ボトムに 1 枚ある状態で、1 回目のディールをスタートします。ストップして、ディールしたカードの上に相手に 1 枚目のカードをのせさせて、その上に残りのカードを重ねます。これで 1 枚目はペアがくっついて、あとの 2 枚はボトムにあります。

デックを右手で取り上げて左手に渡すとき、左手の指先でボトムカードを右にすべらせて、いかにもトップカードを右手でつかむ感じで、右にずれたボトムカードを右手で取り、テーブルにディールして、そのあとのカードを続けてディールしていき、ストップをかけさせます。

これで 2 枚目のペアがくっつき、3 枚目のカードがボトムにあることになります。

備　考

技法として、ボトムディールがパスよりも優れているというのではありません。パスを使うとすると、ディールをストップしたあとに行わなければならないのに対して、ボトムディールなら、ディールを始めるときに済ませられる点が重要なのです。ディールをストップして、相手が 2 枚目のカードをのせて、その上に残りのカードを重ねる、というプロセスをクリアーに見せることができるからです。

Cardician's Journal

No.103

2009 年 12 月 4 日

フラリッシュもここまでできれば

私はどちらかというと、昨今のカードフラリッシュの流行を好意的に見ていませんでした。技を習得してそれを見せびらかしているという感じが、彼らの演技から漂ってきます。

技というものを、裸でそのまま見せるのは、何もジャグリングやマジックにかぎらず、どのような技芸、どのような芸術、はたまた世の中のどのようなものにおいても、上質なものにはならない根元であると思います。

ところがつい最近、素晴らしいカードフラリッシュの見せ方をインターネットで見つけました。ひとつひとつの技のオリジナリティにも感動しました。でも私が感動したのは、その点だけではありません。どうぞ、ご覧になってください。

http://www.youtube.com/watch?v=s5x2FQuQfTg

私が感動したのは、演技者のディミトリ・アーレリが、カードフラリッシュを額縁に入れて見せてくれたことです。たんにひとつひとつの技を誇示するのではなく、演技全体が美しく見えるように配慮して構成しているのです。

演技が進むうちに私は、これだけ色々なことをやると、はたして演技をうまく締めくくる方法があるのだろうかと考え始めました。ぶつ切りの感じで終わってしまうのだろうかと心配したのです。ところが最後の技は、とてつもなく難しく見えるものであり、しかもカードが組み上がって造形として完成したあと、カードがパタパタとたたまれて、1 組のデックにそろったところで終わっています。

これ以上の説明は必要ないと思います。何事も最上のものを求めれば、いまあるものよりも素晴らしいものが生み出せるということを、このフラリッシュは示してくれました。

京都と鎌倉

本当は 11 月 30 日から、2 泊 3 日で京都の紅葉を見にいこうと予定していましたが、前日に体の調子が変調をきたし、取りやめにしました。具合がよくなった 2 日後、紅葉時期を逃したくない私は、鎌倉の紅葉を見に行くことにしました。

京都の紅葉は、紅葉をアートとして庭園を作っているように感じますが、鎌倉の紅葉は、そのように造形を意識しているとは感じられません。鎌倉随一の紅葉名所と言われる獅子舞は、自然のままの紅葉の森とも言うべきものです。

自然のままが良いのか、造形されたものが良いのかは、人それぞれの趣味によって違うかもしれませんが、私としては、額縁に入った紅葉の方が素晴らしく思えます。

このことを話題にしたのは、けして紅葉のことではなく、京都と鎌倉の顧客サービスの違いを、今回はっきりと感じたからです。

北鎌倉から鎌倉に向かう途中で入った、ある洋菓子パティシェリアでは、ウエィトレスの応対がたいへん感じが悪いものでした。そしてコーヒーが先に出て、ケーキが出てくるまでに 2 分はたっていました。コーヒーを飲み終わってから、ケーキを食べろというのでしょうか。コーヒーとケーキを注文するということは、同時に出すか、ケーキをほんの少し先に出すのが、常識だと思うのですが。

さてそのあと、鎌倉小町通りの有名な食事どころに入りました。私たちのまえに 10 人のグループが待っていました。10 人ぐらいなら 10 分ぐらい待てば着席できるだろうと思っていましたが、20 分たっても何の変化もありません。店の人が何回も近くを通るのですが、いっこうに待っている私たちに気を使ってはくれません。「もうしばらくお待ちください」とか何とか、何でもいいから言って欲しいものです。

待っている間にひとつ面白いことがありました。勘定を払って店を出ていく客の1人が、「これが有名な店のかよ」と捨てぜりふを言ったのが聞こえたのです。それを聞いて、私の我慢の糸も切れました。

私はその店を出て、向かいの喫茶店に入りました。店の入り口には 3 種類のランチメニューが出ていましたので、そのうちのひとつを食べようと思いました。着席して水が出たあと、ランチのひとつを注文すると、それはもう残っていなくて、タラコスパゲッティだけだというのです。〃だったら店前の看板はどけておけよ〃、と言うのは我慢して、生まれて初めてタラコスパゲッティを食べることにしました。

なぜ、このように鎌倉の接客サービスは質が劣るのでしょうか。それはたぶん、鎌倉には平日でも長い列ができるほど、一元の客がいくらでも来るからでしょう。京都では、全国からお客様に来てもらうという気持ちがあり、リピーターを大切にする心があるのだと思います。それが鎌倉には感じられませんでした。

マジックもブームのときには、つぎからつぎへと料理を出すだけの繰り返しでした。マジックを額縁に入れて見てもらうという配慮など、テレビ局がするわけがありません。

マジックもジャグリングも接客業も、お客様に気持ちよく過ごしてもらおうという気持ちがなければ、早晩、客は離れていくのではないでしょうか。

Cardician's Journal

No.104

2009 年 12 月 11 日

ノンギャフスベガリとは？

スベガリデックとはご存知のとおり、エンドショートカードとノーマルカードが交互にスタックされていて、リフルしてフェースもしくはバックを見せると、ショートの方の面か、ノーマルの方の面のどちらかが見えるという原理を使っています。スベンガリデックはその中でも、一方をすべて同一カードとしているものです。

フェースとバックの組合せは他にも色々あります。26 組の同一カードをペアにしてスタックしたものが、’メネテケルデック’です。赤裏と青裏を交互にしたものもあります。私はそのようなものを集めて、″Card Magic Library″第 1 巻に、’スベンガリスタック’の章を集録いたしました。

さて今日は、ノーマルデックを使用して、スベンガリスタックの原理を使おうという、マジックカフェにおける話題を出発点として、話を進めたいと思います。

ノーマルデックでスペンガリスタックとは、いったいどういうことでしょうか。実例を見れば一目瞭然、その原理を使った演技をご覧ください。

http://www.youtube.com/watch?v=Wxm0u5XP0vU

この演技の最後のフレーズで、赤と黒が分離していることを見せるために、ノーマルデックでのスベンガリスタック状態を利用しています。この演技を見て重要なことが学べます。スベガリスタックというと、ふつうはエンドでズレを発生させると考えますが、この演技では、サイドでズレを発生させています。

ノーマルデックでスベンガリ状態にするには、サイドの方が都合がよいのです。試しに、エンドでズレを作ることをやってみてください。ほとんど実用的なハンドリングで実現

することはできません。エンドでのズレはカバーしようがないのに対して、サイドのズレは、右手によってナチュラルにカバーできます。やり方を説明しておきましょう。

アウトファローシャフルではだめです。インファローシャフルして、インでさし込んだ半分を右に 15mm 程度ずらして、カードをそろえます。ウォーターフォールでそろえても、15mm ぐらいのズレは保つことができます。

そのあと、左手でサイドをそろえる動作で、全体のズレを整えます。15mm のズレを 5mm 程度にすることも、カードをそろえる動作でナチュラルにできます。

以上のようなことを学べたことが、この映像を見たことの大きな収穫です。

レッド＆ブラックシャフルについて

上記の演技で使われている、’レッド＆ブラック’シャフルについて、説明しておきましょう。

赤と黒が分離している状態で、中央の 26 枚ぐらい、だいたい 14 枚目から 39 枚目ぐらいを引き抜きます。そうすると、どちらのパケットも赤と黒が 13 枚ぐらいずつになります。その 2 つのパケットをふつうにリフルシャフルすると、中央部分が少し混ざりますが、その部分以外は赤と黒が分かれています。

まん中から 26 枚ぐらいを引き抜くとき、残りのカードにできる分かれ目を親指の先でブレークとして保てば、中央部分が混ざらないようにシャフルすることができます。ブレークのある方をかなり先にブレークまで落としてしまい、そのあと反対の方から中央部分の 7,8 枚の固まりをドロップして、そのあとはふつうにリフルシャフルすればよいのです。これが、’レッド＆ブラックシャフル’です。

現象の素晴らしさに注目！

上記のリンクで見られる演技は、動作が速すぎたり、間がなかったりという、演技としては磨き上げられているとは言えませんが、赤黒分離現象の手順としては、たいへん面白いものだと思います。″いくら混ぜようとしても混ざらない″という、ひとつのアクトとしてのテーマが感じられます。

私はカードマジックのアイデアを見つけたとき、それが原理についてのアイデアだったり、技法についてのアイデアだったり、仕掛けについてのアイデアだったりしますが、

演技のテーマについてのアイデアを見つけたとき、いちばん喜びを感じます。

なぜなら、新しい原理や技法を見つけても、それらが使われたマジックが、観客に対して新しいものを提供できるとはかぎりませんが、新しい演出でまとめられた演技は、古い原理や技法を使っても、観客にとっては新しいものとなるからです。

〝いくら混ぜても混ざらない〟、これは面白い演出です。もちろんそのプロットは、'オイル＆ウォーター'で存在していました。しかしながら、混ぜても混ざらないという現象が、数枚のカードで演じるのと、デック全体で演じるのではまったく違う印象であることは、上記の演技を'オイル＆ウォーター'と比較すると明らかにわかります。

さて、そのようにして得た演出でマジックを構成するとき、私はノーマルデックを使うかトリックデックを使うかということに対して、いっさい頓着いたしません。演出を生かすためには、何でも使います。

上記の演技こそ、ノーマルデック使用に呪縛されたままのものです。ストリッパーデックを使えば、混ざっていても、もっと明確に赤黒分離状態を見せることができますし、最強のクライマックスを加えることができます。私はすでに作品としてまとめてありますが、皆さんも研究してみてください。

Cardician's Journal

No.105

2009 年 12 月 18 日

リフトが先か、ターンオーバーが先か？

以前、つぎのようなダブルターンオーバーについて書いたことがあります。

デックの左上を右に押してデックをビベルさせ、いかにもプッシュオフのように見せかけて、右上に発生した微妙なズレの部分をつかみ、2 枚を左に表向きに返すというやり方です。

これができるようになったときは、天下を取ったかのように喜んだものです。「これは究極のダブルターンオーバーだ」と。

しかし時間がだいぶたってから、再度その方法をやってみると、何かしっくりいないものがあることを感じ始めました。

そして気づきました。プッシュオフしてつかんだカードを、そのままデックの上に表向きに返すというやり方は、″1 枚のカードを扱った ″ という印象が、その動作の中では主張されていないのです。

どうしたら 1 枚を扱っている感じが出せるでしょうか。けっきょくのところ、カードをひっくり返してデックの上にのせる、というところで動作が完結しているところに問題があることがわかりました。

ダブルで返したら、それを ″Card Magic Library″ 第 1 巻に解説されている、アルトマントラップかヒューガードトラップで受けて、間髪を入れずに右にプッシュオフして、表向きになったカードを右手で取り上げるのです。

あくまでもカードをデックの上に返すのは、カードを表向きにしてから右手に持つ動作の、通過点とするのです。

いままでは、リフトしてからターンオーバーする (取り上げてから返す)、というのが 2 つの動作の続け方の概念でしたが、それをターンオーバーしてからリフトする (返してからに取り上げる) という、逆順にすることによって、デックの上にカードを返すことの不自然さが低減されました。私にとっては ″ 目から鱗 ″ でした。

なお、今回もうひとつ気づいたことがあります。このやり方で、以前の解説では、右上コーナーでリフトすることにしていましたが、その部分で行うと、1 枚目と 2 枚目に隙間が発生して、観客の方から見える可能性があります。薬指と小指の間でリフトすることによって、その問題が発生しなくなります。しかもそれは、サイドターンとして、上の方をつかんでやるよりも、見た目に、よりナチュラルになります。

追　加 (2011 年 9 月 2 日)

表向きに返してから右手で取り上げるとき、左親指の先を左上コーナーをひっかけて、弾いて音を立てるというやり方も有効です。

ボンドゥーグル

つぎのアドレスにアクセスすると、いかにもグーグルのフロントページに見える画面が表示されます。これはジム・バンガードナーが作成した ' ボンドゥーグル ' という、インターネットを使用したカード当てに使用するものです。現象はつぎのようなものです。

http://ipolygraph.com/google/

(2012 年 5 月 6 日現在、このアドレスは有効ですので、使用することができます)。

選ばれたカードがデックに返されてシャフルされたあと、マジシャンは当てようとしますが、なかなか当たりません。そこでグーグルに ″What is it?″ とタイプして検索します。そうすると、たとえば選ばれたのがハートのQだとすると、ハートのQに関するサイトが検索結果として出てくるのです。

私はこれをやってみて、表示されるカードの名前に関するサイトまで、バンガードナー氏が用意したのかと思って、驚嘆しました。よく見るとそうではなく、″What is it?″ とタイプするときに、あるシグナル文字をタイプすることによって、″What is it?″ という文字列が、選ばれたカードの文字列、たとえば ″Queen of Hearts″ に置き換えられてグーグル検索に送信され、結果として、選ばれたカードの名前に関するサイトが星の数のように表示されるのです。

いずれにしても、もの凄い作品です。秘密のシグナルについては、″Card Magic Archives″ No.0003 にてお教えいたします。

″Card Magic Archives″ No.0003 を掲載いたしました

= 掲載期間：2009 年 12 月 18 日～ 2010 年 2 月 18 日 =

前述の ’ ボンドゥーグル ’ の秘密のシグナル入力方法を解説しています。インターネットエクスプローラーのアドレス覧に、以下のアドレスを記入してアクセスしてください。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/*****/0003.html

″*****″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 165 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 2 文字を、アルファベット小文字、5 文字にしたものです。

Card Magic Archives
No. 0003
2009 年 11 月 27 日

ボンドゥーグルのやり方

″Cardcian's Jornal No.105″ で紹介した、ボンドゥーグルでの入力方法を説明いたします。

″What″ とタイプする代わりに、″/5c/″ とタイプして、そのあと、″is it?″ とタイプしてください。検索文字列として、″What is it?″ と表示されます。

″/″ にはさむ 2 文字は、数に対する a、2、3、4、5、6、7、8、9、1、j、q、k のどれかと、マークに対する d、c、h、s のどれかです。

なおこのトリックのサイトにアクセスするのに、アドレスをタイプするのはまずいですから、デスクトップにアイコンを置いて、それをクリックして立ち上げられるようにしておくとよいでしょう。

Cardician's Journal

No.106

2009 年 12 月 25 日

iPhone マジック誕生！

（株）テンヨーが、iPhone を使用したマジック、'Magic Shuffle' と 'Magic Hat' を発売いたしました。テンヨーのサイト、もしくはグーグルで検索して、商品情報や配信情報などをご覧ください。

単発現象を連続現象に構成する

今日はクリスマスです。"Cardician's Journal" を読んでいただいている皆様へ、プレゼントをさしあげたいと思い立ちました。

そこで今日は、カードマジックをより効果的にする上での、ひとつの戦略的手法を説明したいと思います。それは、単発現象であったマジックを、連続現象のマジックに構成し直すということです。

ビル・ゴールドマンの 'モンキーインザミドル' は、サンドイッチトリックの大傑作のひとつだと思います。この作品の素晴らしいところは、つぎの点にあります。

選ばれたカードがデックに戻されて、デックがシャフルされたあと、あらかじめテーブルに表向きに置かれていた 2 枚の黒いJが、1 枚ずつゆっくりとデックのトップに表向きに置かれます。魔法をかけてからカードを広げると、2 枚の表向きのJの間に、1 枚の裏向きのカードがはさまっていて、それが選ばれたカードです。

2 枚の表向きのJをトップにのせて、それらを広げるまでの間に、カードに対して何も動作が行われていない点が、クリアでダイレクトな不思議さを生み出すのです。これは、何もない空間に瞬間的に物が現れるという、瞬発現象です。これほど見事な瞬発現象は、他に類を見ないものです。

しかしながら、マジックというものは、瞬間的な現象の面白さだけで成り立っているわけではありません。現象と現象のつながりというものによって、お互いの現象が相乗効果を発揮させるということが、たいていの傑作カードマジックと言われるものの中に見い出すことができます。

’アンビシャスカード’、’マジシャンVSギャンブラー’、’シカゴオープナー’など、例を挙げればきりがありません。

ではサンドイッチ現象で、起承転結のある手順構成はあるでしょうか。選ばれたカードをサンドイッチ状態にして現したあと、つぎにどのような現象を見せれば、起承転結のある演技となるでしょうか。

ひとつの例として、私の最新作を解説いたします。

モンキートラップ

= 加藤英夫、2009 年 12 月 6 日 =

シャフルされたデックを受け取り、2 枚のカードを使うと言って、フェースを上に向けて広げ始めますが、トップにいちばん近い絵札と、トップカードをグリンプスします。そしてカードを広げていき、トップカードと同じ数のカードを 3 枚カルしてスプレッドの下に抜き出し、トップ近くにあった絵札と、それよりもまえに出てくる同色で同数の絵札をアップジョグします。

カードを閉じて、アップジョグした 2 枚を抜いて、表向きにテーブルに置きます。デックを裏向きにします。同数カード 4 枚がトップにセットされました。

以上については、同数カード 4 枚をあらかじめトップにセットしておいてスタートしてもかまいません。演技の最初に演じる場合は、そのようにする方がベターです。

4 枚の同数カードのどれかをフォースします。相手がそれを見ておぼえたら返してもらい、結果的にそのカードがトップにきて、他の同数カードがその下にあるようにします。

「あらかじめこちらに抜き出しておいた 2 枚で、あなたのカードを見つけます」と言って、右手をテーブルの 2 枚の絵札うちの 1 枚を取りにいきますが、そのとき左手はトップカードの下にブレークを作りますが、左親指の付け根のブレークを作ります。

右手で取った絵札をデックのトップに置きます。そしてもう 1 枚の絵札を取って、ゆっくりとはっきりとデックの上に置きます。

「当然この 2 枚の間には、」というセリフを言いながら、左親指の付け根でブレーク上の 2 枚を右にキックして、キックされた 3 枚の右サイドに右親指と中指を当てて、下の 2 枚をつかんでさっと右に運びます。左親指を上の絵札に当てて置くと、下の 2 枚がスムーズに取れます。

左右の手で表向きのカードを見せながら、「何もありません」と、まえにセリフに続けます。そして右手のカードをデックの上に戻します。これで、選ばれたカードがサンドイッチ状態になりました。

デックに対して魔法をかけてから、ゆっくりとトップ近辺のカードを広げて、表向きの絵札の間に裏向きの 1 枚が現れたことを表現します。そのとき、3 枚の同数カードの部分も少し広げておきます。そして右手で上の 3 枚をファン状に取るとき、カードをそろえつつトップ 3 枚の下にブレークを作ります。

「あなたのカードは何でしたか」とたずねてから、右手を返して、はさまれたカードの表を見せます。選ばれたカードです。

「当たりましたね」と言いますが、このとき相手の目を見て言うことが大切です。まだ相手を見ている間に、右手のカードをデックの上でそろえて、右手に取りますが、ブレーク上の 3 枚をアディションして取ります。すぐにデックをテーブルに置きます。右手のカードはビドルポジションに持っています。

カードをそろえて右手に取るとき、相手の注目をカードからそらしておくことが大切です。いかにも相手のカードが当たったところで、演技が終わったような感じを出すようすれば、それがミスディレクションになります。

「このマジックには続きがあります」と言って、もういちどカードの方に注目を集め、右手のカードから 1 枚、2 枚と左手に取りますが、2 枚目の裏向きのカードはアップジョグさせます。そして残りのカードを 3 枚目として左手のカードの上にのせます。

左手を返して、アップジョグカードの表を相手の方に向けて、「このカードには仲間のカードがあります」と言います。左手を返してアップジョグカードを右手で押し込み、そのままカードをビドルポジションに持ちますが、そのとき、いちばん下の 1 枚を左指先で押して、少し右にサイドジョグさせます。

右手をシェイクするなどの魔法をかけます。それから左手にカードを取っていきますが、表向きの 1 枚目を取ったら、つぎの裏向きのカードは 1 枚目より少し右にずらして取ります。

つぎはサイドジョグを利用して、裏向きのカードを全部取ります。やはり右にずらして取ります。そして残りの表向きの 1 枚を右にずらして取ります。全体がファン状に広がった状態にするのです。表向きの絵札の間に 2 枚の裏向きのカードが現れました。

同じやり方をして、表向きの間に 3 枚のカードを現し、最後は 4 枚のカードを現します。そして、「この 2 枚は役目をはたしました」と言って、表向きの 2 枚をデックの上に捨てます。「あなたのカードの仲間が集まりました」と言って、4 枚の同数カードを現します。

″Card Magic Archives″ No.0004 を掲載いたしました

= 掲載期間：当分の間掲載を続けます =

カードマジック用語辞典をアップロードいたしました。70 種類の用語を解説しています。用語の頭文字をクリックすることによって、目的の用語にアクセスすることができます。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/***/0004.html

″***″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 145 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、3 文字にしたものです。

Card Magic Archives
No. 0004
2009 年 12 月 25 日

カードマジック用語辞典

つぎのアドレスにアクセスしてください。

http://magicplaza.gn.to/archives/aru/term/

補　足（2012 年 5 月 6 日）

現時点でカードマジック用語辞典はアップロードしたままですが、永久に利用できるものではありません。いつ削除するか決まっておりません。

Cardician's Journal

No.107

2010 年 1 月 1 日

謹賀新年

いよいよ新しい年の始まりです。″Cardician's Journal″も 3 年目に突入です。いつもお読みいただいていることを感謝しています。今年も、実のある内容をお届けしたいと思っておりますので、よろしくおつきあいくださるようお願いいたします。

″Card Magic Library″の方は、今年中に第 5 巻（マセマティカルトリック）と、第 6 巻（スライトオブアイズ）を発行いたします。もちろんどちらもトリックや技法の寄せ集めではなく、それぞれに対する歴史的検証と、それらから不思議さを生み出すためのエッセンスを論理的に説明いたします。ご期待ください。

タイムカプセルを開ける

私は 2002 年 11 月に、マジックカフェのメンバーとなり、本日現在投稿回数 5165 回を重ねております。そこには、その期間に私が考案した作品、約 500 点を発表してきました。作品のみならず、文献を読んで貴重なものを見つけたとき、それについて紹介し、それにもとづく私のアイデアも書きました。

なぜそのようなものを、誰でもアクセスできるサイトに書いてきたのかというと、私はマジックカフェを私のタイムカプセルとして用いたのです。英語で書くかぎり、日本のマ

ジシャンで読まれる方はごくわずかです。ですから、そこに書き貯めたものは、自分の研究成果のアーカイヴであり、後日それらを日本語で書き直すことによって、日本のマジシャンの皆様に喜んでいただけるものを提供できると考えたのです。

今年は、そのタイムカプセルのフタを開けて、少しずつ日本語に書き直していこうかと思います。これが元旦にあたっての、ひとつの思いです。もちろんカードマジックの研究もいままでどおり続けますが、ただ知識や作品の量を増やすだけでは、あまり意味がありません。それらを価値のある形でなるべく多くのマジシャンに提供していくことが、人生の第 3 コーナーをまわった私として、大切な指針であります。

アーサー・バックレイの研究

マジックカフェに私が立ち上げたスレッドに、'Annotated Buckley' というのがあります。これは、アーサー・バックレイの ″Card Control″ を読んで、重要なことを見つけるたびに、それらを紹介するとともに、それらにまつわる他の情報や私の思いついたアイデアなどを紹介するスレッドです。

今日は、そのスレッドに書いたことを抜粋して、いま現在の私の文章でまとめたものを紹介いたします。ここには、バックレイの 'トライアンフ' にまつわる話を紹介いたします。″Card Magic Archives″ の方では、他の作品 7 種類について書いています。

ミックスアップ

= アーサー・バックレイ、“Card Control”、1946 年 =

2007 年 8 月 1 日のマジックカフェに、ジャック・ティゲ氏よって、”Buckley Predating Vernon with Triumph?”（'トライアンフ' は、バーノンよりバックレイが先んじていたのでは ?）というスレッドが登場しました。

彼はバーノンの 'トライアンフ' を、1961 年に発行された、”Stars of Magic” の合本で読んだために、1946 年発行の、アーサー・バックレイの” Card Control” に出ているトライアンフに似ているマジックと比較して、”バックレイの方が先にトライアンフの現象を考えたのでしょうか” と問いかけてきたのです。

私はすぐスターオブマジック第 2 巻の発行日が 1946 年であることを確認して、バックレイがそれを書いたのとバーノンがトライアンフを発表したのが同じ年だと投稿しました。

いずれにしても、いままでバックレイのそのカードトリックを読んだことがなかったので、

今回読んで驚きました。まさにトライアンフと同じ現象なのです。一言で言えば、バーノンがトライアンフシャフルで現象を生み出しているのを、バックレイは、レッド＆ブラックシャフルで実現しているのです。

レッド＆ブラックシャフルは、フォールスシャフルの一種ではありますが、観客から見たら、怪しいことはいっさいやりません。実際に半分のパケットと半分のパケットをリフルシャフルするのですから。

したがって、考えようによっては、バーノンのやり方よりも、こちらの方が優れていると言えるかもしれません。ただしシャフルしたあと、バーノンのように、混ざっていることを見せながら、一方のパケットをひっくり返すという、巧妙なやり方は使われていません。バックレイは、ハーフパスでそれを行っています。

方　法

スペクテーターズピークで選ばせたあと、選ばれたカードをボトムにコントロールします。

上半分をカットして表向きにファンに広げ、裏向きの半分の上にそろえます。そして裏と表を混ぜると言って、レッド＆ブラックシャフルを行います。その結果、上半分が表向きで、下半分が裏向きとなり、選ばれたカードはいちばん下にあります。

デックを色々なところからカットして、裏向きの部分と表向きの部分を何カ所か見せ、いかにもよく混ざっている印象を与えますが、最終的に、選ばれたたカードをトップに運びます。

密かにハーフパスで下半分の裏向きのパケットを表向きに返します。まん中からカットしてから、デックを裏を上にして置きます。選ばれたカードをたずねてから、リボンスプレッドして結果を見せます。

備　考

ハーフパスするぐらいなら、「もっとよく混ぜます」と言いながら、堂々と下半分をひっくり返しながらテーブルに置いて、右手の上半分とリフルシャフルした方がよいと思いますが、いかがでしょうか。

因みに、バーノンとバックレイは親しい友人同士でしたから、2 人がこの現象について交流があったことは十分に考えられます。他のバーノン作品の経緯から類推しても、バーノンの創作活動が、自分のアイデアから出発するというということは希であり、’ト

ライアンフ’も他のマジシャンのものを改良して完成させるというケースのひとつであったかもしれません。

バーノンのトライアンフと比較して、バーノンの作品の方が完成度が高いと思いませんか。そのへんに、バーノン作品が古典として多く残ったことの理由が見られるのです。

トライアンフ・加藤版

= 加藤英夫、2009 年 12 月 24 日 =

レッド＆ブラックシャフルを使うことは、’トライアンフ’を演じるのに優れた方法だと思います。ところが前述のように、両方とも上に表向きのカードがあるのでは、表と裏を混ぜた印象が出せません。私はふと、ザローシャフルのあと、レッド＆ブラックシャフルを行えば、その問題を解決できることに気づきました。

選ばれたカードをトップにコントロールしたあと、デックの下半分を抜いて表向きにして右に置き、裏向きの左の半分とザローシャフルします。選ばれたカードを最後に落とします。

そのあと、レッド＆ブラックシャフルを行います。このシャフルについては、Cardician’s Jurnal No.104 に書きましたので、参照してください。

このあとは、バーノンの処理法に続けるか、前述の備考に書いた方法で処理します。

″Card Magic Archives″ No.0005 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 1 月 1 日～ 3 月 1 日 =

アーサー・バックレイの ″Card Control″ についてマジックカフェに投稿したものから、7 作品についてまとめました。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0005.html

″****″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 203 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

70 歳に近づくときに用意すること

私は 65 歳になったら、自動車の運転をやめると決めていて、65 歳になったときに車を売却し、その後は運転しておりません。そしていま 70 歳にかなり近づき始め、やっ

ておかなければいけないこと、準備しておくべきことを考え始めるようになりました。

送金したのに Card Magic Library が送られてこない、などという事態の起こらないように、家族の者に対処法を指示いたしました。そして〝注文方法〟の説明に、そのような状態になったときに、葉書で問い合わせをいただくよう、説明を加えました。

いまはまだ元気ですから、心配しているわけではありません。あくまでも皆様に迷惑をおかけしないための、事前の配慮です。父は 103 歳まで頑張りましたが、たぶんその血筋を引いていると思っています。その日まで、手と頭が動くかぎりカードマジックについて書き続けるつもりです。

Card Magic Archives

No. 0005

2010 年 1 月 1 日

アーサー・バックレイの研究

以下のトリックは、アーサー・バックレイが ″Card Control″(1946 年)で解説しているものです。

Transposition

ダブルリフトをメインとして 2 枚のカードの交換現象を行うジャンルのひとつの方法として記録しておきます。

トップから、X, A, K, ジョーカーとセットしておきます。ダブルリフトでAを見せて、Xをテーブルの右の方に裏向きに置きます。つぎにダブルリフトでKを見せ、Aを左の方に裏向きに置きます。

ダブルリフトしてジョーカーを見せ、Kを取り、それでカードに魔法をかけたのち、それで右のカードを表向きにするとき、メキシカンターンオーバーしてKを現します。左のAを表向きにします。右手に残っているカードをデックのトップに置き、ダブルリフトでジョーカーを見せます。

The Lost Aces

4枚のAを表向きのファンの中に分散して入れますが、突き出させておきます。バーノンのマルティプルシフトを行うと、4枚のAはバックに集まります。

他のカードの中に入ると、Aは他のカードに姿を変えて、見つからないように変身すると説明し、カードを広げていき、適当な 4 枚をアップジョグして、それらが 4 枚のAだと言います。

それらを抜くとき、バックにある 4 枚のAをアディションします。右手のデックを裏返し、左手に抜いたカードを裏返してデックのトップに置きます。

それらかトップの 4 枚を表向きにして、Aに戻ったことを見せます。

Convexed Aces

とてもそのままやる気のしないマジックですが、デックを左右に飛ばして左右の手に 2 枚ずつAを

取るやり方が存在していたことの記録として書きます。

4 枚のAにかなり強い横方向のブリッジをかけて、テーブルに横一列に並べます。他のカードを 3 枚ずつのせます。

各パイルを横方向から重ねるように寄せると、ブリッジのかかったAが下に入るので、4 組集めると、いちばん下に 4 枚のAが集まります。集めたカードをデックの上にのせ、Aがトップとボトムに 2 枚ずついくようにカットします。

そして初めは右手から左手にデックを飛ばして、トップとボトムのAを右手に残し、つぎは左手のデックを右方向のテーブルに飛ばし、2 枚のAを残します。左右の手のAを見せます。

Card Through Case

テーブル左の方にカードケース置いておきます。選ばれたボトムにコントロール。ボトムプレイスメントの位置にデックを右手に持ちます。

左手でケースを取りにいき、右手を近づけたときにボトムプレイスメントと同じことをやって、選ばれたカードをケースの下に入り込ませます。左手指先でデックを持ち、右手でフラップを開けて、デックをケースに入れて、フラップを閉じます。

相手にケース持たせますが、カードも一緒に持たせます。ケースの端を指先で持たせること。ワンツースリーでケースをはたき落とすと、選ばれたカードが相手の手に残ります。

備　考

原著からは、デックをケースに入れるときに選ばれたカードをケースの外に出すやり方をよく理解できないので、上記のように書き直しました。

Birds of a Feather

トップに 4 枚の同数カードセット。それらを保つフォールスシャフルののち、カットして、それらの上にブレークを保持します。そしてリフルフォースして、4 枚のAがトップにくるようにカットします。

いちばん上のAを表向きにするとき、その下の 3 枚のAの下にブレークを作り、ブレーク上の4枚を1枚として右手でつかみます。

選ばれたカードの仲間を集めると言って、デックの左上コーナーを左親指でリフルし、相手がストップしたところで止めます。右手のAを入れますが、入れたらすぐに下の 3 枚を密かにデックの中に

入れます。バックレイはこの技法を’スライド’と呼んでます。

表向きのAをアップジョグしたままカードを広げて、アップジョグされたAのつぎから 3 枚のAを現します。

Four Chances

エスティメーションという名称が明確に使われています。そして、エスティメーションしたあたりのカードの位置を変えないリフルシャフルが解説されており、他のエスティメーショントリックに応用できる点で、貴重なものです。

方 法

シャフルしたデックをテーブルに置き、だいたいまん中あたりからカットして上半分のボトムをおぼえさせ、そして下半分にのせてそろえさせます。枚数目をエスティメーションします。もしも中央より多くずれていたら、だいたい中央にくるようにカットして続けます。

ここでつぎのように選ばれたカードの位置を変えないリフルシャフルを行います。右手でデックのまん中から 26 枚ぐらい引き抜きます。左に残ったカードの分かれ目を左親指で保ちます。そのブレークの上と下に 13 枚ぐらいずつあります。

まず右の下の 10 枚ぐらいと、左のブレークまでのカードをリフルします。それから右の方だけ 7,8 枚リフルし、そのあとは両方から普通にリフルします。

カードを当てるには、選ばれたカードを当てると言って、カードを広げて、エスティメートした位置でカットしますが、そのときトップとボトムになる 2 枚ずつをグリンプスします。

相手のカードを名乗らせて、トップもしくはボトムから現します。必要ならダブルリフト、もしくはグライドを行います。

A Gambler’s Aid

テーブルダブルリフトが使われています。

シャフルしたデックをテーブルに置きます。相手に 6 – 12 の数を言わせます。9 が言われたとします。

デックから右手で 1 枚取り、左手に置きます。そのときそのカードをグリンプスします。つぎからはダブルで取り、4 回ダブルで取ります。すると左手には 9 枚のカードがあります。

「このようにカードを取っていき、あなたの思った枚数目のカードを見ておぼえてください」と説明し

ます。そして左手のカードをデックの上に重ねます。これでグリンプスしたカードが 9 枚目に位置します。

相手にデックを渡してやらせます。グリンプスしたカードをおぼえます。それをテレパシーで当てます。

備　考

テーブルからのダブルリフトのやり方がはっきり書かれていませんが、2 枚を取ったあと、中指で弾いてから左手に渡してもよいと書かれているので、もしかすると、デックを横向きにしてやるのかもしれません。縦でそのような弾きをやってから左手に移すのは不自然すぎますから。しかも、テーブルダブルリフトは、横向きの方がやりやすいのです。

Cardician's Journal

No.108

2010 年 1 月 8 日

フィネスを考える段階

″Card Magic Library″ 第 2 巻に解説した、’ミラクルイレイザー’は、先日のクラス会で演じて、「魔法のようでした」と言われて以来、ことあるごとに演じるようになりました。このマジックでは、ハマンカウントとルンバカウントが使われますが、練習を重ねるうちに、この 2 つの技法について磨きがかかってきました。

技法というものは、初期の練習段階では、ひとつひとつの動作をどのようにやるか、意識を働かせながら行おうとします。そして繰り返し練習しているうちに、意識しなくてもそのやり方ができるようになります。

その技法がスムーズにできるようになると、その技法がマスターできたと思って、本番に使うことになります。ここに落とし穴があります。そのやり方がスムーズにできて、マジック全体としてもうまく演じられて、しかも良い反応が得られたとき、それでよいという結論を出してしまいがちです。

あるものが完成したと思ったときこそ、それがそれでよいかどうか、いままでより深く考えるチャンスです。なぜなら、まだその技法をもたついてやっているような段階では、そのやり方が望ましいものかどうかなど、判断できるはずがないからです。

さて、私のハマンカウントとルンバカウントがいちおう完成した現在、もういちど点検してみることにしました。今日は、ハマンカウントについて分析します。

ハマンカウントを行うときの肝は、パケットスイッチするのがわからないようにやるということです。というよりも、スイッチの動作が 1 枚のカードをピールして取るのと同じように見えるように行うということです。ですから、スイッチの部分のやり方を吟味する必要があります。

ジョン・ハマンの原案におけるスイッチのやり方は、右手のパケットを左手の親指の付け根にはさんで、同時に左手のパケットを右下に傾けて、突き出た右上コーナーを右手の小指で押さえて、そのパケットを右に抜き取るものです。

このやり方の長所は、たいへんやさしくできることです。このやり方の短所は、スイッチのあとの持ち方が、最初の持ち方とかなり違ってしまうことです。したがって、最初からこのやり方を練習しない方がよい、と私は判断しました。

ジョン・ラッカバウマーが〝カウントシソーラス〟で書いているやり方は、右手のパケットを左手のパケットに重ねますが、右手に隠れた右上コーナーの部分で 2 つのパケットに分かれ目を維持し、下のパケットの右上コーナーを右小指で押さえて、下のパケットを右に抜き取ります。

このやり方の長所は、右手のカードの持ち方が、スイッチ前とスイッチ後で、ほとんど変わらないということです。短所は、どうしてもスイッチの瞬間に、右手で下のパケットを右に抜くという動作が際だつということです。

私がいままで練習してきてスムーズにできるようになったやり方では、ハマンのように極端にパケットにアングルをつけてスイッチするのでもなく、ラッカバウマーのように、上のパケットと下のパケットをそろえてスイッチするのでもありません。

スイッチすべく両パケットを重ねるとき、右手のパケットを左手のパケットよりも 5mm ほど左に重ね、左にずれている部分を左親指付け根ではさんで、そのパケットを左に抜き取るのです。ハマンのように、下のパケットを斜めに傾けるということをしません。右小指で下のパケットを引く必要もありません。

厳密に言えば、スイッチしたあとに、右手がカードを持つ位置が 5mm 程度左にずれます。それが短所かもしれませんが、長所と相殺したときに、問題になる短所ではないと思います。

その長所とは、左手がカードをピールして取っていく感じが、もっともよく表せるやり方だということです。試しに、いっさい右手を動かさず、左手でカードを取っていくやり方をしてみてください。ハマンのやり方でも、ラッカバウマーのやり方でも、それはできません。私のやり方ならできます。

そもそもハマンカウントは、カードを右手から左手に取っていく動作ですから、右手よりも左手の方をアクティブに動かすべき動作です。スイッチがスムーズにできるかどう

かで判断するだけでなく、全体の動作の見かけが、表現したい動作になっているかどうかで判断すべきなのではないでしょうか。

この分析の過程でひとつ気がついたことがあります。それは、左手がカードを取るとき、まっすぐ左に引いて取るのではなく、ほんの少し左前に運んだ方がよいということです。その方が、下のパケットのエッジが観客の方から見えないからです。

というわけで、技法のフィネスを考えるのは、技法をマスターしてから行うべきだということが、今回の言いたいことであります。ウクレレのことで考えれば、それは一目瞭然です。

たとえばコードからコードに移るとき、いくつかのやり方がありますが、どれがいちばんやりやすいかではなく、どれがいちばんよく聞こえるかで判断するべきなのです。それには、いくつかの方法をある程度マスターしたあとでしか判断できないのです。

Cardician's Journal

No.109

2010 年 1 月 15 日

' ゼルダの伝説・大地の汽笛 '

' インターフェイス ' とは、' 接点 ' という意味があり、ハードウェアとハードウェアをつなぐ接点となる機器やプログラムのことをいいます。それがもともとの意味でしたが、人間と機器とをつなぐ機器や手法のこともインターフェイスと呼ばれるようになりました。

任天堂の携帯ゲーム機 DS は、いままで十字キーとボタン入力がインターフェイスだったのゲーム機を、ペンタッチ入力というインターフェイスを加えて大成功したゲーム機です。

'ドラクエ9' では、十字キーやボタン入力のインターフェイスとペンタッチ入力のどちらでも使えるものでしたが、今年、ペンタッチ入力に特化したゲームが出現しました。任天堂の ' ゼルダの伝説・大地の汽笛 ' です。

インターフェイスが違うと、やれることも違ってきます。今回のゼルダの伝説は、ペンタッチ入力でしかできないことを、徹底的に追及して開発されました。たとえば、ブーメランを飛ばすのを、ペンで自由な軌道を描いて入力すれば、その軌道の通りに飛んでくれます。そんなことは十字キーやボタンでは不可能です。

ペンタッチ入力が生み出す新しいゲーム感覚の中で、十字キーやボタン入力と顕著に異なるのは、戦闘シーンです。ペンタッチ入力なら、攻撃したい部分を直接攻撃できるのです。思わず夢中になって、画面をたたき続けることになります。これは新しい面白さです。

ただし、その新しい面白さが、好きか嫌いかということは、別問題です。私の妻は、今回のゼルダの伝説のように、忙しくペンをたたかなくてはならないのを好みません。今月、'ドラクエ6' が発売されたら、もうゼルダはやめると宣言しています。

じつは私もペンタッチ入力のゼルダが気に入らないことがあります。ペンを右手で操作するために、ゲーム機本体は左手だけで持つことになります。DSi LL はかなり重いですから、左手で持ち続けてプレイすることはできません。膝の上に置いてプレイすることになります。

これは、ゲームをプレイする態勢としては心地よいものではありません。よく電車の中で両手で DS を持ってプレイする人を見かけますが、あのプレイスタイルこそ、携帯ゲーム機の良さなのだと思います。DSi LL は携帯ゲーム機の一線を越えています。少なくとも私にとっては。

何も今日は、ゲーム機のインタフェースについて詳しく書くつもりはありませんでしたが、かなり書いてしまいました。書きついでに、もうひとつ別の機器におけるインタフェースについても書かせていただきます。

テレビ視聴のインターフェイス

パソコンでテレビが見れるチューナーを購入し、横長のハイビジョンが見られるディスプレイも購入し、毎日ハイビジョン放送を楽しんでいます。ディスプレイと人間のインターフェイスは、テレビの場合はリモコンであり、パソコンで見る場合にはマウスです。この関係は、ゲーム機における十字キーとボタン入力と、ペンタッチ入力の関係にそっくりです。

マウスでテレビ番組と対峙すると、リモコンではやらなかったようなことをやるようになりました。リモコンでは番組表を表示させて、今日どのような番組があるかを調べるということはしませんでしたが、マウスでは直接に番組表でそれぞれの番組にアクセスできるので、どんどん番組を調べられます。リモコンでもできないことはないのですが、いちいち横と縦にカーソルを送るのと、マウスでクリックするのでは、やり心地がまったく違います。

ということで、朝起きたら番組表を表示して、マジック、ウクレレ、ワイン、旅行関係の番組がないかどうかチェックするのが、新しい習わしとなりました。この 1 週間で、番組名からではわからないが、マジックが関係している番組を 3 つも見つけて録画しました。アニメの主人公がマジックセットをプレゼントされてマジックにはまっていく話、山田まりやがマジシャン役を演じてすすめる音楽番組、そして魔術師の登場する映画などです。

いまやテレビは私にとって、茶の間で楽しむ娯楽機器ではなく、机の上で使う情報

収集機器へと変身したのです。

インターフェイスが変わると、こうも生活が変わるかと驚いています。テレビとは関係ありませんが、パソコンも横長のディスプレイに交換したために、いままで狭い画面でやっていた翻訳や編集の仕事が、いっぺんにグレードアップしました。左に英語画面、右に翻訳文を入力する画面を表示して仕事ができるのです。ワードで書いてあった原稿から、編集ソフトの画面にコピー＆ペーストすることもスムーズにできるようになりました。

マジックにおけるインターフェイスとは

インターフェイスとは、情報を送るパイプ役です。インターフェイスがいくら新しかったりすごかったりしても、送る情報、すなわちコンテンツが素晴らしくなければ意味がありません。カードも言ってみれば、マジシャンと観客をつなぐインターフェイスみたいなものです。

″Card Magic Library″に書かれたカードマジックのやり方は、そのままではたんなる材料でしかありません。カードというインターフェイスを通して届けるとき、テレビ局が番組を編集してから送り出すように、マジシャンも編集してから送り出す必要があるのです。

というようなことで、なんとかインターフェイスの話をカードマジックにこじつけて、今回の話を終わります。

Cardician's Journal

No.110

2010 年 1 月 22 日

"Card Magic Library" 第 5 巻

"Card Magic Library" 第 5 巻の編集が最終段階に入っています。3 月前半には発行できる見込みです。第 5 巻は、マセマティカルな原理を広く深く追求したものですから、いままで以上に読み応えのある内容となっています。今週から何回かにわたって、内容紹介をさせていただきます。

マセマティカルカードトリックというと、パズル的なトリックで、原理は面白いが、不思議さのインパクトが弱いとお考えの方が多いと思います。たしかにそのような傾向のマセマティカルカードトリックは少なくありません。私がファイルしていた 350 種類の中には、原理が面白いという理由で記録したものが多かったのも事実です。

しかしパズル的面白さだけのトリックをふるい落としたあとの、今回収録した 140 種類は、見せるマジックとして優れた作品です。それらを再読した私自身が、それらの素晴らしさにあらためて驚かされました。

考えてみれば、マジックの不思議さというものは、原理というものが不思議さを生み出す原点です。ダブルリフトという技法を使ってカードを変化させるマジックも、カードを重ねて見せることによって違うカードに見せられる、という原理が根底にあるのです。キーカードでさえも、特定のカードを目的のカードの隣りにくっつけて、目的のカードの位置を認知するという原理が根底にあります。

マセマティカルな原理というものは、ダブルリフトの原理やキーカードの原理に劣るものではありません。いままでマセマティカルなトリックがパズル的だという印象が強かったのは、クリエーター自身がマセマティカルなフレーバーを好み、そのフレーバーを現象にも反映させてきたことに、人に見せるマジックとしての弱さがあったのではないでしょうか。

今回収録した 140 種類は、現象が素晴らしいという基準で選定いたしました。おそらく読んでいただいた方は、いままでのマセマティカルトリックのイメージを一新させることでしょう。マセマティカルな原理こそ、強力な不思議さを生み出すことのできるものであると。

ギルブレスプリンシプル

デック全体を赤いカードと黒いカードを交互にセットします。このデックを表向きに置いて、両方のパケットのフェースに赤いカードと黒いカードが出るように、だいたいまん中あたりでカットします。そして 2 組をリフルシャフルします。

そのあと上から 2 枚ずつペアにして取っていくと、必ず 2 枚は赤いカードと黒いカードの組合せになります。これが、雑誌 ″リンキングリング ″1958 年 7 月号に登場した、数学者ノーマン・ギルブレスの考案した ' マグネチックカラー ' に採用された、ギルブレスプリンシプルです。現象としては、デックを背後に運び、よくシャフルされたデックから、赤いカードと黒いカードをペアで出していくというものです。

ギルブレスのこの原案通りに演じたのでは、マセマティカルなフレーバーは払拭されていません。これをマジックとしてグレードアップさせたのが、他ならぬダイ・バーノンです。バーノンはデックをテーブルの下に入れ、左右の手に 1 枚ずつ持ってテーブルの上に出していきます。赤いカードはつねに左手、黒いカードはつねに右手に持って出していくのです。これは赤黒をペアで出していくのとは決定的に違います。赤いカードと黒いカードを指先で判別できるというプレゼンテーションで見せられるからです。

ギルブレストリックの多くで使われている、赤黒交互にセットしたデックには、演技上、ひとつの弱さがあります。それは、演技を始めるときに、デックを表向きに広げてよく見せることができないということです。その弱点を見つける手法を、私が見つけて解説いたしました。最初に赤と黒がよく混ざっていることが見せられるようになったのです。その手法によって、多くのギルブレストリックが一気にパワーアップいたしました。

そして数々の素晴らしいギルブレストリックの中で、とくにお奨めするのが、フランク・ガルシアの ' グランドスラム ' を土台にして、奇蹟レベルに高めた作品、' 伝説のグランドスラム ' です。これは、単独商品としていつか販売したいと考えていたものですが、″Card Magic Library″ の価値を高めるためにも、第 5 巻に解説いたしました。

私は宣伝用の美辞麗句を書くことは避けてきましたが、このトリックこそは、加藤英夫

の最高傑作として、自信を持って送り出せるものと誇らせていただきます。つぎのような現象です。

グランドスラムとは、ブリッジゲームにおいて、同じマークのカードをAからKまでそろえるという、最強の手のことです。それをテーマにしたのがこのマジックです。

デックからスペードのAからKまで 13 枚を抜き出します。表向きに広げて抜き出していきますから、スペードのカードが余分にないことがはっきりわかります。

スペードの 13 枚と他のカード 13 枚を並べて置きます。そして、マジシャンが 2 つのパケットから適当な順で 1 枚ずつ取っていき、ひとつのパケットに重ねていきます。そのように取ったカードをデックの上に置きます。それからデックのトップから 13 枚ディールすると、それらはスペードの 13 枚です。

つぎはスペードの 13 枚と他のカードを混ぜるのを相手がやります。それでもトップから 13 枚ディールすると、全部スペードのカードです。

最後はスペードの 13 枚も他のカードも表向きにして、両方を混ぜます。混ぜたカードをデックの上に置いて、トップから 13 枚ディールすると、それらはやはりスペードのカードなのです。

他にもギルブレスプリンシプルだからこそ生み出すことのできる、合計 25 作品を収録いたしました。この章を読んでいただいただけでも、マセマティカルプリンシプルの強力なポテンシャルを実感していただけると思います。

テレビ視聴のその後の展開

前回、パソコンでテレビを見るようになったことを書きましたが、書いたことに間違いがありましたので、その後の展開とともに、間違っていたことを訂正させていただきます。間違っていたのは、番組を検索するとき、マウスを使用した方が楽に行えると書いたことです。

先週の段階では、パソコン用の 23 インチのディスプレイでテレビを見ていましたが、もっと大きな画面で見たいと思い、37 インチの液晶テレビを購入いたしました。そしてリモコンで番組表を検索することになりました。番組を端から端まですべてチェックするには、マウスよりもリモコンの方が楽なのです。たんに十字キーを押し続けるだけでよいのですから。ランダムに検索するにはマウスがよくて、シーケンシャルに検

索するには十字キーの方が優れているということです。

そのような検索機能のことだけではなく、やはりパソコンのテレビ視聴ソフトよりも、テレビに備わっている機能の方が、はるかに進歩していることもわかりました。25% だけ早送りする見方では、音声も聴くことができ、2 時間の映画を 1 時間半で見られます。おっかけ再生などもパソコンのソフトにはありません。

というわけで、マジックにかぎらず、ワイン、音楽、旅行、経済番組、映画など、番組表で気になったものはどんどん録画予約するというのが、毎日朝 9 時の私の日課となりました。とりあえず録画したあと、見る価値があるとわかったものだけ、全編を見るという見方をしています。

Cardician's Journal

No.111

2010 年 1 月 29 日

引き続き、″Card Magic Library″ 第 5 巻の内容を紹介させていただきます。

サイクリックスタック

パワーオブソウツ系

ホワン・タマリッツが出演したテレビ番組で、つぎのような現象のマジックを演じて、ものすごい反応を得ていたことがあります。

客がデックの中の好きな位置にある 1 枚を表向きに返します。そのデックともう 1 組のデックをトップから照合していくと、一方に客が選んだカードが現れたとき、他方のデックからも同じカードが現れます。

この現象は、ポール・カリーの ' パワーオブソウツ '(1947 年) に原点がありますが、1957 年に雑誌 ″ ペンタグラム ″ に発表された、ロイ・スコットの ' クラニッシュ ' は、まったくテクニックを必要とせず、数理的原理だけによって、見事な一致現象を可能としました。

その原理の素晴らしさに触発されて、マルローもバリエーションを作りましたし、タマリッツがあのテレビで演じたバージョンも、スコットの発見した原理にもとづいているのです。″Card Magic Library″ 第 5 巻では、それらの作品を紹介し、そしてニック・トロストの現象発展バージョンも解説しています。トロストバージョンの現象はつぎの通りです。

客がデックの好きなところでカットして、カットしたところのカードをひっくり返します。マジシャンはそのデックはいっさい操作しません。マジシャンは別のデックを取り出し、背後で 1 枚のカードをひっくり返します。両方のデックを表向きに置き、同時に 1 枚

ずつとげていくと、同じ枚数目に裏向きのカードが現れます。それらを表向きにすると、同じカードなのです。

ウィルザカードマッチ系

サイクリックスタックを使うトリックとして、傑作と言われるのが、ハワード・アダムスの原作を発展させた'Will The Card Match'です。Mr. マリックはこのトリックを、CDを使ってテレビで演じました。つぎのような現象です。

10 枚の CD を重ねたものを、客にカットさせてから、5 枚と 5 枚の山に分けます。1 人目のタレントに、CD を 4 回上から下にまわさせます。まわすのは同じ山だけでなく、1 枚をひとつの山でまわして、3 枚を他の山でまわしても、とにかく合計 4 回自由にまわさせます。4 回まわしたあと、両方の山のいちばん上の CD をそのタレントの前に置きます。

2 人目のタレントは残りの 4 枚ずつの山で 3 回まわします。そして両方の山の上から 1 枚ずつ CD を取ります。3 人目は 2 回まわし、4 人目は 1 回まわし、5 人目は残りの 2 枚の CD を受け取ります。その結果、それぞれのタレントが持っている CD のタイトル面を見ると、どちらの CD もそれぞれのタレントのリリースした CD なのです。

このトリックも多くのマジシャンがバリエーションを作りました。マーチン・ガードナー、ラリー・ベッカー、ロイ・ウォルトンなどの作品を紹介しています。

プリディクション系

雑誌“ジニー”1982 年 11 月号に掲載された、レイモンド・ビービの‘マジカルマッチング’は、つぎのような現象のトリックです。

相手がデックから 1 枚のカードを選んで、雑誌の下に隠します。マジシャンも 1 枚のカードを選んで雑誌の下に入れます。そして残りのデックをケースに入れて、上着のポケットにしまいます。そしてズボンのポケットから別のデックを取り出します。そのデックをケースから取り出して広げると、中央に 2 枚の表向きのカードがあります。雑誌をどけて、2 枚のカードを表向きにすると、表向きの 2 枚と同じカードです。

ビービのやり方は、メネテケルデックを使用するので、デックを広げるときに、表が観客に見えるように広げることはできません。最後にひっくり返った 2 枚を見せるときも、原案ではデックを裏向きに広げて、表向きの 2 枚を見せざるを得ませんが、サイクリッ

クスタックを使った私のやり方では、表向きに広げて裏向きの 2 枚を現すことができます。ちょうど ' インビジブルデック ' のような現し方です。裏向きに現して 2 枚を表向きにするからこそ、クライマックスとなるのです。

手前味噌になりますが、この作品も私の大自信作のひとつです。サイクリックスタックの章には、合計 23 作品が集録されています。

編集進行状況

″Card Maigc Library 第 5 巻 ″ の原稿作成は、本日完了いたしました。明日印刷会社に手渡します。印刷完成のめどが確定したあと、注文受付を開始させていただきます。

Cardician's Journal

No.112

2010 年 2 月 5 日

ステージにおけるカードマジック

最近のマジックカフェで、**″500 人程度の観客にマジックを見せる機会があるのですが、大勢の観客に見せるのに適したカードマジックはどのようなものがありますか ″**、という質問投稿がありました。投稿者は、’インビジブルデック’、’ブランクデック’、’サインされたカードのポケットの飛行’などが、大勢の観客向きのトリックだと考えているとのことです。

何人かが、大勢向きのトリックをリストアップしてきましたが、この話題に対して適切な答えを提示できる人は、あまりいないようです。なぜなら、ほとんどのカーディシャンは、そのような大勢の観客に演じるという機会や経験がないからです。

私は、**″ カードマジックの大半は演じようによっては、500 人程度の観客に対しては効果的に見せられますよ ″** と投稿しようと思い書き始めましたが、途中まで書いてやめました。これほど重要なことは、どうせなら ″Cardician’s Journal″ に書いた方がよいと思ったのです。（このような高度なレベルの問題は、私の英語力では伝えきれないという心配もありましたので）。

質問者は、インビジブルデックが大勢の観客向きだと思っているようです。たしかに、デックを広げるときに、まっすぐ観客に対して正面を向いて、顔の前で広げれば、表向きのデックの中に裏向きのカードがあるのを、普通の広げ方よりは、はっきり見せられることは事実です。

しかしながら、そのように現象が見えやすいようなマジック、見えやすいようなやり方、はたまたプロジェクターを使って現象を見えるようにする、というような工夫よりも、もっと効果的なやり方があるのです。このやり方を使えば、500 人ぐらいなら、ほとんどのカードマジックを演じることができます。

私は、3年ほどまえに日本奇術協会の新年会に出席させていただいて、カードマジックを演じたことがあります。8枚のカードの裏にそれぞれ文字が書かれていて、順番を客の指定によってバラバラに並べたはずなのに、端から文字を見ていくと、「誕生日おめでとう」となります。

普通のブリッジサイズのカードの裏面に書かれた文字ですから、100人ぐらいの観客の後の方の人には文字は読めません。

私は1人の客にステージに上がってもらい、8枚のカードに書かれている文字をその客に見せました。その客が文字が書かれていることを肯定することによって、観客全体にもそのことが伝わります。その客の指定でカードの順をバラバラにしたあと、1枚ずつカードの文字を見せながら、その客に私といっしょに読み上げてもらいました。

あとである方が私に言いました。「加藤さん、面白かったですね。書いてある文字はまるで見えませんでしたが」と。

要するに、現象を全員に見せようとするのではなく、手伝ってもらう観客に、情報の中継役をやらせるのです。たとえばカード当ての場合、選ばれたカードを抜き出して、裏を客に向けて持ち、「あなたのカードは何でしたか」とたずね、相手がハートの8と答えたとしましょう。「ではこれがハートの8だったら、拍手してください」と言います。そして客に表を向けます。その客は拍手します。それによって、観客全体にそのカードがハートの8だとわかります。

私は、Mr. マリックが、カーディシャンズスクールの300人ぐらいのイベントで、'ギャンブラーVSマジシャン'をやって、喝采を浴びたのを目撃しました。手伝いの客を使ったわけではありませんが、説得力のあるセリフは、観客が見えにくいものをはっきりと認識させる力があるのです。

プロジェクターを使わなければ、カードマジックを大勢の観客には見せられないと決めつけずに、以上述べたことを参考にしていただいて、ステージでのカードマジックに挑戦してみてください。

◇◇

今日は、"Card Magic Library" 第5巻の内容説明の第3弾を書こうと考えていましたが、上記の内容にさせていただきました。来週には完成日が確定すると思いますので、来週まとめて全体を紹介させていただき、注文受付、発送開始日についてもお知らせすることにいたしました。

Cardician's Journal

No.113

2010 年 2 月 13 日

"Card Magic Library" 第 5 巻 内容紹介

第 15 章　ギルブレスプリンシプル

すでに説明した通りです。

第 16 章　等式プリンシプル

数理的原理の中には、原理を等式で現すことができるものが色々あります。この章には、そのような原理が使われている作品を収録いたしました。

ジョン・バノンの ' タイムリーディパーチャー ' では、数理的原理を使いながら、3 人の客の選んだカードが消失したあと、デックをスプレッドすると、3 枚がリバースされて現れるという、インパクトの強いビジュアル現象を実現しています。

スチュワート・ジェイムスの ' ミラスキル ' は、等式プリンシプルを使ったトリックの傑作と言われますが、見せられたあとよく考えると、トリックがわかってしまうという弱点がありました。赤いカードと黒いカードの枚数で演じたこのトリックを、マーク別の枚数に置きかえたサム・シュワルツの ' 王様の家来 ' は、トリックが見抜かれる可能性がなくなり、演出面で磨きがかかったことによって、原案をはるかに越えたものになっています。

スチュワート・ジェームスの原案をご存知の方は、シュワルツが変更した点にきっと感動されるに違いありません。

第 17 章　サイクリックスタック

すでに説明した通りです。

第 18 章　マトリックスプリンシプル

ルイス・ヒステッドの ' ミラクルディヴィネーション ' は、つぎのような現象のトリックです。

5 人の客に 5 枚ずつ渡し、それぞれの客に 5 枚の中の 1 枚をおぼえてもらいます。それら 25 枚のカードが集められてシャフルされたあと、ふたたび 5 枚ずつ 5 組に分けて、それぞれの組のカードを読み上げていきます。ある客のカードが読み上げたカードの中にあったとき、マジシャンはその客のカードを当てます。そのようにしてすべての客のカードを当てます。

今日では、ヒステッドの原案を土台とした、サイモン・アロンソンの ' ヒステッドヘイステッド ' が有名ですが、どちらもメモライズドスタックを使ってミスコールします。すなわち、読み上げるとき、読み上げるカードのフェースは観客に見せられないのです。

私はこの 2 作品を読んだとき、どちらもマスターしようとはしませんでした。なぜなら、25 枚がシャフルされたあと、5 枚ずつフェースを見せてその中に客のカードがあるかたずねていく、レオ・ホロヴィッツの ' トゥエンティカードトリック ' を知っていたからです。

ぜひ皆さんも、これらの作品を比較して、メモライズドスタックという現代では最強の技法と思われているものが、けして最強の不思議さを生み出すものではないということを確認してください。

もちろんマトリックスプリンシプルのこの章には、この原理を使った最高傑作である、アレックス・エルムズレイの ' クロス 25' を収録しています。この作品は、2 人のカードを当てる ' カード当て ' ですが、私は同じ原理を利用して、ビジュアルな現象を生み出すことに挑戦して、' クロスフォー ' を創案いたしました。つぎのような現象です。

マジシャンが後を向いている間に、相手が表向きにリボンスプレッドされたデックから、同色同数のカードを 2 枚取って、ポケットに隠します。残りのカードを 5 枚ずつ分けて相手に見せ、どの組とどの組に相手が隠したのと同じ数のカードがあるかをたずねます。それをきいて、マジシャンは裏向きのカードの中から 2 枚のカードを抜き出します。ポケットから隠されていた 2 枚を出して、それら 4 枚を表向きにすると、全部同じ数のカードです。

第 19 章　フリーカットプリンシプル

この原理は、数理的原理でありながら、ビジュアルな現象を生み出します。私は

1967 年にこの原理が世に現れた年に訪米し、この原理を用いたトリックを見せられて驚嘆しました。そのあと、そのトリックが私を驚かせただけでなく、アメリカ中のマジシャンを驚かせたことを知りました。

しかしいくら大傑作マジックにも、日本人の観客には使えない致命傷がありました。それはデックの中にバラバラに入れられた 4 枚のAを出現させるのに、カードの名前の英語のスペルを使うのです。こればかりは日本語に置きかえられません。

しかし考案者のジーン・フィネルは、スペルではなく、カードの数を使って現すバージョン、’エーセズアットランダム’も考えていました。この章に収録いたしました。つぎのような現象です。

4 枚のAがデックの中に分散されたあと、トップから 4 枚のカードを一列に並べます。そのうちの 1 枚を表向きにします。それがQですから、そのカードの手前に 12 枚のカードを置きます。つぎは残りの 3 枚のうちの 1 枚を相手が表向きにします。それが7のカードであるとしたら、そのカードの手前に 7 枚のカードを置きます。つぎに相手が表向きにしたのがJであるとしたら、そのカードの手前に 11 枚のカードを置きます。最後のカードを表向きにすると5であるとします。その手前に 5 枚置きます。そのようにしてできた 4 つの山を表向きにすると、フェースに 4 枚のAが現れます。

第 20 章　マセマティカルカードトリックアラカルト

Part 1　CATO
Part 2　リバースファーロー
Part 3　7 − 16
Part 4　コーディングトリック
Part 5　ダウンアンダー
Part 6　ロイヤルタウン
Part 7　その他

これらの中にも傑作が満載ですが、ロイ・ウォルトンの’ロイヤルタウン’にもとづく私のバリエーション、’ツインサーチ’はパケットトリックの単独商品としていつか販売しようと温存してきた、私の大切な作品です。ご期待ください。

Cardician's Journal

No.114

2010 年 2 月 19 日

iPhone マジックが開く世界！

先日島田晴夫師をはじめとして、5 人のマジック界で著名な方々と会食しました。その席で、iPhone を使ったマジックの開発者である、（株）テンヨーの小宮賢一氏から iPhone マジックを見せていただきました。皆さんもすでにご覧になったかもしれませんが、私は iPhone マジックはマジシャンにとって、強力な武器になると確信しました。

因みに、テンヨーの iPhone マジック「マジックシャフル」は、ダウンロード回数1万回を越えたそうです。発売 2 ヶ月でこれだけダウンロードされたのは、すべてのジャンルのソフトの中で最上位に近い回数だそうです。

この会食の席を主催された（株）テンヨーの山田社主は、すでにテンヨーの iPhone マジックのみならず、世界で発表されている iPhone マジックもご自分の iPhone にダウンロードされ、機会あるごとに利用されているそうです。山田氏は、iPhone マジックを見せるまえに、グーグルストリートビューなど゜、マジック以外の iPhone ソフトをやって見せてから、そのあと iPhone マジックを演じるそうです。

そのようなやり方をした方が、iPhone マジックの効果が上がるというのです。その話をきいて、私自身も最近、マジックというものはいきなりマジックから始めてはいけないと思い始めていたので、そのことで意気投合して、話が盛り上がりました。

一言で言えば、落語に枕があるように、男女の時間の初めに会話があるように、オペラに序曲があるように、本題に入るまえに観客の気持ちをこちらに向けるものがマジックにも欠かせない、ということ。そのことを再確認したのでした。

2 月 16 日の朝日新聞の夕刊に、オリンピックにロシア代表として出場した、川口悠子選手に関する話が出ていました。引用させていただきます。

モスクビナコーチの理想は、ひとつの「作品」を作り上げること。演技まえ、名前を呼び上げられたときから、幕は上がる。演技のスタート位置につくまでの動きにもこだわりがある。

このフィギュアスケートコーチの姿勢にこそ、山田氏と話したのと同じ哲学があるのです。そのフィロソフィーは、カーディシャンの演技のあり方を、根本からグレードアップさせるものであると、私は信じています。

川口選手の話には、他にも参考になることが書かれています。同コーチは、川口選手を俳優養成学校に通わせたとのこと。マジシャンにとっても、そのようなことを指摘してくれるコーチが必要なのかもしれません。

″ビデオスタディ″開始します！

私は、インターネット上で人の書いたもの、映像などについて、批判するような文章は書かないように気をつけてきました。私自身の書いたことなどに、ちょっとした意見を書かれても、感情が動くことは、私自身よく知っているからです。最初のころ、マジックカフェでかなり失敗をやりました。良い意見を書いたつもりが、人の気持ちを害していたことを、あとから気づくことがしばしばでした。

しかし今日、私は決意しました。インターネット上にアップロードされたカードマジックの演技を見て、そこから学べることを私の″Card Magic Archives″の中に記録していこうと。その中には、’誉める部分’もあれば、’気になったこと’、’思いついたこと’などを書いていこうと思います。

’気になったこと’を書けば、ご当人の気分を害する可能性があります。しかしながら、素晴らしいカードマジックを追求する上で、そのようなことを問題として熟考することは、値千金なのです。それこそ、このインターネット時代でしかできないことなのです。

誉めるにしろ気になる点を指摘するにしろ、映像を投稿されるマジシャンの方々には、私の意図するところを理解していただき、この試みをお許しいただきたいと思います。

″ビデオスタディ″第1回は、つぎの映像における演技についてです。どの点について私が話題にしようとしているか、考えてみてください。次週金曜日の″Card Magic Archives″No.006に詳しく書きたいと思います。

オープンプリディクション

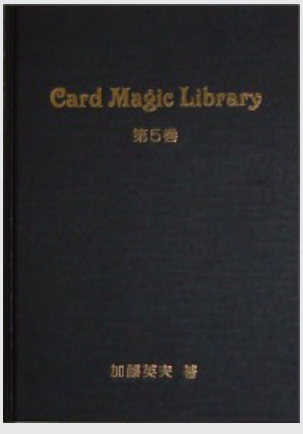
Cardician's Journal

No.115

2010 年 2 月 26 日

"Card Magic Library" 第 5 巻完成！

お待たせいたしました。"Card Magic Library" 第 5 巻が完成し、本日より発送を開始いたしました。



]

第 6 巻以降に関して

高い山も 5 合目まで登ると、始めるまえは想像でしかなかった山の頂上が見え始めます。第 8 巻の原稿を書いている現在、その姿はより鮮明になってきました。第 8 巻は、'エッセンシャルスライツ' というテーマで、重要技法についてまとめています。

最初に取り上げたのは、'ビドルムーブ' です。書き始めて驚きました。ビドルムーブを使った優れた作品が 20 作品以上もあったのです。こんなにあると思ってもいませんでした。

パス、コンビンシングコントロール、ボトムプレイスメント、ティルト、カルなどなど、重要技法を 1 冊にまとめようと考えていましたが、はたして 1 冊の中に入りきるかどうか、

心配になってきました。カードマジックを掘り起こすと、重要な作品がたくさん見つかります。

私の机に積み上げられた、今日印刷会社から届いた第 5 巻を含めて、5 冊の高さが、ちょうど 2 倍になるのを想像したとき、これは間違いなく、私自身の宝物になると確信しています。その喜びを、カードマジックを愛する皆様とともにできることを、本当に幸せだと感じています。

これからも皆様のご支援を、どうぞよろしくお願いいたします。

″Card Magic Archives″ No.0006 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 2 月 26 日～ 4 月 26 日 =

先週紹介したビデオ映像に関して、重要ポイントを解説しています。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/**/0006.html

″**″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 4 巻の 196 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 1 文字を、アルファベット小文字、2 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0006

2010 年 2 月 26 日

オープンプリディクション

″Cardician's Journal″ No.114 で紹介した、' オープンプリディクション ' の演技における問題点が、どの点にあったかお気づきだったでしょうか。以下の説明を読むまえに、もういちどビデオを見ていただいてもかまいません。

http://www.mallofmagic.com/cardcorner/ccvid02-10.html

あまりにもささやかな点ですので、お気づきにならなかったかもしれません。それは、客がシャフルしたデックを受け取り、デックの中から 1 枚のカードを予言として抜き出すとき、そのときのトップ (バック) カードのグリンプスのやり方です。

演技者は、デックをフェースからバックまで広げ、それからもういちどフェースから広げ直して、1 枚のカードを抜き出しています。このことによって、″ 特定のカードを探している ″ という気配が発生します。

このマジックでは、そのような気配が発生してもあまり問題ではありません。特定のカードを抜き出して予言とすることが、それほど不思議さを減じるものではないからです。それでもなお、探して抜き出すよりも、さり気なく適当なカードを抜き出して置いた方が、ほんの少しだけ、5% ぐらいかもしれませんが、不思議さのグレードが上がると思います。

仮りに私が 5% と言ったのが間違いで、このトリックにおいては、探して抜き出す感じを出した方がよいとしましょう。その可能性がないとは言えません。しかし少なくとも、グリンプスのやり方によっては、気配を感じさせてしまうやり方と、感じさせないやり方があるということだけは、ご理解いただけると思います。

グリンプスという技法は、じつにやっかいな技法です。ある部分を見るために、その方向に視線を向けるだけでなく、気をつけないと目つきも変わります。手で行う技法の怪しさは、自分の目で見て気づきます。ところが、自分の目や顔の表情の変化は、観客にはよく見えても、自分には見えないのです。

さて、シャフルされたデックから予言カードを抜き出すとき、どのようにトップカードをグリンプ

スしたらよいでしょうか。それは、デックのフェースを自分に向けて広げ始めるとき、左親指でトップカード以外のカードをほんの少しプッシュして、そこで見えるインデックスを見るのです。そのプッシュの動作は、あくまでもカードを広げ始める動作の一部となります。

グリンプスという技法は、やさしいように見えて、演技の中にうまく埋め込まないと、怪しさを発生させる技法です。″Card Magic Library″ 第 6 巻では、様々なタイプのグリンプスを解説しています。マジックでは、手だけでなく、あなたの目が重要な役目をしているということを、認識していただくために、今回のビデオを紹介いたしました。

Cardician's Journal

No.116

2010 年 3 月 5 日

省くとよくなる

雑誌 ″リンキングリング ″1999 年 6 月号に、ジーン・カスティヨンが 'A Stich in Nine' というタイトルで、ひとつのテーマにもとづいて、4 作品を連続して書いています。このタイトルの 'Nine' というのは、ジム・スタインメイヤーの ' ナインカードプロブレム ' の ' ナイン ' をさしています。' スティッチ ' というのは、' 縫う ' という意味ですから、この記事のタイトルの意味は、″ ナインカードプロブレムに別のアイデアを縫い合わせて、新しいトリックを作る ″ という意味になります。

ナインカードプロブレムをご存知ないと話が進みませんので、よろしければつぎをアクセスしていただいて、私が ″Card Magic At Random No,10″(2002 年 3 月 15 日) に書いた記事をお読みください。

ナインカードプロブレム

ということで、ナインカードプロブレムをやると、9 枚のうちの上から 5 枚目に選ばれたカードがコントロールされます。スタインメイヤーの原案では、それを ″MAGIC″ という単語のスペルを使って現しているわけですが、選ばれたカードが 5 枚目にコントロールされた状態から、カスティヨンは選ばれたカードを何回かリバースファローをやって現すのです。

原案のままやった方がよいとわかっていながら、わざと複雑な手順をくっつけてやるなど、気違い沙汰です。絶対にカスティヨン自身もそのことをわかっていたはずです。しかしながら、カードマジックのクリエーションの過程を垣間見るのに、カスティヨンの記事を読むことは、たいへん面白いものですし、勉強になる部分もあります。

私はある時期、″ カードマジック研究日記 ″ というものを書いていて、その 2002 年 9

月 25 日の記録に、カスティヨンの ' スティッチインナイン ' のことを書いています。それを再読して、「これなら使える」というバージョンを思いつきましたので、説明することにいたします。

縫い目をほどく

= 加藤英夫、2010 年 3 月 4 日 =

7 枚のパイルを 2 組作ります。1 組目を 1 人目の客に向けて広げ、1 枚指ささせます。そのカードをアップジョグして、表をその客に向けておぼえさせるとき、そのカードの左下コーナーをクリンプします。カードをそろえてその客にシャフルさせます。あと 1 組で 2 人目の客に同じことをやります。

1 人目からカードを受け取り、何回かカットしながら、「このようなことをやるとカードはよく混ざりますが、じつはそれほどよく混ざっていないのです」と言いながら、クリンプを見て、そのカードがトップにくるようにカットします。そしてそのパイルをテーブルに置きます。

「こちらのカードも混ぜておきましょう」と言って、2 人目のカードを受け取り、同じように何回かカットして選ばれたカードをトップに運びます。

「本当にカードをよく混ぜるにはこのようにやります」と言って、いま持っている裏向きの 7 枚の上に、テーブルから 7 枚を取り、それらを表向きにして左手のパイルに重ねます。上の 7 枚が表向きで、下の 7 枚が裏向きです。選ばれた 2 枚は中央で背中合わせになっています。

ここでリバースファーローを行います。奇数枚目にあった方を上にのせて重ねます。重ねたあと上の方を何枚か広げ、「このような状態になりました」と言います。

2 回目のリバースファーローでは、偶数枚目の方を上に重ねます。上の方を何枚か広げ、「さっきよりよく混ざりました」と言います。

3 回目のリバースファーローでは、また奇数枚目を上に重ねます。上の 5 枚を広げて、「完全に 1 枚おきに混ざりました」と言います。

「もういちどやって見ましょう」と言って、4 回目のリバースファーローを行い、こんどは重ねないで、分けたまま左右の手に持ちます。「4 回やると、混ざっていたのがいっぺんに分かれてしまいます」と言いながら、裏向きの方のパイルをテーブルに置き、

表向きの方のパイルをファンに広げます。表向きの中に 1 枚だけ裏向きのカードがあります。「あなたのカードは何でしたか」と 2 人目の客に問いかけます。客が答えたら、ファンに広げたままのカードをひっくり返してテーブルに置きます。その客のカードが現れます。

1 人目のカードをたずね、裏向きのパケットを取り上げ、ファンに広げます。その客のカードがひっくり返って現れます。

"Card Magic Library" 第 5 巻には、リバースファローを使用した作品が、4 作品解説されています。どれも素晴らしい作品ですので、ぜひお読みください。

"Card Magic Archives" No.0007 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 3 月 5 日～ 5 月 5 日 =

ジーン・カスティヨンの 'Stitch in Nine'4 作品について解説している、" カードマジック研究日記 "2002 年 9 月 25 日分を再録いたしました。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0007.html

"****" の部分は、"Card Magic Library" 第 5 巻の 100 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 1 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0007

2010 年 3 月 5 日

カードマジック研究日記

2002 年 9 月 25 日

今日の通勤地下鉄の中で、LINKING RING の 1999 年 6 月号を読んだ。ジーン・カスティヨンのワンマンパレードの中に 'A Stitch in Nine' という作品があり、その作品のバリエーションがいくつか解説されていた。

言葉通りに訳せば〝ナインの縫い目〟ということになるが、解説を読み始めると、この〝ナイン〟というのがジム・スタインメイヤー 'ナインカードプロブレム' のことであるとわかる。すなわち 'A Stitch in Nine' とは、スタインメイヤーのこの歴史に残る傑作に他のプロセスを縫い合わせて、カードマジックを生み出すということを意味しているのだ。

カスティヨンには申し訳ないが、このトリックを演出部分をはぶいてメカニズムだけを書くとつぎのようになる。スタインメイヤーの方法を知っていることを前提に書くことにする。

1 人の客に 9 枚ずつ持たせ、スタインメイヤーのトリックのプロセスで、それぞれの選んだカードが最終的にトップから 5 枚目にくるまでを行う。 つぎのプロセスを実験するとしたら、それぞれの 9 枚のパケットの上から 5 枚目を表向きにして行うとよい。

一方のパケットを他方のパケットに重ねさせる。その 18 枚のパケットを一方の客に持たせ、まず〝THE〟というスペルに合わせてカードをディールさせ、残りのカードをディールしたカードの上に重ねさせる。つぎに〝IMPOSSIBLE〟で同様に行わせ、つぎは〝AMAZING〟で同様に行わせ、最後に〝SPELL〟で同様に行わせる。そしてそのあと 2 枚のカードが残るまでアンダーダウンを行わせるのである。残った 2 枚が 2 人のカードである。

ここまでを読むと、十分に不思議なマジックをわざと複雑にして、マジックをぶち壊していると感じてしまう。実際にはこのあとのバリエーションを読んでいくと、少なくともクリエーションの作業としては、カスティヨンが展開するアイデアは刺激的で発展性のあるものであり、上記に説明したのは思考の出発点を示したものに思えてくる。

まえにどこかに書いたかも知れないが、クリエーションの段階では、いっけん無駄に見えるものを考えることも必要なのだ。それを考えなければ、そこを掘ったがために地中から湧き出

てくる泉を見つけることはできないのだから。

つぎに書かれている 'Another Stitch in Nine' はつぎのようなものである。2 人のカードがそれぞれの 9 枚の 5 枚目にコントロールされて、2 つのパケットを重ねたあと、「2 人のカードはどこにいったかわかりません」と言いながらカードを広げるとき、中央あたりの 1 枚をカルして抜いてボトムに運びながらカードを閉じる。そしてアンダーダウンすると 2 人のカードが最後に残るというものである。プロセスが少ない分だけ、最初の作品よりも実用価値があるかも知れない。

3 作目の 'A Colorful Stitch in Nine' になってくると、俄然興味が湧いてくる。実際にこれだけ長いプロセスを行ってまで実演するとは思えないが、構造的には素晴らしい発展を見せているのだ。

1 人目の客には赤裏の 9 枚で、2 人目の客には青裏の 9 枚でスタインメイヤーのプロセスを行わせる。それぞれのパケットの 5 枚目にそれぞれの選んだカードがきている。1 人目の客に "CARD" のスペルに合わせてトップからボトムにまわさせる。その結果その客のカードはトップにくる。2 人目の客には "TRICK" のスペルに合わせてトップからボトムにまわさせる。その客のカードはボトムにくる。

1 人目のパケットを 2 人目のパケットの上に重ねる。それからリバースファローを続けて 2 回行う。リバースファローとは、カードを 1 枚おきに下と上にずらし、上と下に分けられたカードを抜き取り、一方のパケットを他方に重ねるという操作のことだ。最初の 2 回は、トップカードのあった方の半分を上に重ねる。その 2 回のリバースファローのあと、こんどは偶数枚目の方を上に重ねるリバースファローを 2 回行う。そしてトップから 9 枚をテーブルにディールする。その結果両方のパケットは裏面の色違いに分かれるが、1 枚だけ中央に色違いがあり、それらがそれぞれの客が選んだカードなのである。

4 作目の 'A Triumphant Stitch in Nine' では、'A Colorful Stitch in Nine' と同じことを、1 組のデックで行っている。

スタインメイヤープロセスでそれぞれのトップから 5 枚目にコントロールさせたあと、1 人目に "TURN" のスペルに合わせてトップからボトムにまわさせる。2 人目には "OVER" に合わせてトップからボトムにまわさせる。どちらも選んだカードがトップにくるわけだ。一方を表向きにして、その上に他方を裏向きのまま重ねる。これでまえと同様に 4 回のリバースファローを行ったあと、上の 9 枚と下の 9 枚に分ける。2 人の選んだカードはそれぞれのパケットの中で 1 枚だけリバースしている。

ここまで読んであなたはどのように感じただろうか。読むにしたがって、必ずしも改悪的な作業が意味のないことではなく、他の色々なアイデアを引き出していることがわかったと思う。

クリエーターの作業としてはそれでいいのだ。というよりも、そのようなことをやらなければいけないのだ。それがクリエーターの仕事なのである。

カスティヨンの解説を読んで私が思いついたことは、まず裏表で演じる代わりに、1 人目にはフェースが赤い 9 枚、2 人目にはフェースが黒い 9 枚でやらせることによって、赤いパケットの中に 1 枚の黒、黒いパケットの中に 1 枚の赤が入っているという現象が実現できるというやり方である。

つぎに直した方がよいと思われるのは、4 回目のリバースファローでは、パケットを重ねないで分かれたままにしておけば、そのあと 2 組に分ける操作を省くことができということである。

地下鉄の中で考えたことは以上であるが、私はこのあと、カスティヨンの作品の中から、スタインメイヤープロセスを省くことに挑戦してみたいと思う。カスティヨンがスタインメイヤーに縫いつけたアイデアは、それぞれが素晴らしいアイデアであるが、スタインメイヤープロセスのあとにくっつけているために、どれも実用的なマジックにならないのである。

たぶん、選ばれたカードを所定の位置にコントロールするのに他のシンプルな方法を使い、それにカスティヨンのアイデアをくっつけると、実演する気が起きるマジックになると思う。それならば、9 枚という枚数を 7 枚に減らすとか、もっと演じるのに適切な条件で実現できないかということも考慮してみたい。いずれにしても、今朝の読書はたいへん価値のあるものであった。

Cardician's Journal

No.117

2010 年 3 月 12 日

プライムチョイス

マジックカフェに投稿してきたものの中から、良いものを見つけて日本語に書き直すということを、″Card Magic Archives″ の方でやっていくということを、以前書きましたが、今日、″Card Magic Library″ 第 8 巻の著述の合間に、気分転換としてやってみようと思い立ちました。

まず、″Today's Finding″(今日の発見) という私が立ち上げたスレッドの中の、2007 年 9 月 4 日の投稿文を翻訳しておきましょう。

今日家に帰ると、注文しておいたジョージ・サンズの本がアメリカから届いていました。そのうちの ″51 Years of Magic″ の中に、' プライムチョイス ' というトリックを見つけました。それはまえに他の本で読んだ、サンズの ' プライムナンバートリック ' より、構成が優れているので、たぶんレパートリーに加えられると思います。現象はつぎのとおりです。

2 人か 3 人の客が 13 枚ずつ持ち、好きなところからカットします。どのカードがトップにくるかわかりません。それぞれの客がトップカードを表向きにして、そのカードの数だけ、トップからボトムにまわします。つぎのカードを表向きにして、その数だけトップからボトムにまわします。それを裏向きのカードが 1 枚だけ残るまで繰り返します。最後のカードを表向きにすると、それは全員、Kです。

面白いのですがひとつ欠点があります。13 枚のカードでやるというのは、時間がかかりすぎます。7 枚でできるかどうか考えみることにします。7 枚でできるとしたら、' ラッキーセブン ' というタイトルで演じられるので、演出としてもうまくいきそうです。

投稿は以上です。投稿したあと、すぐに 7 枚でもできることを見つけました。考えれば誰でも見つけられると思いますので、Aから7までのカードを、どのようにセットして

おいたら、上記の現象のように、最後に7のカードを現せるか考えてみてください。なお、そのあと同書の続きを読んだら、サンズ自身も 7 枚バージョンを見つけて、解説しているのを見つけました。5 枚でもできます。

ビデオスタディ第 2 回 ' 即席版アウトオブジスワールド '

つぎのアドレスで、ハリー・ローレインがセットの不要な ' アウトオブジスワールド ' を演じています。

http://www.youtube.com/watch?v=CcNuuptQR5k

一時期、' コスモス ' という OOTW(Out Of This World の略語) のバージョンが、マジックカフェで取り沙汰されたことがありますが、そのやり方では、相手に当てさせるカードをデックから抜き出すとき、裏向きのカードから、マジシャンが赤か黒かを識別して、抜き出しています。

このローレインの、スチュワード・ジュダ版の少しアレンジ版では、堂々とカードの表を見て抜き出しています。私の頭でひらめいたのは、もしかすると、裏向きのカードから抜き出すよりも、表を見て抜き出す方がよいのではないか、ということです。

あなたはどう感じたでしょうか。

″Card Magic Archives″ No.0008 を掲載いたしました
= 掲載期間 : 2010 年 3 月 12 日～ 5 月 12 日 =

プライムチョイスの 7 枚バージョンを、観客全員に 7 枚のカードを渡して、7 つのアイテムから特定のアイテムを最後にゲットさせるやり方を、解説しています。マジック大会のお土産とか、トレードショーでのスーベニアに使えると思います。

上記のローレインの 'OOTW' について、表を見て抜き出すことについての考察と、このバージョンの他のすぐれている要素について書いています。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0008.html

″****″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 5 巻の 34 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

プライムチョイス 7 枚バージョン

= ジョージ・サンズ、″51 Years of Magic″、1988 年 =

準　備

Aから7までの 7 枚を、トップからつぎの順にセットしておきます。A、3、5、7、2、4、6。

方　法

このセットでは、好きなところからカットしてトップカードを表向きにして、その表向きのカードのを含めて、その数だけトップからまわし、つぎのカードをトップで表向きにして、その数だけまわすということを、1 枚だけ裏向きのカードが残るまで繰り返すと、7のカードが裏向きに残ります。

トレジャーゲット

= 加藤英夫変案、2007 年 9 月 4 日 =

原案のまま、Aから7までのカードでやったのでは、マジック大会のお土産とか、トレードショーでは使えません。数の代わりに、物の名前で行うのです。Aは 1 文字の物、たとえば ″ 木 ″ の絵をプリントして、ふりがなとして ″ き ″ と添えておけばよいのです。これを 7 文字のものまで作ります。物の名前に合わせてカードをまわさせます。

方　法

大勢にカードを持たせて行った場合、最初に表向きにしたのが7に該当するものの場合、7 枚まわすとそのカードが上に出ますから、最初にみんなでまわしたとき、「いま表向きのカードが上に出た方は、そのあと何もしないでそのまま待っていてください」と言います。他の客が終わったあと、最初に表向きのカードが現れた客のカードも同じであることを確認させます。

7 文字に該当するものを、トレードショーなら商品名が該当するようにしたり、何かの催しなら、適切なタイトルを当てはめます。

これを演じるまえに客がカードのセットを壊してしまう場合への対処として、裏面に番号もしくは意

味のある言葉をふっておき、その順に並べさせてからやるようにします。

備　考

’トレジャーゲット’の使用に関して、お願いがあります。このトリックを、マジック大会、レクチャー、マジックショーなどで、観客にカードを提供して使用される場合、パンフレットなどに出典クレジットとして、ジョージ・サンズと加藤英夫の共作であり、″Card Magic Archives ″ No.0008(2010 年 3 月 12 日発行) に発表されたことを明記してください。

できれば使用の旨を、事前に私あて、以下に連絡していただければ幸いです。商業的使用の場合には、使用決定のまえに以下にメールにてご連絡ください。

hae16220@ams.odn.ne.jp

なお、このようなクレジットなしで、観客にカードを提供して使用しているのをご覧になった場合は、ご連絡ください。

このようなお願いをするのは、今後この ″Card Magic Archives″ で、価値のある作品を発表するのに、トラブルなく積極的にできる状況を作りたいからです。ご理解とご協力をお願いいたします。

ビデオスタディ第 2 回 ’即席版アウトオブジスワールド

’コスモス’のように、表を見ないで赤と黒を識別するには、識別できるようにするための前準備が必要です。裏向きのカードから抜き出しても、どうせカードをより分けて出しているという感じがしますから、裏向きで抜き出すメリットはないと思います。むしろ裏向きでより分ける方が怪しい感じがするかもしれません。

どちらも怪しく見えるのだとしたら、まったく準備のいらない、ジュダバージョンの方がベターだということになります。’コスモス’のデモビデオでは、準備段階は撮影していません。そのたいへんな部分を隠しておいて、即席版として画期的なやり方だと宣伝したことが、マジックカフェで批判を浴びた原因だと思います。

私は正直に言って、カードをより分けて出して、相手に当てさせるという、ジュダバージョンそのものが好きではありませんでした。でも今回実演されているのを見て、けっこう使えるなと思いました。

前半でより分けて出しているから、後半に相手にカードを持たせてやるのが利いてきますし、やり方を変えるから、リーダーカードを交換する理由づけもできていると感じました。

スチュワート・ジュダの原案を確認しようとしましたが、どこに書かれているか見つかりませんでしたので、全部使わずに途中でやめるというアイデアが、ローレインのアイデアかどうかわかりませんが、これがじつに素晴らしいです。全部を分けさせる時間が短縮できるだけでなく、さり気なく赤と黒が混ざっているのを見せられます。

そして最後に、ばさっとカードを返して見せるのも、終わり方としてけっこうインパクトがありますね。裏向きの 2 枚をどうするか、どうしなくてもよいのか。という疑問は残りますが、たぶんそれほどの問題ではないでしょう。いちおう、その部分のやり方を考えておきました。あとは、何回か実演して確認したいと思います。

あとから見せる列は、表向きの黒いリーダーカードに裏向きの赤いカードがのっていて、そのあと表向きの赤いリーダーカード、裏向きの黒いカードというようになっています。

その列全体を取り上げて、いちばん下の黒い表向きのカードをテーブルに置きます。それから全体をひっくり返し、表を自分に向けて広げ、裏向きの下のカード全部をテーブルの黒のリーダーカードの上に置きます。手に残っているうちの裏向きのカードを表向きに返し、手に持っているカードをすべて広げます。全部赤いカードです。テーブル上のカードを広げます。全部黒いカードです。

たぶん、こんなことを気にするのはマジシャンだけでしょうから、ローレインのやった通りにやって、裏向きのカードは演技を終了したあとに、片づける操作としてやればよいのかもしれません。

Cardician's Journal

No.118

2010 年 3 月 19 日

妻の気配から

今朝、目が覚めたときの夫婦の会話。「おい、今朝はゴミ出しか？」。「えっ、何でわかるの」。時間は 7 時半のことでした。

「気配を感じたんだ」。「気配って、どんな気配？」。「いつもより着替え方が速いからさ」。「あらそう」。

このあと私がしゃべり続けました。「蓮井さんはよく言ってたな。あのマジシャンは気配を感じさせるって。テクニシャンなんだけど、テクニックをやるときに気配を感じさせるって。そういえば、反対に気配を感じさせないマジシャンもいるな。タマリッツがそうだよ」、まだ私の独り言は止まりません。妻はいつの間にかゴミを出しに行ってしまいました。それに気づいた私は、さすがにしゃべるのはやめましたが、気配についての考えは頭の中でめぐり続けました。

「タマリッツが変なキャラを演じるのは、テクニックの気配を感じさせないために〝衣〟をかぶっているんだ」。「じゃあ、気配を感じさせないための〝衣〟は、変なキャラを演じる以外に、どんなキャラを演じるやり方があるのだろう」と考えたとき、フレッド・キャップスとリッキー・ジェイが思い浮かびました。

「そうだ、タマリッツとは反対に、人間としてまともな感じ、言ってみればジェントルマンを演じることだって、テクニシャンの気配を感じさせないのに役立つはずだ。そういえば、詐欺師というのはみんな、ジェントルマンの衣をかぶってるじゃないか」。

ここまで考えるのに目がさめてから 1 分足らず、歳をとると、考えの結論にいたるまでの時間が短い。これが年寄りの特権でもあります。しかしそれに反比例して、考えたことを忘れるのが極端に早い今日このごろ。今朝考えたことは、〝Cardicians Jurnal〟

で書くに値するなと思ったので、すぐベッドから出てガウンをはおり、パソコンのスイッチを入れて、いまこれを書いている次第です。

たった 5 分で今週の記事が書けたなと思いましたが、これだけではいかにもカードマジックとの結びつきが弱いので、何か関連したカードマジックを書けないだろうかと思った瞬間、昨晩というか、1 時半ぐらいに書いたことなので、今日の寝るまえのことでしたが、ティルトについて書いたことを思い出しました。

ティルトのためのブレーク

ティルトを行うためにブレークを作るのに、たいていの解説では、″トップカードを取りながら、つぎのカードを少し押し出して戻し、ティルトのためのブレークを作ります″、というように書いています。

この説明の通りに行うと、つぎのカードを少し押し出して戻す部分が、観客に見えるようにやってしまうことになります。たとえ些細な動きではありますが、これが蓮井さんの言う、気配を感じさせることの一例なのです。蓮井さんが言っていたテクニシャンであるファザー・シプリアンなら、さしずめピンキーカウントでブレークを作るかもしれません。

気配を感じさせないマジシャンは、どのようにしてブレークを作るでしょうか。トップカードを取るときは、観客の視線がデックに集中しますから、そこでつぎのカードを押し出すことはしません。トップカードを取って、その表を見せるために持ち上げるとき、左手は死に体にして少し右に傾け、カードの表を見せる瞬間にブレークを作るかもしれません。

″かもしれません″と書いたのは、ティルトのためのブレークのうまい作り方は、それだけではないからです。ビドルムーブ、パス、ティルトなどについてまとめている″Card Magic Library 第 8 巻″では、カードマジックの主要技法について、優れた方法を集録するだけでなく、それらをいかに気配を感じさせないで行うかということを書いています。ティルトのつぎは、コンピンシングコントロールについて書きます。

″convincing″とは、″説得力のある、なるほどと思わせる″と言った意味がありますが、それは、表面上で行っている動作が、間違いなくその動作を行っていることが明白に伝わる動作であり、(コンビンシングコントロールの場合は、カードをアップジョグするという動作)、その陰で行われる秘密の動作を強力にカバーする働きがあるということ意味します。

何もやっていないように見せるか、はたまた他の動作をやっているように見せるか、マジシャンの手口は、手の速さやうまさだけにあるのではなく、作戦の組み立て方とそれを実行する演技力に、大きな比重がかかっているのです。ぜひ、第 8 巻をお楽しみに。

ちょっと早すぎましたね、第 8 巻の宣伝は。第 6 巻では、カードマジックにおける目のテクニックをまとめました。これこそ気配を感じさせないマジシャンになるための奥義がつまった 1 巻です。’フォーエースアセンブリー’を集録した第 7 巻もお楽しみに。

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

Cardician's Journal

No.119

2010 年 3 月 24 日

昼間からワインを飲んだせいで

今日は昼間からワインを飲んでしまったら、″Cadician's Jurnal″を書く気力がなくなってしまいました。書こうと思っていたことがあったのですが、それすら書く気がなくなってしまいました。ワインは飲むと、どんなワインでも酔います。でもなぜか、今日のようにやる気を低下させるワインと、やる気をかき立てるワインがあります。

マジックにも、見て嬉しくなるマジックと、見てがっかりするマジックがあります。ワインは″酔えばよい″というのではないのと同様に、マジックは″不思議ならよい″というものではないのです。

先日のこと、2 月に結婚したばかりの長女が夫君とともに、我が家に遊びにきたときのことです。たまたま彼は、カードマジックの愛好家でありました。したがって、私の家に来るとなれば、当然、マジック談義が始まるわけです。

その日は 2 つのカードマジックをやりました。″Card Magic Library 第 5 巻″に解説されている'赤と黒のインパクト'と、'ジェミニツイン'のストーリーつきバージョンでした。たまたま彼は'ジェミニツイン'を知らなかったので、どちらのマジックにも同じ程度に驚嘆しました。

わきで見ていた長女もどちらのマジックにもたいへん驚きましたが、そのあと長女が言った言葉が私を驚かせました。驚く彼の表情を見て彼女は言ったのです。

「わかった、マジックやる人が何でそんなに驚くかが。マジックを見るときに、どうやってやるんだろうと思いながら見ているから、驚きが強いのね」と言ったのです。

そして続けて言ったことが、私はには驚かされるだけでなく、たいへん参考になること

でした。「あとからやった方がずっと面白いわ」。私はすぐ「だってどっちもすごく驚いてたじゃないか」と言いました。長女は「でも最初のは不思議なだけで、あとのは面白かったもの」と言いました。あとのというのは 'ジェミニツイン' のことです。

以上のことから、私がどのようなことを感じたかは、詳しくは書かないでおくことにしましょう。想像にお任せしいたします。今日はとにかく書く気がしないのです。たいしたことのないワインのせいで。

◇◇

これだけで終わっては、せっかくアクセスしていただいた方に申し訳ないので、今回取り上げようと思っていたビデオ演技の、アドレスだけ書いておきます。演技だけ見ておいてください。来週、まずいワインを飲まなかったら、この演技についてコメントすることにいたしましょう。

http://www.youtube.com/watch?v=r8RVqQdSc3E

追　記

以上をアップロードして数時間後、書いたことが気になって読み直しました。昼間からワインを飲んだことを書いたのはまずいとは思いましたが、結局のところ、書き直すのはやめにしました。人を楽しますはずのワインが人をがっかりさせることもあるということを、"他山の石を以て玉となす"のごとく、カードマジックにも生かしていきたいと思います。

Cardician's Journal

No.120

2010 年 4 月 2 日

間違いのお知らせ

″Card Magic Library″ 第 5 巻、209 ページのカール・ファルブズ作品、’マトリックス’につきまして、原案者カールファルブズの間違いにより、相手が最初に右下の赤の上にコインを置いた場合には、ハートのAに到達いたしません。

ひとつの対処法は、4 回目の移動で「コインを斜めにいちばん近い黒いカードに移してください」の代わりに、「コインを斜めに、いちばん遠い黒いカードに移してください」と指示すれば、すべての場合にうまくいきますが、いままで「いちばん近い」と言っていたのを、そのときだけ「いちばん遠い」と言うのは、よい解決法とは言えません。

編集時点で、間違いを見つけられなかったこと、まことに申し訳ございませんでした。

なお、この問題をうまく解決し、しかももっとパワフルにする演出を加えた私の方法を、″Card Magic Archives″No.0009 に解説いたしました。

ビデオスタディ第 3 回 ’エブリウェアノーウェア’

つぎのアドレスで、ダニ・ダオルティスの演技を見てください。

http://www.youtube.com/watch?v=r8RVqQdSc3E

今回は、この演技の冒頭で、相手にカードを選ばせるとき、通常のカード当ての場合と同様に、裏向きで選ばせている点と、このマジックの中で何回も使われているカードのすり替え方について注目してください。

相手が選んだカードを使って現象を起こすのですから、表向きに広げて選ばせた方

が、自由に選んだ感じがするのでベターではないか、という考え方もあるかもしれません。あなたは、どちらがよいと感じるでしょうか。

◇◇

″Card Magic Archives″ No.0009 を掲載いたしました
= 掲載期間：2010 年 4 月 2 日～ 6 月 2 日 =

内容 1 ’マトリックス’加藤バージョン

内容 2 ダニ・ダオルティスの演技について

上記のビデオ演技について、最初のカードの選ばせ方についてと、使われている技法について解説いたします。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0009.html

″****″の部分は、″Card Magic Library″第 5 巻の 34 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives
No. 0009
2010 年 2010 年 4 月 2 日

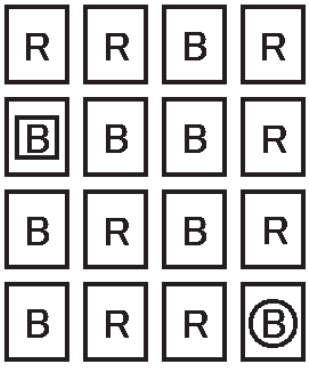
’マトリックス’加藤バージョン

= 加藤英夫、2010 年 3 月 31 日 =

準　備

16 枚のカードを表向きに、下図のように置きます。Rは表が赤いカードです。Bは表が黒いカードです。□で囲んだBは、裏面が赤です。他のカードの裏面はすべて青です。〇をつけたBは、演技の初めにコインをのせるカードです。

予言として、表に「赤いカードに到達する」と書き、その反対面に「裏の色が」と書いておきます。これをカードケースや小さい封筒に入れておきます。



方　法

図のようにカードを並べ、右下の黒いカードの上にコインを置いて始めます。予言の入っている物を示して、その中に予言が書かれた紙が入っていることを告げます。

「私は後ろ向きになって、いくつかの指示を出しますから、指示に従ってください」と言って、後ろ向きになります。

「いま私はコインがどこにのっているか知っていますから、どれか好きな黒いカードに移してください」と指示します。これによって、右下はスタートポイントではなくなります。以下、つぎのように指示します。

①コインを左か右のもっとも近くの赤いカードに移してください。
②コインを上か下のもっとも近くの黒いカードに移してください。
③コインを斜めにもっとも近くの赤いカードに移してください。
④コインを上か下のもっとも近い黒いカードに移してください。

以上で、コインは口で囲んだ黒いカード（裏は赤）に到達します。「予言を見てみましょう」と言って、「赤いカードに到達する」の面を見せます。「あれっ当たってないですね。ご心配なく」と言って、予言の紙をひっくり返して「裏の色が」と書かれているのを見せます。

他のカードをすべてひっくり返して、青裏であることを見せたのち、ドラマチックにコインののっているカードを裏返します。「予言どおり、赤いカードです」と言って終わります。

ビデオスタディ第 3 回 ’ダニ・ダオルティスの演技に関して’

裏向きでカードを選ばせる理由

裏向きにカードを広げてカードを選ばせれば、そのカードを当てるマジックを演じるのだろうと思います。ところがダオルティスは、選ばれたカードをすぐ表向きにしました。結局のところ、そのあとアンビシャスカード的な現象を演じるカードを客に選択させたのでした。

であるならば、表向きに広げて選ばせるべきではないかと思いながら、彼の演技を見続けました。そして後半でデックの表が見せられたとき、そのときのインパクトを強めるために、あえて最初にデックの表を見せなかったのだとわかりました。その考え方は正しいとは思いますが、そこまで到達するのに時間がかかり過ぎているように感じました。

カードのすり替え方

ビドルポジションに持ったカードをトップチェンジする方法は、ポール・ル・ポールが第 4 の方法として解説しているものです。最初の数回を見たかぎりは、同じポジションから行われるダブルリフトとうまく混ぜられて、有効な使い方だと思いました。しかしいくら何でもやり過ぎです。いくら効果的な技法でも、やり過ぎてはいけません。

そしてこの技法には、致命的な欠点があります。それは、このビデオ映像のように、演技者の左サイドからのカメラアングルでは、この技法は不自然には見えないのですが、正面から見るとバレ安いのです。左からなら右手の動きが目立ちませんが、正面から見たら、右手がもろに真横に運ばれるのが見えるのです。

したがって 1 回や 2 回なら、この技法は使えるかもしれませんが、実際の観客の前では、この使い方は通用しません。それをわかっていて、この角度から撮影したに違いないのです。

演技環境について

今回のデモを見て、マジックを演じる状況が、ストリートマジック風であることがたいへん印象深く感じました。このように演技者のまわりに観客がいると、体を左右に振ることによって、技法のアングルをごまかしたり、ミスディレクションに使ったりすることができるということです。

それはその環境で仕事をするマジシャンにとっては、ひとつのアドバンテージとして利用すればよいことかもしれません。しかしながら、このような演じ方に慣れてしまうと、テーブルで正面に着席している観客に演ずるスタイルを崩すということにもつながりかねません。

そのことが現実に表れているのを目撃するには、ダオルティスの他の YouTube ビデオをご覧になればわかります。どのような状況でも、彼はまわりに何人も客を置いて演じています。舞台上のクロースアップ演技においてさえ、ストリートマジックの環境を作っているのですから、恐れ入ります。それが面白いスタイルだと思う人もいれば、眉をひそめる人もいるとは思いますが。

Cardician's Journal

No.121

2010 年 4 月 9 日

2 人の娘を嫁がせた父のカードマジック

「お父さん、ハートのQとダイヤのQを出すのに、どうして全部のカードを広げて、中から抜き出す必要があるの。やるまえに抜き出しておいて、初めに 2 枚を見せた方がいいんじゃない」と、私は次女に言われて、ドキッとしました。

2 月に長女の結婚式があったばかりですが、4 月の初めに次女の結婚式がありました。式の 10 日ほどまえのことです。次女に「お父さん、こんなことお願いしていいかしら。結婚式のときに、」とそこまで言われたとき、もしかして「マジックをやってもらえないかしら」と言われるという予感がしました。彼女はその通りに言葉を続けました。

″はたして新婦の父がそんなことをしてもよいのだろうか″とは思いましたが、結婚する二人がそのように望むなら、意に添ってあげたいと思い、承諾しました。

結婚式で、新婦の父がマジックを演ずる場合、いちばん気をつけなくてはならないことは何でしょうか。結婚式にふさわしいマジックを演じることでしょうか。それとも品のある演技をすることでしょうか。それらは当然のことですが、いちばん重要なことは、司会者がどのように私を紹介するかにあると思いました。

私がマジックを仕事としてやってきたことと、「新郎と新婦のリクエストによって、新婦のお父様にマジックをやっていただくことになりました」ということ、この 2 つの点を司会者に言ってもらうことにしました。そのような経緯を知らせずに演じたとしたら、見せたいからやったとか、得意がるためにやったと感じる人もいるに違いないと考えたのです。司会者はその点をしっかりと理解してくれて、私の仕事がマジックの開発であったことと、現在カードマジックの百科事典を書いていることを言ってくれました。

さてつぎに、何を演ずるかということです。それを決めるのに大きなヒントになったの

が、先日長女が夫君とともに遊びにきたときに、’ジェミニツイン’がすごく面白いと言ったことです。私の経験からも、このマジックが一般の人にすごく受けることがわかっていましたから、すぐに演目は決まりました。

ただしカール・ファルブズの原案通りに演じたのでは、結婚式にふさわしいマジックにはなりません。そこで私は、二人の娘が続けて結婚したという事実を利用することにしたのです。セリフを含めた演技の様子を詳しく書いてみましょう。なお、私の演技はテーブルホッピング風に、新婦のお色直しの間に、8 つのテーブルをまわって演じました。

「皆様、今日はご出席いただきまして、有り難うございます。新郎新婦のリクエストで結婚式にふさわしいカードマジックをやらせていただきます」。

「じつは私の長女も 2 月に結婚いたしました。そこで 2 人の娘がどのようにして最愛の伴侶を見つけたかということを、マジックでご覧にいれたいと思います。これが 2 人の娘だとします」と言って、デックのトップからハートのQとダイヤのQを表向きに取って見せ、「裏表調べてください」と言って、1 人の客に渡して調べさせます。「怪しいところはありませんね。私の娘ですから」と言いながら返してもらいます。2 枚は表向きにテーブルに置きます。

「世の中にはこのようにたくさんの男性がいます」と言って、デックを表向きにリボンスプレッドして、所々を広げて見せます。カードを閉じて客に渡し、「いちおうシャフルしてください」と言って、客にシャフルさせます。デックを受け取り、「これでどこに何のカードがあるか私にも、皆様にもわからない状態になりました。しかも 2 枚のカードを入れる位置を、お客様に決めていただきます」。

1 人の客に向かって、カードをディールし始めて、「このようにカードを置いていきますから、好きな所でストップと言ってください。1 回発音練習してください。ストップと言ってください」と言って、客にストップと言わせます。ここでそのときに応じたアドリブを言います。「いい発音ですね。英国留学されていましたか」など。

カードをディールして、ストップがかかったところで、ディールされたカードの上に 1 枚のQを表向きに置き、残りのカードを上に重ねます。もう 1 枚のQに対しても、2 人目の客のストップで同じようにやります。

「ここまでやってきたことを復習しておきましょう。カードをよくシャフルしていただきました。しかもストップをかけたところにQを入れました。さて、2 人の娘は最愛の人に

出会うことができたでしょうか」と言って、デックを広くリボンスプレッドして、表向きのQと隣りの裏向きの 1 枚を抜き出します。2 組のペアが出されました。

ダイヤのQを指さして、「ダイヤのQにふさわしい男性といったら、ダイヤのいくつでしょうか」と別の客に問いかけます。「ダイヤのK」と答えてくれます。「そうです。ダイヤのKです」と言って、ダイヤのKを表向きにします。

「さてこちらは今日の新婦です。ハートのQにふさわしいのは、」と言って、ここで言葉を止めると、たいてい「ハートのK」と誰かが言ってくれました。「そうです。ハートのK、すなわち今日の新郎〇〇〇〇さんです」と言って、ハートのKを表向きにします。

2 組のペアをさし示して、「このようにして新しく生まれた 2 組の家族を、どうぞこれからもよろしくお願いいたします」と言って、一礼して終わります。

現象を見せたときは皆さん驚きの声を上げましたし、最後の挨拶に対しては、たいへん暖かい拍手をいただきました。

以上のように、私の娘の結婚式にふさわしいカードマジックの作戦は成功いたしました。その成功は、新婦の父として会場の出口で挨拶をするときに、はっきりと確信できました。色々な言葉をいただきましたが、その中でいちばん嬉しかったのが、「カードマジックって素晴らしいですね、感動しました」というものでした。

‘ジェミニツイン’がこのように、うまく結婚式バージョンとしてまとまる背景には、長女と次女の意見がかかわっていたことを私は忘れることはありません。長女は、たんに不思議さだけのマジックよりも、プロットがあるマジックの方が面白いと言いましたし、そして次女は、私が「こういうマジックをやるつもりだよ」と言って見せたとき、ハートのQとダイヤのQをデックの中から抜き出して演技を始めるよりも、最初から 2 枚を見せた方が演技がスマートになるということを指摘したのです。

マジシャンなら誰もが、使うカードはデックの中から抜き出して始めた方がよいと思うのではないでしょうか。いいえ、そんなことについてどちらからがよいかなどと考えことがないのではないでしょうか。

私は今回、娘たちからそういうことを教えられたと同時に、結婚式でやってくれと頼まれたからこそ、相手がシャフルしたデックで、上記のように演じられる手法を編み出すことができました。

その手法については、当分の間秘密にしておきます。なぜならその手法のバックボーンにあるコンセプトは、カードマジックの不思議さ高めるための、石田天海師から教えられた神髄であり、”Card Magic Library”第 10 巻の最後の最後に書こうとしていることだからです。

Cardician's Journal

No.122

2010 年 4 月 16 日

二重現象というひとつの現象

二重現象というのはやっかいです。二重にしたから不思議さに味がついたり、インパクトがついたりするものもあれば、まるっきりどのような現象かわからなくなるものもあり、2 つの現象がどちらもわかりやすいものでありながら、続けて見せるというだけで、お互いの効果を引っ張り合うというものもあります。

たとえば、’トライアンフ’では、裏表混ぜたカードの向きがそろい、同時に選ばれたカードだけ逆向きになります。これは理論的には、2 つの現象が同時に起こったことになります。しかし現象を理論的にとらえるなどということのない観客にとっては、たんに裏表混ぜたカードが、選ばれたカードだけがひっくり返った状態になるという、ひとつの現象に見えるに違いありません。これは 2 つの現象が解け合って、美味なひとつの現象に変身した好例です。

2 つの現象が混ざっているものを、2 つに分けた方がよい場合もあります。二重現象の長年のやっかい者である、’エニイカードアットエニイナンバー’がその典型的な例です。日本では’エニイエニイ’とよく呼ばれますが、ここでは、英語圏の愛称、’ACAAN’と呼ぶことにします。

’ACAAN’は、指定された枚数目から指定されたカードが出てくるという、理論的にはひとつの現象ととらえることもできますが、’好きな枚数目’と’好きなカード’という 2 つの要素が含まれています。これほどマジシャンに好まれて、一般の観客には受けのよくないカードマジックは他にありません。

好きな数を言わせたら、その枚数目から 4 枚の A が現れた方がよほどマシです。好きなカードを言わせたら、そのカードがトップから現れた方がよほどマシです。指定されたカードが指定された枚数目から出ることが、指定されたカードがトップから出てき

たり、デックの中央でリバースしていることよりも不思議であることは絶対にありません。少なくとも、世界の全人口の半分以上の人にとっては。

それでは、'ACAAN' を 2 つの現象に分けるには、どのようなやり方かが考えられるでしょうか。相手に好きな数と好きなカードを言わせます。デックを表向きにディールしていくと、指定された枚数目から裏向きのカードが現れます。そしてそれを表向きにすると、指定されたカードです。

これなら、指定された枚数目に現れるという現象と、指定されたカードが現れるという現象が、はっきり分かれて起こるために、それぞれを受け止めやすくなります。

残念ながら、その現象を実現する方法は、いまのところありません。

″Card Magic Library″ 第 9 巻で、' ブレーンウェーブデック ' を取り上げていますが、このマジックもまた、二重現象の弱みを含んだものです。相手が指定したカードがひっくり返っていて、しかもそのカードの裏が色違いだというものです。

この二重現象をどうにかする方法はないでしょうか。私は ' ブレーンウェーブデック ' の関連作品を調査するうちに、ひとつのことに気づきました。このトリックのバリエーションは、どれもが原案のテーマである、相手が指定したカード、もしくは心で思ったカードが、デックの中でひっくり返っていたり、裏の色違いであるという、予言現象としての枠組みから脱していないものばかりであるということです。

それ気づいた私は、予言現象という枠組みを取り払い、これを状態の変化現象という枠組みで演じると、2 つの現象を 2 つの異なる変化現象の連続として見せられる方法を発見しました。

しかもその方法では、青いカードケースから赤裏のデックを取り出さなくてはならないという、' ブレーンウェーブデック ' のもうひとつの大問題をも解決することができたのです。

どうぞ、第 9 巻を楽しみにお待ちください。今日現在、135 ページまで書き進みました。今日はこれから、トランスポジションの章に取りかかります。

Cardician's Journal

No.123

2010 年 4 月 23 日

' オイル＆ウォーター ' の演出

″Card Magic Library″ 第 9 巻の ' トランスポジション ' の章に続き、' オイル＆ウォーター ' の章をまとめ始めました。ホフジンサープロブレムの第 12 番として、混ざっている赤いカードと黒いカードが分離するという現象が、現象としては ' オイル＆ウォーター ' の原点であり、それを実際に演じられる手法として、初めて世に発表されたものが、雑誌 ″ ジンクス ″1940 年 5 月 4 日号の、ウォルター・ギブソンの ' ライクシークスライク ' であるとされています。

そして、混ぜたカードが ' 油と水 ' のように分離する、という演出を取り入れて、' オイル＆ウォーター ' というタイトルで作品を発表したのが、エドワード・マルローであるというのが、' オイル＆ウォーター ' というジャンルが生まれた経緯として知られています。

しかし今回の調査によって、マルローのまえに、演出に関して記録に残しておくべき作品が見つかりました。現象としては ' オイル＆ウォーター ' ではなく、むしろ ' エレベーターカード現象なのですが、' 油と水 ' のことを演出に取り入れている作品があったのです。雑誌 ″ ヒューガードマジックマンスリー ″、1948 年 12 月号に書かれている、サムエル・パブロフの ' ワッツアップ ' という作品です。たいへん面白い演出です。第 9 巻に書いたものから、現象を紹介しておきましょう。

「ワシントンの郵便局には、非常に精巧な重量計があるそうです。切手 1 枚の違いがわかるだけでなく、宛名の書かれていない封筒と書かれた封筒の違いがわかるというのです。インクの重さまで量れるとすれば、クラブの 3 とクラブの9の違いが、重さの違いでわかることになりますよね。もちろんクラブの 9 の方が多くのインクを使っているからです。ということは、4 枚の同じ数のカードとしては、4 枚のAがいちばん軽いということになります。じつはですね、Aが軽いということは、わざわざワシントンへ出向かなくても、ちょっとしたマジックで証明できるんです」。

というおしゃべりをしたあと、マジシャンはカードを取り出します。デックの中から 4 枚のAを抜き出してテーブルに横一列に並べます。残りのカードを客に渡します。客はカードを 4 つのパケットにカットします。それぞれのパケットを各Aの上にのせます。

客に 3 から 10 までの好きな数を選ばせます。たとえば 5 が選ばれたとします。客はひとつのパケットを取り、トップから 5 枚のカードをテーブルにディールしてから、他の 3 つのパケットのトップに 1 枚ずつディールします。

あと 3 つのパケットでも、客が同じことを行います。すなわち、トップから 5 枚のカードをディールし、他のパケットに 1 枚ずつディールするのを、すべてのパケットでやらせるのです。

「ところで、油と水を混ぜたとき、どちらが上に上がってきますか」と客にたずねます。客の答えにかかわらず、「水より比重の軽い油が上がってきますね」と言います。「それではミルクとクリームを混ぜたらどうなりますか。クリームが上がってくるんです。ミルクより軽いですからね」と言って、視線をカードに戻します。「同じことがカードでも起こります。先ほどカードをよく混ぜましたが、これだけ時間が経過すれば、軽いカードが上がってきているはずです。見てみましょう」と言って、各パケットのトップカードを表向きにします。4 枚のAが現れます。

この演出の面白さに驚かされましたが、方法の解説を読んで、とんでもない方法が使われているので、さらに驚かされました。

’オイル＆ウォーター’は受けるカードマジックか？

’オイル＆ウォーター’について、このトリックが一般の観客にたいへん効果があるという人たちと、まったく一般の観客に向かないマジックだと言う人たちとに、極端に分かれるように思われます。

このように意見が分かれる場合、たいていの場合、前者の方が正しいと、私は信じています。なぜなら、受けると言った人は、受けるという体験から言っているのです。受けないという人は、演じて受けなかったから言っているのです。すなわち、後者は受けるやり方をしなかったのです。そのような経験をしてしまったために、’オイル＆ウォーター’嫌いになった人を、直接的にも、マジックフォーラムを通しても、何人も知っています。

’オイル＆ウォーター’の場合、油と水がいくら混ぜても、比重の違いによって分か

れるという話を、はっきり観客に話してから演じないと、たんに赤と黒が分かれたのを見せるだけでは、面白いカードマジックにはなりません。たいていこのトリックの演じ方が下手な人は、その点をおろそかにしていると思います。

その部分を説明するのに、アスカニオは、両手の指を交差させて、油と水が混ざっていることを示し、指を外して上下に位置させることによって、分かれたことを示すということをやってから、カードで演技を始めています。これはタマリッツも取り入れています。今回そのことを思い出して、そのやり方を書こうとしましたが、アスカニオのやり方も、まだマジシャンの観点からしか見ていないということに気づきました。

両手の指を交差させて、「油と水がこのように混ざっているとします」と言って始めるのですが、両手の指を交差させた状態で始めるのは、はたして一般の人々にわかりやすいやり方でしょうか。つぎのようにした方が、わかりやすいと思うのです。

「ここにグラスがあると想像してください。この中に油とを入れます」と言って、セリフに合わせてグラスの形を手で形作り、つぎに左手の指をそろえてグラスの中に入れる真似をします。「そして上から水を入れたとします」と言って、右手の指をそろえて左手の上に位置させます。

「そうすると、油の方が軽いので、油が上に上がってきます」と言って、左手と右手を上下入れ替えます。「グラスを振って油と水を混ぜます」と言って、両手を振って、両手の指を交差させた状態にします。アスカニオのやり方の初めの状態です。

「でもしばらくすると、油と水は、このように上と下に分かれてしまいます」と言って、また左手の方を上に、右手を下に位置させます。「このような油と水の関係を、カードを使ってお見せすることにいたしましょう」と言って、カードを使って演技を始めます。

というようなやり方があることに気づき、"Card Magic Library"を編纂するという仕事は、たんにカードマジック作品を集めるだけの仕事ではなく、カードマジックをアートとして磨き上げる仕事でもあるということを、今日また再確認いたしました。

Cardician's Journal

No.124

2010 年 4 月 30 日

徒然なるままに

今日はとくに書こうというテーマが頭の中にありません。それには理由があります。″Card Maigc Library 第 9 巻 ″ の原稿書きが終了し、私の頭が一気に虚脱状態に入ったからです。

したがって今日は、とりとめのないことを書きます。まずは、第 9 巻まで内容が決定した、″Card Magic Library″ について、思いつくことを書いてみましょう。

″Card Magic Library″ の仕事を開始した日

私がカードマジックについてまとまった本を書こうと考えたのは、思い出せないぐらい昔のことです。しかし、その作業を具体的に始めた日と、その動機ははっきり記憶しています。

それは、1997 年 FISM ドレスデン大会に参加して、日本に帰る航空機の上でのことでした。私はそのころ、日本奇術協会の機関誌などいくつかの雑誌に投稿していました。協会への協力は問題ないとして、あまり色々な雑誌に書くことは望ましくないとして、会社の上司から注意を受けました。それがドレスデン大会参加中のことでした。

私にとってカードマジックを書くということは、カードマジックの研究活動の一部でした。ですから書くことを止めることはできません。外部の雑誌に書くのをやめることになり、私はその代わりに、パソコンの中にカードマジックを書きためようと決意しました。それが航空機の上でのことでありました。

パソコンの中に書きためたカードマジックは、’カードマジック総合研究’というホルダーだけで 3252 作品あります。それ以外に日記形式で書いたものがかなりありますから、

おそらく作品数は 4000 を越えると思います。

というわけで、現在進行中の ″Card Magic Library″ は、それらの中から優秀作品を抽出し、書き直すことがメインの作業となります。おそらくそれが、量的には仕事の 80% を占めると思います。そこにない優秀作品を、インターネットのマジックフォーラムなどの情報をヒントにして、まだ読んでいない蔵書の中から見つけたり、新たに文献を購入して書き加えるということになります。

カードマジック著述スタイル

つぎに、″Card Magic Library″ の著述スタイルについてお話しいたしましょう。私は 4 年間、Mr. マリック師のもとで、’ ジャパンカーディシャンズスクール ’ の教科書を 4 冊書きましたが、その仕事を通して、″ 読みやすく、わかりやすく、面白い ″ カードマジックの書き方を、マリック師に徹底的にしごかれました。

テレビを通して、一般大衆に喜ばれるマジックを追求してきたマリック師は、その 3 つの要素を満たさない本など書いてはならないと私に厳命し、マニアックなことにとらわれた文章を書くと、いつも叱責されました。カードマジックの歴史に関する本の原稿を書いたときなどは、100 ページ分書いたのを全部没にされたこともあります。

よく書けたものについては、きちんと誉めていただけたので、けして意欲を損なわれたわけではありません。そのような叱咤激励の日々の中で、私のカードマジックを書くスタイルはグレードアップしていったと思います。

書くことから得られるもの

カードマジックをこれだけたくさん書くと、手持ちのストックはどんどん減っていきます。しかしながら、書くということは、読むことであり、考えることでもあります。そして、いままでに気がつかなかった重要な発見をすることでもあります。したがって、量的にはストックが減っているのは事実ですが、質的にはどんどん豊かになっているのです。

たとえば、ひとつのカードマジックがどのようにして今日の傑作となったか、その歴史を知ることが、私たちに何を与えてくれるでしょうか。″ 歴史なんか教えてくれなくても、優れたカードマジックを教えてくれればいい ″ という読者の方もいるかもしれません。そのような方は、DVD の演技を見て、それを真似るだけのレベルのマジシャンだと思います。自分の中から、考え方とかアイデアを生み出して、それで自分の演技を作り上げるというようなことをされない方です。

出来上がったマジックの表面だけを見て真似をするだけでは、いつまでたってもオリジナリティあるマジックを生み出せるようにはなりません。多くのマジシャンがどのようなプロセスで、色々なアイデアや考え方を生みだしてきたかを学び、そして色々な作品を学び、知識の引き出しを多くし、考え方の幅を広くすることが、マジシャンの底力をつけてくれるのです。

私は、″Card Magic Library″を書くということから、そういうことの重要さを再確認していますが、読者の皆様には、″Card Magic Library″を読むことから、そのようなことの重要性を感じていただきたいものだと思います。

そして″Card Magic Library″を通して得られる最大のものは、いままでマジシャンたちが私たちに残してくれたものを学び、それらを受け継いで、より立派なものにしていきたいという、強い気持ちを持てたことです。この気持ちさえあれば、たとえば一週間にいちど、″Cardician's Jurnal″を書くということなど、何でもない仕事です。

″強い気持ち″などと言っても、若い人には理解してもらえないかもしれません。若ければそんな気持ちを意識せず、疲れなどにも負けないで行動できる気力と体力があるからです。私も若いころは、ただカードマジックが好きなだけで、どんどん書物を読み、どんどんアイデアを出し、どんどんノートに書き貯めてこられました。

この歳になると、記憶力の衰えは情けなくなるぐらい。何かをやろうとしたときの気力の持続力も、若いころに比べたらずっと低下し、何といってもいちばん情けないのは、カードマジックの本を読むことがつらくなってきたことです。それは私のせいだけでなく、最近のマジック解説書が体裁だけ作っていて、中身が貧弱なものが多いせいかもしれませんが。

ちょっと弱気な発言が出てしまったかもしれませんが、ご安心ください。いざカードマジックについて書き始めると、気持ちは高揚し、書きたいことがほとばしるように出てきます。不思議なことに、″Card Magic Library″は書くにしたがって、内容のレベルが上がっていくような気がしています。このあと始める第10巻をまとめる仕事は、私の一世一代のものとするつもりです。

″Card Magic Library″をここまで書き進めるのを可能としてくれたものすべて、すなわち、(株)テンヨーの仕事を通して得た多くの体験、マリック師から学んだプロマジシャンの仕事のあり方。そして家族の理解と協力。そして私の書いたものを読んでいただいている皆様に対して感謝の気持ちを抱きながら、第10巻というゴールをめざし、さらには目前のゴールのあとも別のコースを走るぐらい、がんばり続けたいと思います。

失礼、お礼を言うべき人々を忘れていました。それは、カードマジックという素晴らしいものを生みだしてきた多くのマジシャンの方々です。そして私は、カードマジックの存在そのものにも感謝しなくてはいけないのです。

Cardician's Journal

No.125

2010 年 5 月 7 日

プロットについて

最近よく私は、カードマジックのプロットのことについて書いてきましたが、ダイ・バーノンがプロットの重要性について書いているのを見つけましたので、紹介したいと思います。ダイ・バーノンの’カッティングジエーセズ’の原案が、”ジニー”に紹介されたとき、その備考でバーノンが述べていることです。バーノンの文章を翻訳いたします。

(以下の解説は、〃スターズオブマジック〃に書かれている方法を知らないと理解できませんので、追加解説いたしました。知らない方、もしくはよくおぼえていない方は、先にそちらをお読みなってください)。

‘カッティングジエーセズ原案’

= ダイ・バーノン、雑誌”ジニー”、1965 年 11 月号 =

スターオブマジックシリーズの中の’カッティング・ジ・エーセズ’を学んだ人にとって、これから解説するやり方は、興味あるものでしょう。

シリーズの編集者、ジョージ・カルが一とジョージ・スタークがあのシリーズを編集するにあたって、技法を極力控えめにしようとしました。という理由で、このマジックが取り上げられたとき、より技法の少ないバージョンが採用されたのです。

この方法は、使われ過ぎているダブルアンダーカットを使っていません。カードがカットされるとき、つねに1回だけカットされます。その方が見た目がはるかに自然なのです。もしもあなたがすでにスターオブマジックのやり方に精通しているとしたら、その違いはすぐに理解できるはずです。

以下が違いです。スペードのAが第 1 のパケットのキーカードのつぎに入れられたら、第 2

のパケットを表向きに手に持っている第1のパケットの上に重ねます。この部分まではスターオブマジックのやり方を踏襲してください。ただしダブルアンダーカットではなく、パケットの中央で1回だけカットします。間にブレークを保ちます。手に持っているカードの上に3番目のパケットを落とします。3枚目のAを取り、いちばん上に表向きに置きます。ブレークから1回カットして、カードをそろえます。この時点では、ブレークはありません。

「Aはまったくバラバラに分散しています」と言いながら、カードをファンに広げますが、3枚目に入れたAの近辺だけを広げるようにします。

ファンを閉じるとき、見えているAの上のカードの上にブレークを作ります。4つ目のパケットを上に重ね、その上に4枚目のAをのせます。そのAの下のカードの下にブレークを作ります。（現在、2つのブレークを保持しています）。中央のブレークでカットして、4枚目のAの下のカードの下のブレークを保持します。躊躇することなく、ブレークより上のカードの半分をカットし、表向きのままテーブルに置きます。

ブレークからカットして、まえのパケットの右に置きます。残りのカードの半分をカットして、さらに右に置きます。残りのカードをいちばん右に置きます。以上のカットの動作は、さり気なくカットしている感じでスムーズにやってください。

左から右にパケット1、2、3、4と呼びます。パケット1をパケット3の上に、パケット4をパケット2の上に重ねます。さらにパケット3をパケット2の上に重ねます。以上の操作によって、このあとAの出現に進められる状態になりました。

以上の違いが優れていることは、やってみていただければわかるはずです。たとえば、4つに分けられてから重ねるハンドリングは、セリフによく適合します。すなわち、このマジックは、片腕の賭博師の話をしながらやるものです。そのセリフなしでは、このマジックは普通のレベルのものになってしまいます。

カードマジックを研究している人なら、’ホテルトリック’とか’フォーロバース’と呼ばれているトリックが、4人の泥棒として4枚のJが使われているのをご存じでしょう。これらのマジックは、その話のプロットゆえに存在しているのです。話のプロットなしでは、存在価値のないものとなってしまいます。

ですから皆さんは、カードマジックで観客を楽しませようとするなら、面白いテーマをプレゼンテーションの中に取り入れることです。このようなわかりきったことを繰り返して指摘することは、馬鹿げているように見えるかもしれませんが、ぜひしっかりと心に留めていただきたいものです。

気をつけていただきたいことは、' ストーリー ' と ' プロット ' は違うものです。前者は ' 物語 ' という意味であり、後者は ' 話の運び ' といったニュアンスのものです。ストーリーが主体になった演技を見ると、物語を聞かせたいのか、マジックを見せたいのかわからないものがあります。マジックにおける話は、あくまでもマジックの現象を盛り上げるための添え物であることを忘れてはなりません。本末転倒になりませんように。

Cardician's Journal

No.126

2010 年 5 月 14 日

右脳と左脳

先週、ダイ・バーノンがプロットの重要性について書いているのを紹介いたしましたが、アルド・コロンビーニがほとんど同じことを、別の表現で書いていますので、紹介いたします。雑誌〝リンキングリング〟1998 年 2 月号で、'シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授'というカードマジックの解説の備考において、コロンビーニが書いていることを翻訳いたします。

人間の脳には左脳と右脳があって、左脳は理論的なことを、右脳では情緒的なことを考える働きがあります。マジックの演技というのは左脳にも右脳にも働きかけるものですが、セリフによってどちらに強く働きかけるかをコントロールできます。たいていのマジシャンは左脳に強く働きかける傾向にありますが、そうすればするほど観客は論理的にマジックを見るようになり、リラックスして楽しむという態度よりも、種を見破ろうという態度になってしまうことになります。

そこでよりビジュアルなものを取り入れたり、適切な音楽を使ったり、面白い話をからませることによって観客の右脳が活発に働くようにし向けることによって、左脳の働きを抑えることが可能になるのです。もちろん左脳の働きも適度に働かせるようにしないと、かんじんの不思議さが感じられないことになるので、左脳の働きと右脳の働きのバランスが大切になってきます。じゃっかん左脳よりも右脳に働きかける度合いを強くすることによって、エンタテイメントとしてよい結果が得られることになります。

コロンビーニは、そのような考え方の実例として、'シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授'を解説しているのです。

〝Card Magic Archives〟 No.0010 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 5 月 14 日～ 7 月 14 日 =

雑誌〝リンキングリング〟、1998 年 2 月号に解説された、アルド・コロンビーニの’シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授を集録いたしました。’

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0010.html

〝****〟の部分は、〝Card Magic Library〟第 5 巻の 196 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0010

2010 年 2010 年 5 月 14 日

' シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授 '

= アルド・コロンビーニ、雑誌 " リンキングリング "、1998 年 2 月 =

このマジックは、雑誌 " アポカリプス "1984 年 4 月号の、リチャード・ヴォルマーの 'JACKS DOWN UNDER' のハンドリングを変更し、ストーリーをつけたバリエーションです。

方　法

2 枚の黒いKを抜き出して表向きにテーブルに置き、シャーロック・ホームズとワトソンだと説明します。そのとき6のカードがトップから 3 枚目にくるようにしておきます。残りの 50 枚が容疑者であり、その中から犯人のモーリアーティ教授を相手に決めてらうといって、1 枚のカードをまん中へんから抜かせ、おぼえさせます。

相手のカードをトップに返させ、トップ部分が保たれるフォールスシャフルを行ったあと、オーバーハンドシャフルでトップの 7 枚が逆順になるようにランし、そしてトップに戻します。6のカードがトップから 4 枚目、選ばれたカードが 7 枚目に位置されます。

つぎに相手に協力してもらってモーリアーティ教授を捕まえるといって、デックを表向きに持ち、上から 2, 3 枚ずつディールし、好きなところでストップをかけさせます。そこでディールされたカードの上に 1 枚のKを裏向きに置かせます。その上に残りのカードを重ねます。

デックを裏返して両手の間に広げ、表向きのKを見せますが、Kのつぎから 7 枚のカードを密かに数え、7 枚目の下にブレークを作りながらカードを閉じ、ブレークからダブルカットします。

こんどはカードを裏向きで 2, 3 枚ずつディールしていき、ストップをかけさせ、そこでディールされたカードの上に残りのKを表向きに置かせ、残りのカードをその上に重ねます。

デックを広げて 2 枚の表向きのKの間に何枚かのカードがはさまっているのを見せ、客の協力によってカードが7枚にしぼられたと話します。そして 2 枚のKとそれらにはさまれたカードを抜き出し、残りのカードをそろえます。

9 枚のパケットを相手に渡します。さらにカードをしぼることによってモーリアティ教授を見つけると

言って、相手にダウンアンダーを行わせます。すなわち、1 枚目の表向きにKをディールさせ、つぎのカードはボトムにまわしてもらい、つぎは表向きのKの上にディールさせるということを、2 枚目の表向きのKがテーブルに置かれるところまで続けさせ、表向きのKが置かれたところでストップをかけます。ディールされた 5 枚をずらして、カードが 3 枚にしぼられたことを話します。相手の手にあるカードをデックのトップに置かせます。

相手に 5 枚のカードを持たせ、ふたたびダウンアンダーを行わせます。2 枚目の表向きのKが置かれたところでストップをかけ、残りのカードをデックの上に置かせます。テーブルの 3 枚のカードをずらして広げ、表向きのKの間に 1 枚のカードがはさませれているを見せます。相手の選んだカードを名乗らせてから、はさまれているカードを抜いて表向きにします。それは6のカードです。相手のカードではないのでちょっと驚いた表情を見せます。

ホームズとワトソンが見つけたのは犯人ではなく、重要な目撃者であると説明し、それが6のカードですから、6 枚目のカードを見てみましょうといって、相手にデックのトップから 6 枚のカードをディールさせ、6 枚目のカードを表向きにさせます。それは相手の選んだカードです。

備　考

ヴォルマーの原案では、2 枚のKの間に 7 枚のカードをはさむのに、ファーローシャフルを 2 回使っています。コロンビーニのようにジェミニプレイスメントを使うのがよいか、ファローシャフルを使うのがよいか、私には判断できません。コロンビーニの手法において、1 回目は表向きでジェミニプレイスメントを行い、2 回目は裏向きで行うという一貫性のなさが、何となく見た目の煩雑さを感じさせているとも思われます。

いずれにしても、ジェミニプレイスメントを複数回行ってサンドイッチ状態を作るというのは、このコロンビーニの作品で初めて読みました。

コロンビーニの付け加えたストーリー性によって、サンドイッチされたカードを減らしていくという操作に正当性が与えられます。ヴォルマーの原案を読んだ時点では、ダウンアンダーを途中で止めるというのが変な感じがしたものですが、コロンビーニのストーリー案によって、その違和感はなくなりました。

Cardician's Journal

No.127

2010 年 5 月 21 日

ホフジンサーの墓参り

先ほどオーストリア旅行から帰ってきたばかりなので、いつもよりアップロードが遅くなりました。旅の始まりに、いきなり驚くべき偶然に遭遇いたしました。先週、アルド・コロンビーニの ' シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授 ' について書きましたが、ウィーンに向かう航空機の中で、ふと日本語で流されているビデオを見たら、それが ' シャーロック・ホームズ対モリアーティ教授 ' の映画だったのです。これほど驚かされる旅の幕開けはありません。

私にとって、オーストリアはマジックの思い出がたくさんある国です。ルーバー・フィドラーやマーク・ステデュカティなどと、車でシュピタル、ザルツブルグ、そしてチェコを通過してドレスデンの FISM へと向かったのが 1997 年のことでした。2005 年にはチロルのマイヤーホーヘンで開催されたオーストリア大会にも参加しました。

私はいままで訪れた 16 カ国の中で、オーストリアがいちばん美しい国だと思っていましたが、今回いままで行ったことがなかった、ザルツカンマーグートやヴァッハウ渓谷などをまわり、いままでよりいっそう、オーストリアがいちばん美しい国であるという思いを強めました。

さて、最初に訪れたインスブルックでは、いきなり収穫がありました。この街の中央には凱旋門があります。この門は、マリア・テレジアが息子のレオポルト 2 世の結婚を祝って建立したものですが、その建設中にテレジアの夫、フランツ 1 世が亡くなるという悲劇が起こりました。

そこでテレジアは、陽の当たる南面は、息子の結婚という ' 喜びの象徴 ' を表し、反対の北面は、' 悲しみの象徴 ' を表すものとしました。それ以降の 15 年間、テレジアは一生喪服で通したとのことです。

ガイドからその話を聞いた瞬間、凱旋門に 2 つの面があることが、カードに表面と裏面があることと結びつきました。

私は出かけるまえに ″Card Magic Library″ 第 10 巻の中の、あるトリックデックに関する原稿を書いたばかりでしたが、そのトリックにふさわしい演出として、マリア・テレジアの話が見事にマリアージュしたのです。第 10 巻に書き加えることにいたしました。

旅行していると、頻繁に腕時計を見ます。そのことから、時間には 12 時間あるということをプロットの発端として、ひとつのマジックを思いつきました。これは手短に説明できるので、プロットの流れを書いておきます。

不思議な 12 時間

= 加藤英夫、2010 年 5 月 20 日 =

「時間がなぜ 12 時間あるかというと、じつは 12 という数が、割り切れる数が多いからなのです。12 は、12、6、4、3、2、1 で割り切れます」。

「ここに 12 枚の絵札があります」。12 枚の絵札を裏面を見せながら表向きに置いていきます。「12 割る 12 は 1 です。この 12 枚に同じ共通要素がひとつあります。いまお見せしたように、裏面はすべてひとつの同じデザインです」。

「それでは 12 枚を 2 組に分けるとどうなるでしょうか」。12 枚を 2 組にカットします。「このように 6 枚の赤と 6 枚の黒に分かれます」。

「つぎは 12 枚を 3 組に分けます。そうすると、このようにJとQとKが 4 枚ずつ分かれます」。

「そして 12 枚を 4 組に分けると、ほら、マーク別のJとQとKになります」。

「こんどは 12 枚を 6 組に分けます。するとこのように、同じ色で同じ数の 2 枚のペアになります」。

「いよいよ 12 枚を 12 で割ります」。12 枚を分散させてテーブルに置きます。「最初はカードの裏面は 1 を表していましたが、このように魔法をかけると、不思議なことが起こります」。

12 枚を裏返すと、それらはすべて異なる裏模様になっています。

この旅行中に、他にもいくつかのプロットと、トリックそのものも考えましたが、ここにすべてを書くわけにはいきません。いつかどこかで書くことになると思います。

旅の終りにまたしても驚きが待っていました。最終日に空港に向かうバスが、途中、ウィーンの中央墓地に立ち寄ることになりました。東京ディズニーランドの 4.5 倍以上の広さの墓地の、ベートーウェンの墓の前に立ったとき、ふと中央墓地のどこかにホフジンサーの墓があることを思い出しました。それまで観光旅行に酔いしれていた私は、この街がホフジンサーの生まれた街であることさえ忘れていました。

ふとホフジンサーを思い出した私は、あちこちを向いて、何回か頭を下げました。このようにして、とくにマジックが目的でないオーストリア旅行は、まるで奇跡的なシャーロック・ホームズとの出会いから始まり、ホフジンサーの墓の至近距離に立って、偉大なカーディシャンに思いを馳せながら幕を閉じました。

ウィーン中央墓地、ホフジンサーの墓
（ インターネットより ）

Cardician's Journal

No.128

2010 年 5 月 28 日

お見事！

カードマジックではありませんが、プロットとか演出について典型的なビデオ演技が見つかりましたので、紹介いたします。 下記のアドレスにアクセスして、YouTube ビデオをご覧ください。

http://www.youtube.com/watch?v=CHu138_nGgg

何回かにわたってプロットについて書いてきましたが、この演技に関しては、話としてのプロットは希薄であるとしても、不思議さを生み出す策略としてのプロットが、強力にめぐらされています。

園芸師としての演出のもと、大きなバラの花壇があること、仕事用の荷車が使われています。トリックに不可欠なそれらの道具が、演出の中で不自然に見えないことは、策略が演出の中に溶け込んでいるという意味で、プロット（騙しの手口）が有効に働いていると言えます。

このようにプロットには、話のプロットという、面白さを生み出すものと、策略のプロットという、不思議さを生み出すものとがあるのです。

それにしてもこのマジック、すごいと思いませんか。どこにも怪しさの瞬間がありません。バラの花を切り落とすことにさえ、工夫が見えます。 そしてバラの花の現れ方は、いったいどのようにすればあのようになるのでしょうか。すべての細部が洗練されています。

今日はカードマジックではありませんでしたが、マジックをエレガントにまとめるという点で、たいへん参考になるマジックだったと思います。

Cardician's Journal

No.129

2010 年 6 月 4 日

iPad とマジック

iPad が発売になりました。アップルⅡ時代からのパソコンファンとしては、パソコンの形態の劇的変化として、興味津々でありました。早速、売場に行って実機を手にして、買うべきか否かを考えることにしました。

ここから先、iPad のことをとくとくと書くことになりますので、カードマジックに何の関係があるのかと疑問を持ちながら読まれることになると思いますので、最初にその関連性を指摘しておきます。

いままで私はマジックにおいて、「プロット」というものが重要だということを力説してまいりました。それは、不思議現象という、マジックの根本のコンテンツを、観客に好意的、積極的に見てもらうための、興味促進剤の働きをするものです。

すなわち、プロットは、マジシャンと観客の意志疎通の潤滑油のようなものです。このように、2つのものが意志疎通するときの、パイプの役目をするものを、「インタフェース」と呼びます。いままでのパソコンで言えば、キーボードやマウス、そして画面の表示の仕方などです。デザインも関係してきます。

iPad は、キーボードとかマウスという、従来のパソコンで標準であったインタフェースを捨て去ったものです。そのことがユーザーにどのように受け入れられるか、はたまた受け入れられないのかということを、大胆にも考察してみようと思います。マジック以外の問題を考えることも、マジックのあり方を考えることに参考になるかもしれませんので、しばしおつき合いください。

私は 1 年まえに、ベッドに入ってから思いついたことをメモするために、工人社の超小型パソコンを購入し、使うことにしました。形態は普通のノートパソコンと同じですが、

画面サイズは 7 インチ、重さは 698 グラムというものでした。タッチペンで入力できるところがポイントでした。

ベッドで仰向けになった状態で扱うには、布団の上から胸の上にのせると、画面が見やすい状態になります。しかしながら、キーボードは小さすぎて使えず、タッチペンで画面上のソフトキーを押すことになります。これが役に立つと想像して購入したのですが、あまりにも画面上のキーが小さくて、けっきょくすぐギブアップしてしまいました。

私は pdf ファイルを読むのに、ディスプレーをまっすぐ開いて、ちょうど iPad のように 1 枚板のようにして読んでみました。ページ送りなどは指先で画面をタッチしてめくります。重さもちょうど iPad と同じですから、言ってみれば、私は iPad を先取りして使っていたようなものです。

しかし 700 グラムというのは、片手で持つには重すぎます。片手で持ち続けたら腱鞘炎になってしまうかもしれません。iPad の実機を売場で手にしてみて、まずそのことを確信いたしました。

電車の中で片手で持って文書を読むというのには、とても使えません。座っていれば膝にのせて使えるかもしれません。売場で実機を試用している人を見ると、みんな台の上に水平に置かれた iPad に向かって、首を折り曲げて下を向いて使っていました。台の上に置いて使うなら、ノートパソコンの方が優れています。ディスプレーの角度を自由に調整できるからです。

もしも片手に持って文書を読む、ということがメインの目的なら、片手でつかめる幅で 270 グラムのキンドルの方が適しています。iPhone をいまのものよりほんの少し幅を広くすれば、その目的にはベストのものになるかもしれまん。

ということで、モバイルの状態で文書を読むという目的に対しては、iPad は最良の形態ではないと思いました。

それでは従来のパソコンで、家庭とか仕事場でデスクトップで文書を読むという目的では、どんな形態が望ましいでしょうか。

それは、大きなディスプレーを使うということです。私はいま、23 インチの大型モニターを使用して、この文章を書いています。私の目は画面から 60cm ぐらい離れています。これを小さいモニターを使うと、たぶん 40cm ぐらいになると思います。この画面から

の距離の違いは、目に対する負担に大きく影響してくるのではないでしょうか。

私はこのように、パソコンとの関係、それを取り持つインタフェースの形態を重視します。iPad のように片手に持って 45 度の角度を保って使うのでもなく、台の上に水平に置いてのぞき込むのでもない、ノートパソコンやデスクトップパソコンのように、垂直に近い角度の画面を、顔をまっすぐ、やや下向けにして画面を見るという形態の方がリラックスして使うことができます。

そして入力のインタフェースである、指先でなぞる入力と、いままでのマウスによる入力の違いが、これまた大きな違いです。タッチ入力では、手を動かす範囲が、画面の広さそのものとなります。右上のものをドラグするには、指先を右上に触れなければなりません。しかしながらマウスでは、ほとんど切手の大きさの範囲の動きで画面のすべての位置にアクセスできます。ですから手は机面に置いたまま、指先でマウスを動かすだけでコントロールできます。

iPad が文書を読むのに適していると言う人は、はたして自分でその体験を十分してから言っているのでしょうか。新聞という、1 ページが大きいものは、どのように読みたい部分を見つけるのでしょうか。1 ページ分を画面に全体表示して見つけるのでしょうか。文字がとても小さくなってしまいます。本物の新聞を広げたとき、いくつもの見出しが目に飛び込んできて、どんな記事が書かれているか一目瞭然という気持ちのよさは、iPad では得られないと思います。

iPad には、他の機器では得られない魅力もあります。まずデジタル写真立てとしての使い道です。いま売られているものは、800*600 の解像度のものが主流で、iPad の 1024*768 画面はそれらよりも美しく見えます。でもこのことは、デジタル写真立てが進化すれば、iPad の優位性はなくなります。

つぎに、iPad は 1 枚板なので、立った状態で画面を相手に見せるということについては、ノートパソコンよりも適しています。ノートパソコンでも、ディスプレーを相手側に向けて見せる、という使い方もできますが、手に持ってやるのはたいへんです。

iPad が立った状態で相手に画面を見せやすいという特質を生かして、すでにマジックが生み出されました。つぎをアクセスして、YouTube の演技をご覧ください。これは、マジック界だけでなく、パソコンファンの間でもたいへん話題になっています。

http://www.youtube.com/watch?v=cbI0r0CIT18

私は今回、iPad の将来に否定的な意見を述べたかもしれませんが、それは iPad がモバイルパソコンとしてメジャーな形態になり得るという風潮に対してのものです。私はそのようにはならないような予感がします。しかしながら、この形態を生かした使い道は、必ずやいくつもあるはずです。

私としてはとりあえず、デジタル写真立てとして購入するつもりです。その理由は、いま写真をアレンジして映像化する、フォトシネマもしくはフォトムービーと呼ばれるものに凝っていて、映像がデジタル写真立ての映像ソフトではスムーズに動かないからです。iPad なら動画は問題ないはずです。

なおフォトシネマに凝っているのは、旅行して写真を撮るのが趣味であることもありますが、将来、静止画像を連結させた、フォトシネマ形式のマジックの解説方法も検討の余地があると考えていることもあります。

パソコンでソフトを作ることも私の趣味ですから、もしも iPad を購入したとしたら、たぶん iPad マジックに挑戦することになるでしょう。テーブルの上にフラットに置いて、その上でカードマジックを演じるソフトを考えようと思っています。

たとえば、相手が自由に選んだカードを、iPad の相手が指さした位置に運び、カードの向きをまわして相手にストップをかけさせます。その向きでそこに置きます。、カードをどけるとそのカードの絵が、カードのちょうど下に現れる、ということもできるはずです。

カードを置くときに、左下と右上コーナーを持った指先が画面に当たれば、それがカードの左下と右上の位置であることを伝達できるからです。そのカードが何であるかを伝えるには別の工夫が必要ですが、とりあえずは、カードはフォースでもよいと思います。調子に乗って、貴重なアイデアを書いてしまいました。書いてしまった以上は、どなたか先に作っていただいてもけっこうです。ただし、発想のクレジットはお忘れなく。

この文章を書いてきて、最後に重要なことに気づきました。上記の iPad マジックのように、世間で話題になっている素材を使ってマジックを演ずることは、観客の気持ちをこちらに向けるという、マジックのインタフェースとして重要な要素ではないか、ということです。話のストーリーを組立てて面白くするというのも大切ですが、最初から相手が興味を持つ素材を使えば、それだけでマジシャンは優位に立てるのです。

Cardician's Journal

No.130

2010 年 6 月 11 日

ネクストステップ

″Card Magic Library″ 第 10 巻の原稿を半分ほど書いたいま、私の頭の中には、「第 10 巻を出し終えたらどうしようか」ということがよぎり始めました。先走りすぎなのはわかっていますが、ご理解いただきたいことがありますので、書かせていただきます。

私は ″Cardician's Journal″ No.001 で、「これからはカードマジックのレベルを高める仕事をしたいと考えて、″Card Magic Library″ というシリーズを書くことにいたしました」と書きました。

カードマジックのレベルを高くするということは、″Card Magic Library″ が第 10 巻まで出版されること自体ではけしてありません。読者の方が私の書いたものを知識として吸収され、そこから自分なりにカーディシャンとしてのレベルを高めていただくことによって実現されます。

すなわち、″Card Magic Library″ を読んでいただくということは、たんにカーディシャンの知識を充実させることに寄与するだけです。″Card Magic Library″ が手伝えるのはそこまでです。

構成力

知識を得たあと、カーディシャンはつぎにどのような作業をするでしょうか。たとえばあるカードマジック作品を読んで、それを自分のレパートリーにするとき、書かれていることを何も考えずに、順番どおりにおぼえるだけでしょうか。

レベルの高いカーディシャンは、説明通りにやるということはまずありません。セリフにしても、自分のタッチに合わせたものにアレンジするでしょうし、使われている技法

や手法もアレンジするでしょう。

そこにはマジックをおぼえるとか、知るという能力ではなく、考え出すという能力が必要になってきます。これをアレンジ能力とか、構成力と呼ぶことにしましょう。これは私が本で書くことはできません。1人1人のスタイルに合わせ、しかも演じる状況に合わせて、アレンジのやり方を書くことはできないからです。

技術力

つぎに必要なことは、学び、考えて決めたことを、実行するための技術力です。技法のうまさもそうですし、ミスディレクションの使い方とか心理的技術も含まれます。

演技力

そしてマジシャンとしてもっとも重要なものは、演技力です。学び、考え、練習してできあがったマジックを、観客に対してうまく見せる演技的な技量なしでは、いままでの努力は水の泡です。

構成力を高めるためのレッスン

私は〝Card Magic Library〟でカーディシャンの皆様の知識力を高めるのを手助けしてきましたから、そのあとはネクストステップである、構成力を高めていただく手助けをするのが順当であると思うのです。

では構成力を高めていただくのに、参考になる書き方とはどういうものでしょうか。ひとつのやり方は、たんに優秀なやり方を説明するだけではなく、色々なやり方を書いて、それらにどのような長所や短所があるかを比較してお見せすることです。

来週、そのようなやり方の実験を行いますが、そのときの題材として、つぎのYouTubeビデオを見ておいてください。スタートして1分47秒から始まる、ポーカーディールです。これを見て、まずやり方を考えてください。プロマジシャンが演じているマジックのやり方の全体を解説するわけにはいきませんから、この演技のやり方を見抜いておかないと、来週私が書くことは理解できないと思います。

http://www.youtube.com/watch?v=CYEdtpXCsk4&feature=player_embedded

ビデオが演技のすべてを見せていないので、現象がよくわからない方もいるかもしれ

ないので、念のために書いておきます。

現 象

10 枚のカードを数えて見せ、トップから 2 枚をテーブルに置いて、好きな方を相手のカードとして取らせ、それを裏向きにしたまま掛け金をのせます。そのカードがスタッドポーカーにおけるホールカードだと説明します。スタッドポーカーでは、1 枚だけ裏向きにしたまま、他のカードはすべて表向きにディールして勝負するポーカーのやり方です。

選ばれなかった 1 枚の上に残りのカードを重ねます。それからまたトップから 2 枚のカードを置いて、そのうちの 1 枚を選ばせ、表向きにしてホールカードの隣りに置きます。選ばれなかったカードの上に残りのカードを重ねます。

以上を繰り返して、ホールカード 1 枚に 3 枚のカードが置かれるまで行い、最後のカードの選択は、2 枚のカードを表向きに置いて、相手に好きな方を取らせます。相手は置かれている 4 枚に加えると強くなる方の 1 枚を取ります。

相手のホールカードを表向きにすると、フルハウスになっています。かなり強い手です。手に残っている 5 枚はマジシャンのカードです。表向きにすると、それらはストレートフラッシュです。マジシャンの勝ちです。

1 週間ありますから、原理だけでも考えておいてください。

Cardician's Journal

No.131

2010 年 6 月 18 日

ポーカーディール研究

前号で紹介したポーカーディールの原点は、アレックス・エルムズレイの ' パワーポーカー ' です。ここではその作品には触れず、その作品にもとずいたジョン・バノンバージョン、そして前号の映像でマイケル・ヴィンセントが演じているバージョンについて比較検討いたします。

原　理

このトリックの原理は簡単です。たとえば 10 枚のうち上の 5 枚が赤で、下の 5 枚が黒だとします。トップから 2 枚をテーブルにおいて、好きな方を相手に取らせます。必ず赤です。つぎの 2 枚を置いて好きな方を取らせても、それは赤です。つぎはトップが赤で 2 枚目が黒ですから、2 枚目ではボトムディールします。

以上で相手のカードとして 3 枚の赤が選択されました。4 枚目の選択は、2 枚ともボトムディールして、2 枚の赤から取らせます。これで 4 枚の赤が選択されました。最後の選択は、表向きにして、相手の欲しい方を取らせますから、この例では赤を取ることになります。

1 枚目の選択においてマジシャンズチョイスを使ってよいなら、トップに赤と黒をセットして、1 枚目として赤をマジシャンズチョイスすれば、そのあとトップに赤が 4 枚ありますから、2 枚目と 3 枚目の選択において、フォールスディールする必要がありません。ヴィンセントがマジシャンズチョイスを使っているかどうか、映像からは判断できません。

バノンバージョンの現象

ここで、ヴィンセントとバノンのバージョンの違いを説明するために、後者の現象を説

明しておきます。以下のハンドリングはすべて、マジシャンではなく、相手が行います。

トップから 2 枚のカードを置かせ、相手に好きな方を選択させ、それを相手のホールカードとして、裏向きのまま相手の前に置かせます。残りの 1 枚をマジシャンのホールカードとします。

トップから 2 枚のカードを置かせ、好きな方を相手の 2 枚目として選択させ、表向きにしてホールカードの隣りに置かせます。残りの 1 枚に手元のカードを重ねさせます。同じことをもういちどやらせます。

つぎに、マジシャンに対してもカードを選択してくれと言って、トップから 2 枚置かせ、そのうちの好きな方を選択して、マジシャンのホールカードの隣りに裏向きのまま置かせます。手元のカードを残りの 1 枚の上に重ねさせます。同じようにあと 1 枚マジシャンのカードとして選択して、マジシャンのカードの隣りに置かせます。

以上でお互いに 3 枚ずつとなりました。同じやり方で相手の 4 枚目のカード、マジシャンの 4 枚目のカードを選択させ、そして最後は残りの 2 枚を表向きにして、相手の都合のよい方を取らせます。

以上の結果、相手の 5 枚はフルハウスとなり、マジシャンの 5 枚はストレートフラッシュとなります。

ロイヤルフラッシュではない理由

ヴィンセントバージョンでは、必ずマジシャンの手がロイヤルフラッシュ、すなわち同じマークの 10、J、Q、K、Aとなりますが、バノンバージョンでは、そのようになる確率が 50%、同じマークの9、10、J、Q、Kとなる確率が 50% です。

すなわちバノンバージョンでは、最初に同じマークの9とAを置いて、そのうちの好きな方を選択させることによって、マジシャンズチョイスを不要にしているのです。

両バージョンの長所・短所

バノンバージョンでは、最初に 2 人に 1 枚ずつ決めさせたあと、相手の 2 枚目と 3 枚目を決めさせ、それからマジシャンの 2 枚目と 3 枚目を決めさせます。それから相手の 4 枚目、マジシャンの 4 枚目を決めさせ、最後に表向きにしてお互いの 5 枚目を決めさせています。

おそらく、マイケル・ヴィンセントは、そのような不統一なカードの選択のさせ方を嫌い、相手のカードを連続して選択させる方法を採ったのだと思います。この点については、理論的にはヴィンセントバージョンの方が優れているように思われます。

バノンバージョンにはもうひとつの欠点があります。それは相手のカードでは、最初の 1 枚がホールカードとして裏向きに置かれ、他のカードは表向きに置かれます。それに対して、マジシャンのカードはすべて裏向きに置かれます。この置き方の違いが私には気持ち悪く感じました。

いっけん見た目にはヴィンセントバージョンの方が優れているように思われますが、決定的な弱点があります。それはマジシャンがカードを扱っているという点です。私がこのバージョンを妻に演じて見せたとき、すぐ「選ばせ方が怪しい」と言われました。そう思われたらお終いです。

ということで、バノンバージョンに軍配を上げることになりました。このトリックでは、すべてのカードを相手が選択したことが明白であることが、不思議さを生み出す肝（きも）であるのです。

とは言うものの、私はクライマックスで同じマークの9からKまで現すのが気に入りません。そこで私は必ずロイヤルフラッシュを現す方法を考えました。そのやり方は″Card Magic Archives″の方で解説いたします。

″Card Magic Archives″ No.0011 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 6 月 18 日～ 8 月 18 日 =

上記ポーカーディールの、バノンバージョンに関しての補足と、必ずロイヤルフラッシュを現して終る加藤バージョン、’ パワフルポーカー ’ を解説しています。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/***/0011.html

″***″の部分は、″Card Magic Library″第 3 巻の 170 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、3 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0011

2010 年 6 月 18 日

方法解明のヒント

″Cardician's Journal″ No.131 で取り上げたポーカーディールについて補足します。ここではバノンバージョンを解説することはさし控え、自分で考えるヒントだけ書いておきます。

10 枚のうち、トップの 2 枚がスペードのAと9です。その他のカードのセットについては、″Cardician's Journal″ に説明した現象どおりに行うと、マジシャン側にスペードのロイヤルフラッシュがディールされる順番です。

裏向き／表向きの不統一性の問題

バノンバージョンの欠点として、相手の方は 1 枚目が裏向きで、他のカードは表向きに置かれ、マジシャン側はすべて裏向きに置かれる、という不統一性がありました。そのようなやり方をせざるを得ないのは、このトリックそもそもスタッドポーカーを演出としていることにあります。

ドローポーカーでは、5 枚すべてが裏向きに配られますが、スタッドポーカーでは、1 枚目だけ裏向きに配られ、他の 4 枚はすべて表向きに配られます。

いくらスタッドポーカー式に配るといっても、マジシャン側のカードを表向きに置くわけにはいかないので、バノンのやり方のようになってしまうわけです。

日本ではスタッドポーカーはよく知られていないので、ドローポーカーを演出とすることによって、この問題は自動的に解決します。すべてのカードを裏向きに配ればよいのです。相手の 5 枚目のカードは、裏向きに配られた 4 枚をのぞかせて決めさせます。

ロイヤルフラッシュで終わる方法

裏向き／表向きの不統一性の問題が、スタッドポーカーという演出の束縛を受けて発生したように、演出やテーマにこだりすぎるとその結果として、やり方が束縛されるということが起こります。必ずロイヤルフラッシュで終われないということも、マジシャンの頭の中にこびりついた常識が原因となっています。

ポーカーディールトリックにおける常識とは、マジシャン側が勝つということです。たしかに’テンカードポーカーディール’のように、つねにどちらかが勝ち続けないと面白さが出ないものもあります。ところがいま検討しているポーカートリックでは、自由にカードを配ったのに、一方がフルハウス、他方がロイヤルフラッシュになるという強烈な現象が起きますから、どちらが勝つという要素を欠落させても、なんらマジックとして弱くなるものではありません。むしろひとつの要素を欠落させた方が、インパクトが強くなるということもあります。

幸いなことに、私たち日本人マジシャンおよび観客は、マジシャンが勝つというポーカーディールの常識に毒されていません。ですから、いま検討しているトリックからその要素を除外して、マジックとしてインパクトを強めることができます。

私はバノンバージョンをつぎのように演じます。最初の 2 枚を相手とマジシャンの前に置かせるのではなく、左右に置かせます。一方がフルハウス用の 1 枚で、他方がロイヤルフラッシュ用の 1 枚です。

フルハウスの 1 枚を指さして、「このカードに対して加えるカードをあなたに決めていただきます」と言って、トップから 2 枚置いて、そのうちの 1 枚をフルハウスのカードの上に加えさせます。以下、お互いが 4 枚ずつになるまでバノンのやり方で進めます。

残りの 2 枚を表向きに置かせ、フルハウスの方の 4 枚を指さして言います。「もしもあなたがそちらのカードでプレイしているとして、5 枚目としてどちらを取ったら強い手ができるか、4 枚のカードの表をご自分で見て決めてください」と言います。

このようにして 5 枚ずつが決まりました。フルハウスの方を表向きにして、強い手になっていることを見せます。

「フルハウスですから、この 5 枚を配られたプレイヤーは掛け金に手を伸ばしかけました。しかし勝負は相手の手を見ないことにはわかりません。じつはこちらのカードでプレイしていたのは伝説のギャンブラーだったのです。ほら、ご覧ください」と言って、ロイヤルフラッシュを見せます。

パワフルポーカー

= 加藤英夫、2010 年 6 月 16 日 =

バノンバージョンでは配り方に不統一性があり、ヴィンセントバージョンでは相手側の 5 枚を続けて選択させるというやり方をしています。私はどちらでもないやり方を思いつきました。それは、お互いに 1 枚ずつ置いたあと、トップから 2 枚取って、そのうちの 1 枚を相手の 2 枚目として選択させ、つぎの 2 枚を取って、マジシャン用の 1 枚目として選択させる、ということを 4 枚目まで交互に行うのです。5 枚目はバノンバージョンて同じです。カードのセットについては書きません。方法の説明から類推してください。

方 法

① 1 枚目は選択させずに相手とマジシャンの前に置きます。

②つぎにトップから 2 枚を右手に広げて取り、相手の方にさし出し、どちらかを相手の 2 枚目として取らせ、相手の前のカードの上に置かせます。残りの1枚は手元のカードの下に入れます。下に入れたのがはっきりわかるようなやり方をします。

③トップから 2 枚を右手に広げて取り、どちらかをマジシャンの 2 枚目として取らせ、マジシャンのカードの上に置かせます。残りの 1 枚を手元のカードの下に入れます。

②と③を繰り返します。

手には 4 枚のカードがあります。1 枚目を右手に取り、つぎはダブルプッシュオフして、2 枚目を右手のカードの下に取ると見せて、ダブルのうちの下の 1 枚を取り、それら 2 枚を広げたまま相手の方にさし出し、相手の 4 枚目を取らせ、相手のカードの上に置かせます。残りの 1 枚は手元のカードの下に入れます。

トップの 2 枚をテーブルに右手に広げて取り、マジシャンの 4 枚目を取らせ、マジシャンのカードの上に置かせます。最後の 2 枚については、バノンバージョンと同じやり方をします。前述のようなセリフで結果を見せます。

このバージョンは、カードの選択方法の違いを実現するやり方として考えたもので、けしてバノンバージョンより優れているとは思いません。

演出でカバーされるマジシャンズチョイス

前述の私のバージョンでは、1 枚目は選択させていませんが、マジシャンズチョイスでフルハウス用の 1 枚を相手の前に置かせるということもできます。その場合の、演出に即したマジシャンズチョイスを思いつきました。

このトリックを ' 伝説のギャンブラー ' といタイトルで演じます。最初の 2 枚を右手に取り、「これから 2 人のプレイヤーにカードを配っていきますが、このうちどちらが強い手になると思いますか」と言って、一方を指さ させます。

フルハウスの方が指さされたら、「ではそれをあなたのカードとします」と言って、相手の前に置かせます。

ロイヤルフラッシュの方が指さされたら、「ではそれが伝説のギャンブラーのカードだとします」と言って、手前に置きます。「ではこちらがあなたのカードだとします」と言って、相手の前に置きます。

Cardician's Journal

No.132

2010 年 6 月 25 日

ポーカーディール補足

バノンバージョンに対して、必ずロイヤルフラッシュを現せる、私の改案を〝Card Magic Archives〟No.11 に書きましたが、その後何回か一般の人に見せたところ、バノンバージョンの方が効果的であることが判明しました。

私の改案では、1 枚目を選択させるときに曖昧さがありますが、バノンバージョンでは、明確に相手のカードとして 1 枚目を決めさせています。そのことが、すべてのカードを相手が決めたということを、より強力に印象づけているのです。

しかも私は、このポーカーディールが、相手が自由に配ったにもかかわらず、2 人にフルハウスとストレートフラッシュという強力な手が配られる、ということから、どちらが勝つということは重要ではないと指摘しました。そのことも私が間違っていました。

〝マジシャン側が必ず勝つ〟ということを宣言することによって、最初に相手側にフルハウスを現して、そのあと自分側にストレートフラッシュを現すことが、結末をクレッシェンドさせる働きをしているのです。

そのことに気づいた私は、つぎのような演出を考えました。

「これからあなたと私でポーカーの勝負をしますが、これは掛け金です」と言って、1 万円札をテーブルに置きます。「あなたが勝負に勝ったら、これはあなたのものになります」と言います。

これでバノンバージョンのとおりの進め方をします。(ただしカードはすべて裏向きに配らせます)。相手の方の 5 枚を見るとフルハウスです。「あれ、ずいぶんすごい手になりましたね。もしかしたらこれは取られたかもしれません」と言って、1 万円札を

相手の近くに移します。

「でも勝負はこちらのカードを見なければわかりません」と言って、自分の 5 枚を表向きにします。ストレートフラッシュかロイヤルフラッシュです。「ではこれは私のものです」と言って、1 万円札を取ってポケットにしまいます。

とこのように、マジックを構成するのは、自分の頭の中でやっただけではだめなのです。私は必ずロイヤルフラッシュを現したいと頭の中で思いました。しかしながら観客は、ストレートフラッシュとロイヤルフラッシュの結果を比較することはなく、フルハウスとの比較で驚くのです。その驚きの大きさの違いはまったくありません。

ロイヤルフラッシュを現したいという自己満足のために、1 枚目の選択を曖昧なものにするのは、’マジシャンの満足’によって束縛されている未熟な考えだったのです。

音を消してビデオを見る効用

私はこの 1 週間、VHS やベータのテープを処分するため、とっておきたいものはパソコンでキャプチャして WMV ファイルに変換する作業を行いました。その作業では、音は出ませんが、映像はレビュー画面で見えます。音なしでマジックの演技を見ると、2 つのことがわかることがわかりました。

第一に、たとえバーノンやリッキー・ジェイの見事な演技であったとしても、セリフが聞こえない状態で見ると、無味乾燥に見えるということです。(ただし、バラリノのように、初めからセリフを使わないことを前提で構成されたものは、それほど音が聞こえるときよりも見劣りすることはありません)。

セリフが聞こえないとつまらなくなるというのは、いままで口を酸っぱくして言ってきた、マジックを面白くする効用のある、’プロット’が伝わらなくなるということに起因するようです。マジックという現象は、たんに目に訴えるだけでなく、セリフによって心の中まで浸透するものだということを、再確認いたしました。

第二に、マジシャンの演技を無音で見ると、いままで気にならなかったネタ取りが、やけに気になりました。たとえばジュリアナ・チェンのネタ取りは、まったくスムーズに行われるので、技術的には完璧とも言えるものです。

体を右向きにしたときに右手で体の陰でスチールしますが、それは急激に体を右に向けるのではなく、ダンスのような動きの中の瞬間に行われます。しかしながら音が

ないと、その動きがダンスのようには見えないので、たんに体を右に向けたように見えます。ですから、そのときネタ取りした感じが強く感じられるのです。

以上のことを簡単に整理してしまえば、セリフや音というものは、マジシャンの動作に正当性を与え、怪しさを低減させる働きをするものである、ということになりそうです。

試しに、YouTube のビデオを、音を消してご覧になってください。下手な演技者の動作の中の無駄がより明確に見え、一流のマジシャンの中にさえ、省いた方がよいと思われる部分が見つかる場合もあります。それは一流のマジシャンでさえ、自分がしゃべりながら演じているために、自分のリズムの中で演じているので、観客側から感じる無駄に気づかないからです。

マジックというものは、不思議さの観点からも、ショーとしての観点からも、観客席側からディレクターが見る必要があるのです。エンタテイメントの世界で、そういうことをいちばん理解していないのが、マジシャンかもしれません。

「偉そうなことを言うな」と言われそうですが、これは私が言っていることではなく、ネヴィル・マスケリンが 100 年まえに書いていることです。JCS から出版した ″Our Magic″ は、同書のパート 1 の翻訳でしたが、この本にはマスケリンが書いたパート 2 があります。その冒頭で、マスケリンはそのようなことを指摘しています。

そろそろパート 2 を翻訳しなければいけないかなと思い始めましたが、難解であったパート 1 よりさらに難解なのです。でもそれを読破しなければ、一流マジシャンへの道は開けないのかもしれません。マスケリンはつぎのように強烈なことを言います。

マジシャンが舞台に進み出るのは、まるで技術が未熟なボクサーが、「頑張るぞ」と言ってリングに上がるようなものです。

この一文を読んで、「ガツン」と感じるマジシャンも多いことでしょう。感じない方は一生感じないのだと思います。

Cardician's Journal

No.133

2010 年 7 月 2 日

とりとめのないことから

マジックカフェの投稿につぎのような質問がありました。

デックをケースから取り出すとき、トップにある 5 枚のうちの、任意の枚数のカードをケースに残して取り出すにはどうしたらよいでしょうか。5 枚ケースに残すには、トップの 5 枚をフラップの外に出しておけばよいことはわかっています。でもそのようにしたのでは、3 枚とか他の枚数を残すのに対応できません。よい方法はありませんか。

ケース内側の上端近くに、厚紙の小片を貼り付けておき、各枚数目にそれぞれ小片がはさまるようにしておけば、はさまれた小片の隙間に爪を入れることによって、任意枚数を残せるというアイデアがありました。

私はそれを読んで、紙の小片が厚くないと分けることが困難なので、偶数枚目は左側、奇数枚目は右側に仕掛ければ、小片の厚さが半減されることを思いつきました。しかし私はそのアイデアを投稿しませんでした。かなり複雑な仕掛けを考えて投稿した人もいますし、そのような目的を達成できる市販の仕掛けを紹介した人もいました。

投稿が盛り上がったところで、私はとどめの一発を投稿することにいたしました。

質問者の目的を達成するには、どんな仕掛けも必要ありません。たんにトップから 5 枚目の下にフラップを入れておけばよいのです。デックを取り上げるとき、フラップエンドの近くを左手の親指と中指で強くつかめば、フラップの外の 5 枚がふくらみます。5 枚のうち任意の枚数を左人さし指で押さえることができます。それ以外のデックを取り出せばよいのです。

これでこのスレッドは落着となりました。方法については落着しましたが、いったい初期質問者は、どのようなトリックにこのアイデアを利用するのでしょうか。私にはまだわ

かりません。そこでこのアイデアをうまく利用できるトリックを、私が考えてしまいました。現象だけ書きますので、方法を考えてください。フラップの外に出す枚数はトップの4枚です。

9枚の10円玉と1枚の500円玉を取り出し、相手に横一列に並べさせます。コインの手前にカードを置くので、それなりの間隔で置かせます。10枚のうち500円玉をどこに置いてもよいと説明します。置いたあとに、500円玉を他の位置に移してもよいのです。

それからデックをケースから取り出し、何もせずそのまま相手に渡します。相手は並んだコインの手前に、端から順にディールしていきます。反対の端まできたら、もとの端に戻ってディールを続けます。各コインに4枚のカードが置かれたらストップします。

10円玉の前に置かれたカードを見せます。どれもとりとめのない4枚です。しかし、500円玉の前のカードを表向きにすると、それらは4枚のAなのです。

40枚のカードをディールするのは時間がかかります。10枚のカードをディールさせて、500円玉の前に置かれるカードを予言しておくという現象にしてもかまいません。

もちろん、ディールするパイルの数を減らせば、プロセスは短くなります。6つのパイルなら、2枚のカードをフラップの外に出せばよいことになります。

″Card Magic Archives″ No.0012を掲載いたしました

= 掲載期間：2010年7月1日～9月1日 =

ジョン・バノンの’パワフルポーカー’について、何回か取り上げてきましたが、私自身としては決定的と思われる発展バージョン’どっちがフルハウス’を考案いたしました。それは2人の勝負を2回続けて行い、1回目は相手がツーペアでマジシャンがフルハウスとなります。2回目では相手の手を表向きにするとフルハウスですので、相手が勝ったかもしれないと思わせて、マジシャンの方がストレートフラッシュになるというものです。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/***/0012.html

″***″の部分は、″Card Magic Library″第3巻の170ページ、1行目の最初に出てくる平仮名2文字を、アルファベット小文字、3文字にしたものです。

どっちがフルハウス

= 加藤英夫、2010 年 7 月 1 日 =

準　備

このトリックでは、セットされた 10 枚のカードを 2 組使いますから、それらをパケットトリック用の小サイフの右側のポケットと左側のポケットに入れておいてもかまいませんし、デックのトップにセットしておいてもかまいません。デックにセットする場合は、1 組目を上に置きます。

1 組目
トップより、9、K、3、Q、3、Q、9、K、9、K。
マークは自由です。

2 組目
AS、9S、AX、AX、9X、9X、KS、QS、JS、10 S。
Sはスペードを意味します。Xは何のマークでもよいということです。

方　法

「つぎは伝説的なギャンブラーの話です。ポーカーにはいくつもの役がありますが、ワンペアとは 5 枚の中に同じ数のカードが 2 枚あるものです。ツーペアとは 5 枚の中にペアが 2 組あるもの、たとえば 2 枚のKと 2 枚のAがあるものです。それではこれから世紀の大勝負をお見せします」と話をしてスタートします。

「最初の勝負はこれを賭けます」と言って、千円札をテーブルに置きます。「あなたと私が勝負して、これは勝った方のものとなります」と言います。

1 組目の 10 枚を相手に渡します。トップから 2 枚をテーブルに置いて、好きな方を相手のカードとして取らせ、他方をマジシャンのカードとして置かせます。

つぎの 2 枚を置かせ、好きな方を相手のカードとして取らせ、残りのカードの上に手元のカードを重ねさせます。

つぎの 2 枚を置かせ、好きな方を相手のカードとして取らせ、残りのカードの上に手元のカードを重ねさせます。

「こんどは私の方のカードを選んでください」と言って、2 枚置いて、好きな方をあなたのカードとして選ばせ、残りのカードに手元のカードを重ねさせます。これを 2 回やらせます。相手とあなたのカードが 3 枚ずつになりました。

「あなたの 4 枚目を選んでください」と言って、2 枚置かせ、好きな方を取らせ、他方の上に手元のカードを重ねさせます。

「私の 4 枚目を選んでください」と言って、2 枚置かせ、好きな方をあなたのカードとして置かせ、他方の上に手元のカードを重ねさせます。

「最後は表向きで選んでいただきます」と言って、残りの 2 枚を表向きに置かせます。「しかもすでに配られたカードをお見せしますから、それらによって最後のカードを決めてください」と言います。相手に配られている 4 枚のうちの上の 3 枚を取り上げて、表を相手に見せます。「これは決め手のカードですからお見せしません」と言って、最初に配られた 1 枚は見せません。相手はツーペアになる方を取ります。

相手の手を表向きにします。ツーペアです。それからあなたの手を見せます。フルハウスです。「フルハウスはすごく強い手です。私の勝ちです」と言って、千円札をポケットにしまいます。

「こんどは掛け金を大きくします。この 1 万円は勝った方のものとなります」と言って、1 万円札をテーブルに置きます。

2 組目の 10 枚を相手に渡します。1 回目と同じ配り方をやらせますが、5 枚目を決めるとき、「こんどはあなたに配られたカード全部を見て決めてかまいません」と言って、4 枚を取り上げて、表を相手に向けて広げます。そして決めさせます。相手はフルハウスになるカードを取ります。

「さて、こんどはどちらが強い手を得たでしょうか」と言って、相手の 5 枚を表向きにします。フルハウスです。「あれ、どこかで間違えたかな。もしかするとこれはあなたのものになったかもしれません」と言って、1 万円札を相手の近くに置きます。

「でも勝負はこちらのカードを見ないとわかりません」と言って、あなたの 5 枚を表向きにして、ストレートフラッシュ、もしくはロイヤルフラッシュを見せます。「フルハウスよりもストレートフラッシュ（ロイヤルフラッシュ）の方の勝ちですね」と言って、1 万円札を取り上げてポケットにしまいます。

「いまやったことは、あなたが負けて私が勝ったということではなくて、最初からマジックなのですから、気を悪くされないでください」と言って終わります。

備 考

いくらやっても客が負ける、というタイプのギャンブルトリックでは、上記のようなフォローのセリフを言うことによって、気分を害さないようにすることが大切です。

1 回目で最後のカードを決めさせるとき、3 枚をいっぺんに見せないで、3 枚を 1 枚ずつ見せていく方がよいかもしれません。

2 回目の構成は、ジョン・バノンの ' パワーポーカー '(″ ディアミスターファンタジー ″、2004 年) を丸ごと借用しています。

Cardician's Journal

No.134

2008 年 8 月 8 日

' トライアンフ ' のプロット

つい最近のマジックカフェで、「' トライアンフ ' で表向きと裏向きのカードをシャフルすることに対して、適切な理由づけがないでしょうか」という投稿がありました。

バーノンの原案では、「この間、カードをシャフルしてと頼んだら、こんな風に裏表滅茶苦茶にシャフルされてしまいました」というようなセリフを言って演じています。そのような困難な状況から成功に導くことができるからこそ、' トライアンフ '(大勝利) というタイトルがついているのです。ですから、私はバーノンのプロットで十分だと思い、この投稿者がなぜそれ以外のプロットを人にたずねるのか、気が知れませんでした。

ジェイ・サンキーの ' バックインタイム ' のプロットが面白いという人もあれば、それがつまらないという人もいたり、あまりこのスレッドは活発ではありませんでした。でもその中で、私の気を引くアイデアが投稿されました。その投稿を翻訳いたします。

これは私のアイデアですが、まだ磨き上げてはいません。ヒッチコックの ' 消えた女 ' の中に出てくるシーンからアイデアが浮かびました。スパイがメロディの中にメッセージを紛れ込ませるというのです。

新しい秘密情報送信システムを考案したと説明します。たくさんのメッセージカードの中で、目的のものだけ逆向きにします。それでは誰にでもそれが目的のカードだとわかってしまうので、裏向きのカードと表向きのカードを半分ずつ混ぜてしまいます、と説明します。そしてメッセージを受け取った側は、特殊な方法で目的のメッセージを抽出するのです。というようなプロットです。

これが原案のプロットより優れているかどうか、ということを判断する必要はありません。通常は原案の方がよいとは思いますが、このアイデアが使えるシーンもなくはありま

せん。たとえばカードマジックのショーの最後の演技として演ずる場合です。

上記のような話をして演技を始めますが、カードには英語で色々なメッセージが書かれています。″Thank you″、″Good Bye″、″I love you″などなどです。裏向きにデックを広げて、相手に枚抜かせます。そのカードのメッセージ部分は手でおおって、インデックスだけ見せておぼえさせます。それからそれを表向きのデックの中に裏向きに入れて、そのままでは誰にもわかってしまうのでと説明して、裏と表をシャフルします。

そしてデックを表向きに広げると、1 枚の裏向きのカードがあります。メッセージ部分を隠してインデックスを見せて、選ばれたカードであるのを見せます。それからメッセージ部分を見せると、″The End″と書かれています。「ということで、私のマジックはおしまいです」と言って終わります。

なおこの演出は、ノーマルデックで演じたのでは、その効果は半分も発揮されません。ストリッパーデックとか、ダブルフェースカードなどを使用した、ギャフバージョンで演ずることによって、最大の効果を発揮します。裏と表が完全に混ざったことを見せてから、全体がそろったのを見せた方が、はるかに現象が明確になるからです。

じつはこれは、バーノンの原案のプロットを使う場合にも言えるこです。私は一般の観客に対して’トライアンフ’を演ずる場合、ノーマルデックは使いません。絶対にギャフバージョンの方がすごい反応を得られます。これは伊勢丹やディズニーランドのマジックショップでの、ストリッパーデックによる’トライアンフ’の何千回という実演経験から、身にしみてわかっていることです。

ギャフバージョンについては、いくつかの優れた方法を″Card Magic Library″第 10 巻に集録する予定です。

ところで、プロットというのは、何もストーリー的なものばかりではない、ということは、いままで私がプロットについて書いてきたことをお読みいただいた方にはご理解いただいていると思います。

「カードを混ぜるには色々なやり方がありますが、いちばんよく混ざるのはこんなやり方です」と言って、裏と表のシャフルを行うのもひとつのやり方です。特別のセリフを言わなくても、成立するマジックだってあります。カードの扱い方の鮮やかさを主体に見せるのも、ひとつのプロットであります。要は、観客にどのようなことを感じさせたいか、その戦略の立て方が広義のプロットなのです。

追 記 1

上記の ″The End″ を表示する演出の場合、ギャフバージョンを使うことの強みがもうひとつあることに気づきました。ギャフバージョンでは、裏と表を混ぜたあと、裏表が混ざっているのを明示できるだけでなく、表向きのカードに書かれているメッセージがすべて異なることを見せることができます。ノーマルデック使用バージョンでは、その点でもインパクトがありません。

追 記 2

上記のやり方では、メッセージ部分を手で隠して選ばれたカードを見せなければなりませんが、メッセージは裏面に書かれているものとして、カードを選ばせるとき、デックを表向きに広げて行うことにより、裏面を見せずに、選ばれたカードをおぼえさせることができます。クライマックスでは、デックを裏向きにスプレッドすると、選ばれたカードのみ表向きに現れ、それをひっくり返すと裏面に ″The End″ と書かれています。

Cardician's Journal

No.135

2010 年 7 月 16 日

完璧な ACAAN

今日は、以下の YouTube 映像を話題にいたします。劉謙師の ' エニイカードアットエニイナンバー ' の演技です。以下にアクセスしてご覧になってください。

http://www.youtube.com/watch?v=CCaBwZ3F6Ow

この演技について、マジックカフェにおいて、〃ACAAN の完璧なやり方を見つけました〃というような投稿がなされました。たしかに、デックがケースから出されて置かれたあと、1 人目の人がカードを指定し、2 人目の人が枚数目を指定すると、マジシャンはデックに触れず、客がその枚数を表向きにディールすると、そこから指定されたカードが現れますから、現象的には完璧のように見えます。

これを見て驚いたメンバー何人からの投稿がありましたが、私は皮肉の一矢を投じました。

皆さん、これは ACAAN ではなく、ACAPP(Any Card At Prepared Position) です。

すなわち、〃自由に指定されたカードが、それが準備されていた枚数目から現れる〃という現象だという意味を述べたのです。

これを投稿しても、〃加藤さんの言っていることが理解できません〃という投稿があったので、皮肉を言っただけで逃げるのも失礼なので、補足の投稿をいたしました。

1. **マジシャンはデックにいっさい触りませんでした。**
2. **女性が自由にカードを指定しました。**
3. **男性が枚数目を指定しました。**

4．指定された枚数目から指定されたカードが現れました。

これをパーフェクトセオリーの観点で分析すれば、答えは自ずから導き出されます。

ここまで書けば、″Cardician's Journal″ の読者の方は、やり方がわかるとは思いますが、補足しておきます。カードは自由に指定させてかまいませんが、枚数目の方はそうではありません。

私は今回、このようなテレビマジック的な手法の使われたマジックについて論評しようとして、この演技を取り上げたわけではありません。この演技に見られる、カードマジックの演じ方の素晴らしい点について指摘したいのです。

中国語がわからない人のために、マジックカフェでは中国語のわかる人が、劉謙師が話していることの一部を英語にして教えてくれました。その話では、デヴィッド・バーグラスが演じた伝説的な ACAAN について語り、その現象を真似しようと世界中のマジシャンがトライしたが、いままで成功してこなかったこと。それを今日は実現させてみようというような話です。

ACAAN というのは、一般の観客にとっていまいち現象を明確に把握しにくいものですが、このような前置きの話を聴かせてから演じれば、観客は興味をかき立てられて、一生懸命見てくれるので、現象の理解と、そして反応の強さが増強されるのです。

その観点から、他のカードマジックでも、前置きの話をすることによって、観客の理解力と反応を増強できるやり方があります。スペルトリックも、普通に演じたら、日本人には通用しないマジックですが、興味を持って見てもらえる前置きがあります。これについて書こうと思いましたが、今週はここまでとさせていただきます。なにせ、″Card Magic Library″ 第 6 巻の編集が佳境にかかっていますので。

来週、具体的な前置きの例と、ヤコブ・ダレイの 'アドリブスペリング' を紹介したいと思います。

補　足

マジックカフェのこのスレッドで、かなり日数がたってからある指摘投稿がありました。映像をよく見ると、カードが指定ディールされてから、カメラが切り替わってからまたカードの方に戻ったとき、カードの状態が著しく変わっているというのです。たしかに違い過ぎます。サクラを使ったのなら、そんなことになるはずがないのですが、いったいどうしてなのでしょうか。

Cardician's Journal

No.136

2010 年 7 月 23 日

スペルトリック用のイントロ

スペルトリックが苦手だという方は、山に登らずにして、山に登るのを拒むようなものです。山に登らなければ、その頂から見える景色は、一生涯見ないことになります。

だからと言って、何も作戦を立てずにスペルトリックを演ずるのは、無防備で山に登るようなものです。それなりの態勢を整えて取り組む必要があります。

いきなり相手にデックを渡して、「あなたの選んだカードのスペルに合わせて、1 枚ずつカードを置いていってください」と指示したとしたら、まるでダメです。相手がカードの名前の英語のスペルを知らなければどうにもなりません。

日本人のほとんどはカードのスペルなど知りません。最近では欧米でも、正確に綴れない人が多いそうです。では相手が知らないからスペルトリックを避けるのでしょうか。

相手が知らないということを逆手に取る、という戦略があるのです。先週紹介した、劉謙が演じた ACAAN というマジックは、演じるマジシャンもほとんどいませんし、現象も理解しにくいものです。だからこそ、それが伝説的なマジックだと前置きで説明し、あらかじめ現象をはっきり把握させた上で演じれば、強力な効果を上げることができるのです。

ではスペルトリックではどんな前置が、観客の興味をかき立てるでしょうか。

「つぎは日本のマジシャンがほとんど演じないカードマジックをお見せします。どうしてかというと、このマジックでは英語を使うからです。でもご安心ください。ただトランプの名前の英語のスペルを使うだけです。日本では、たとえば〝ハートのエース〟と言いますが、英語ではマークと数が逆順です、〝Ace of Hearts〟というスペルになりま

す。ちょっと書いてみましょう」と言って、紙にそのスペルを書いて見せます。

″Ace″ の部分に丸をつけて、「この部分が数です。ハートの 10 だとすれば、ここを ″Ten″ にします」と言います。つぎに ″of″ に丸をつけて、「これは日本語の ″ の ″ に該当します。おわかりですよね」と言います。つぎに ″Hearts″ に丸をつけて、「この部分がマークです。これを ″Clubs″ にしたり、″Spades″ にしたり、″Diamonds″ にしたりすればよいわけです。(相手が英語になじんでいる場合には、マークの複数形に言及してもかまいません)。

「そのような前置を言ってからマジックを演じるなど面倒だ」という方は、それでもよいでしょう。山に登らないのも、人生における選択肢ですから。

そもそもエンタテイメントというものは、不思議現象を見せることだけにあるのではありません。話をするだけで観客を涌かすエンタテイナーもいます。最近は池上 彰氏のように、ニュースを語ることさえもエンタテイメントになるのです。

そもそも観客の前に登場して、いきなり相手を当惑させるような不思議なことを見せたとしたら、これは相手の心の準備をしないうちにセールスを始めるようなものです。前置の話をするというのは、セールスや落語家にかぎらず、日常の会話でも不可欠でしょう。天気の話から入るのは、人間関係において古典的定石です。

どのようなことにおいても、相手の気持ちをこちらに向けさせ、これから話したり行うことに興味をかき立ててから行うのは、エンタテイメントの定石なのです。

劉謙師はそのような大切さを十分理解されていて、彼の台湾や中国でもテレビ番組では、マジックを演じるまえの前置にかなり長く時間をかけています。そのことはひとつひとつのマジックを盛り上げるだけでなく、テレビタレントとして人気を高めるのにも役だっていると思います。

最近、劉謙師が日本のテレビのマジック対決番組に出演しましたが、そのへんの劉謙師の良さは発揮されていませんでした。日本のテレビ局は、日本人マジシャンは使い古したので、たんにアジア最強マジシャンとして劉謙師を使っただけです。

おっと、話がそれました。心の中に、日本テレビ局の ″ マジック対決番組 ″ を嫌う気持ちがあるので、すぐそちらの話に夢中になりがちです。スペルトリックに戻ります。

もうスペルトリックに対する私の前置は終わりましたから、先週お約束した、ヤコ

ブ・ダレイの’アドリブスペリング’を説明いたします。2002 年に私が発行した、″cardmagic`random No.10″から引用します。

アドリブスペリング

= ヤコブ・ダレイ、″雑誌ジンクス″、1936 年夏号 =

スペルトリックのもっとも原始的な形態は、フォースもしはくキーカードで相手の選んだカードを知り、相手のカードのスペル数の分だけ上でカットし、スペルに合わせてディールして相手のカードを現すという方法です。これは”ELLIOTT’S LAST LEGACY”(1923 年刊)の中で、ロウレンス・グレイの方法として記録されています。JINX 1936 年夏号に発表されたダレイの方法は、グレイの方法をもとにして、原理をカモフラージュするサトルティが加えられています。

相手に自由にカードを選ばせ、いったんトップかボトムにコントロールして、相手のカードをグリンプスし、思いついたかのように「もっとよく混ぜて」とさらにシャフルさせます。

「カードを見せていきますので、まだあなたのカードがあるかどうか確認してください。でも、あなたのカードが出てきても私にわからないようにお願いします」と言い、表を上に向けてカードを送っていき、相手のカードが見えたら相手のカードから始めて、相手のカードの名前を心の中でスペルしながら1枚ずつカードを送っていき、スペルの最後のカードのつぎのカードに着目します。それがハートの6であったとしましょう。そのカードから始めてそのカードの名前を心の中でスペルしながら1枚ずつカードを送っていき、スペルの最後のカードで手を止めます。「もうあなたのカードはありましたか」ときき、相手は「あった」というので、スペルの最後のカードからデックを分けて、そのカードがトップにくるようにカードをそろえます。

「これからあなたにやってもらうことを説明します。あなたのカードのスペルに合わせて1枚ずつカードを置いていくのです。たとえばあなたのカードがハートの6だとしたら、S-I-X-O-F-H-E-A-R-T-S というようにやってください」と、スペルしながら1枚ずつカードをディールしていきます。「そうするとほら、ハートの6が出てきます」と、最後のカードを表向きにします。ハートの6が出てきます。

相手にデックを渡し、指示通りにやってもらいます。最後のカードを表向きにさせると、相手のカードが出てきます。

コントロールののちにグリンプスして、さらに相手にカードをシャフルさせていますが、これは’相手のカードを見つけるのが不可能に見える’手法だと、ダレイ博士が述

べています。現代でも十分通用する方法です。ダブルカットでボトムにコントロールし、「よく切り混ぜてください」といいながらデックを渡すときに、ボトムをグリンプスすればよいでしょう。

ダレイトリックは改善できるか？

上記のやり方のうち、すぐ思いつくことはつぎのことです。

まず、相手にディールさせるのは、日本人にはあいかわらず無理です。マジシャンがディールすることにします。そして手本のカードに対しても、相手のカードに対しても、紙にスペルを書いて見せてからやる、というのも一法です。

ボトムにコントロールしてグリンプスするという手間を省くのに、私ならシャフルされたカードからわかっているカードをクラシックフォースしてやります。フォースが失敗したら、原案どおりにやればよいのです。

それにしても、「あなたのカードがまだあるかどうか見てください」と言って、カードを広げるというのが、私にはいちばん抵抗がある部分です。どうせならカードの表を見ないで演じたい、そのように考えて、つぎのような現象のスペルトリックを考えました。

相手にシャフルされたデックを受け取り、まずマジシャンが、つぎのような選び方で1枚のカードをおぼえます。カードをディールしていき、適当なところでストップして、最後にディールしたカードをのぞいておぼえます。残りのカードをディールしたカードの上にのせてそろえます。相手にデックを渡し、同じやり方で1枚のカードを選んで記憶してもらいますが、相手がそれをやっているとき、マジシャンは後ろ向きになっています。

前に向き直り、デックをシャフルしたのち、マジシャンは自分が選んだカードを告げて、そのカードのスペルに合わせてディールします。そうすると、手元のトップからマジシャンのカードが現れます。

つぎに相手のおぼえたカードをきいて、そのスペルを紙に書きます。それから残りのカードをそのまま相手に渡します。そして紙に書いたスペルを読み上げながら、それに合わせて相手にディールさせます。手元のトップから相手のカードが現れます。

やり方については、〝Card Magic Archives〟 No.0013 で説明いたします。

インポシブルスペリング

= 加藤英夫、2010 年 7 月 22 日 =

方　法

シャフルされたデックを受け取り、表向きに広げていきますが、フェースから 2 枚目に着目し、そのカードのつぎから、そのカードのスペル数だけカウントし、そのつぎのカードの左下コーナーを密かにクリンプします。なお、その操作をやるとき、「カードはこのようによく混ざっています」といってやります。クリンプするのは、そのセリフを言ったあと、カードを立てながらやります。なお、フェースから 2 枚目のカードはあとであなたが選んだカードとして扱いますから、記憶しておきます。

「あなたと私が 1 枚ずつカードを選んでおぼえますが、私が先にやって手本をお見せしましょう。このようにカードを 1 枚ずつ置いていきます」と言って、裏向きに持ったデックからディールしていきます。7,8 枚置いたところでストップして、「そして好きなところでストップします。もっと置いてからでもかまいません」と言って、合計 14 枚のカードを置いたらまたストップします。

「ストップしたら、このように最後に置いたカードをのぞいておぼえます」と言って、最後にディールしたカードをのぞいておぼえる真似をします。「おぼえたらカードももとに戻して、手に残っているカードを上に重ねます」と言って、手元のカードをテーブルのカードに重ねます。

相手にデックを渡し、あなたは後ろ向きになり、相手に説明した操作をやらせます。前に向き直ります。

デックを取り上げ、オーバーハンドシャフルをやりますが、サイドを見てクリンプカードの下に右親指でブレークを作り、そこまでシャフルして、残りを上にのせてシャフルを終わります。もういちどトップ部分が狂わないようなジョグシャフルをやってもかまいません。

「私の選んだカードはクラブの7でした」と言って、紙にその名前のスペルを書きます。「このスペルに合わせてカードを置いていきます」と説明して、その通りにディールします。「そうすると、私の選んだカードが出てきます」と言って、手元のトップカードを表向きにして、表向きに右手に持ちます。それはあなたの選んだカードです。このとき、残りのカードのトップの 3 枚ぐらいを右にずらしておきます。

「あなたのカードは何でしたか」とたずねます。そのスペルを紙に書きます。そのカードのスペル数によって、右手の表向きにカードを左手のカードの上にのせるとき、何枚目の下にブレークを作るかが決まります。スペル数 15 のカードであれば、1 枚も加えることなき、表向きのカードを右手に取ります。スペル数 10 のカードであれば、ずれている 3 枚とあと 2 枚のカードをずらし、右手のカードを乗せるときに、その 5 枚の下にブレークを作ります。

「それではあなたにやってもらいましょう」と言って、右手でブレーク上のカードを取り、左手のカードを相手の方にさし出します。そのとき右手はさり気なく、表向きのカードとスチールした数枚をテーブルにディールしたカードの上に置きます。

紙を見ながら、あなたがスペルを読み上げるのに合わせて、相手にディールさせます。そして手元のトップカードを表向きにさせます。相手の選んだカードが現れます。

備　考

表向きのカードの下に何枚スチールするか瞬時に判断するには、いちいち相手のカードのスペル数を合計して、それを 15 から引くというやり方をするのではありません。

マークについては、クラブならマイナス 3、ハートとスペードならマイナス 2、ダイヤならマイナス 0。そして数については、ACE など 3 文字系はマイナス 2、FOUR など 4 文字系はマイナス 1、AEVEN など 5 文字系はマイナス 0 と考え、マークと数の分のマイナスの合計で判断します。

Cardician's Journal

No.137

2010 年 7 月 30 日

第 6 巻完成間近です！

初めにお断りしておきます。今日は〝Card Magic Library〟第 6 巻の最終校正作業を行っていますので、〝Cardician's Journal〟の方には、カードマジックについて真剣に書く気持ちが沸き上がりません。申し訳ありませんが、私にとって息抜きのようなものを書かせていただきますので、そのおつもりでお読みください。

ワインの種明かし

先日テレビで、'世界ソムリエコンテスト'の紹介番組がありました。この番組を見て、まるでマジックの種明かし番組を見ているような気持ちになりました。

コンテストに登場するソムリエは、ブラインドで出されたワインを口に含み、そこにどんな香りが感じられるかを言います。バラの香り、杏の香り、湿った土の香り、トリュフの香りなどなど。そして口先でしばらくまわしたあと、そのワインの良いところを美辞麗句で誉め上げます。

「なるほど、ワインを売る立場の人たちは、このようにワインを言葉で有り難いものに祭り上げて、高い値段で売っているのだ」と。この種明かしを見せられて、私は納得しました。

先日オーストリアに旅行したとき、私は日本で売られているワインの価格をリストにして持っていきました。大まかに言って、現地で売られているオーストリアワインは、日本の価格の半分でした。ただしそれは、旅行客が行くような店ではなく、スーパーなど現地の人が買い物をするような店でのことです。

日本で言えば紀伊国屋のような高級食料品店、ユリウスマインルにおいて、名門ピヒ

ラーのヴェルナーフェルトリナーMは、日本円に換算して 4800 円でした。東急本店では 7980 円でしたから、ちょうど 60% です。

そして日本でとくにワインが高く売られている証拠を見つけたのは、インスブルックのスーパーにおいてでした。日本で 900 円前後で売られている、オーストラリアワイン（オーストリアワインではありません）が、その店では約 500 円でした。輸入ワインですから、仕入れ原価はほとんど同じはずなのですが、小売り価格にこれだけの差があるとは、開いた口がふさがりませんでした。

ワインを飲むテクニック

ワインを売る側の手口を紹介したあとは、ワインを飲む側の手口を披露したいと思います。

まず第一に、手頃な価格で適切なワインを飲むには、売る側の美辞麗句に踊らされないことです。とくにインターネットの宣伝や、広告の文章は要注意です。「ペトリュスと同じ苗木の葡萄を使っています」とか、「ロマネコンティの隣りの畑の葡萄です」などという宣伝に惑わされてはいけません。それが事実であったとしても、それが美味しいワインに仕上がっているかどうかは、まったくわかりません。

私は都内中のワインショップをまわって、ある店で購入したワインは、他の店よりも価格に対してリーゾナブルである確率が高い、ということがわかってきました。そのような店は共通して、5000 円以上するワインはほとんど置いていなくて、1000 円～3000 円で、とくに 2000 円程度のものを多く扱っています。天にも登れるようなワインはないものの、がっかりして「二度と買うものか」と思わせるようなものは、ほとんど置いていません。リーゾナブルワイン取得の第一歩は、そのような店を見つけることだと思います。

ワインの飲み方にもテクニックがあります。まずワインによって適温が微妙に違うことです。オーストリアのレストランでは、赤は室温のまま出していました。しかしオーストリア航空では、少しだけ冷やしたものを出しました。今回の旅行では、機内で飲んだ赤がベストでした。飲む人によっても好みはありますが、赤でも少しだけ冷やしてから飲むのがコツだと思います。冷やしたワインは少し待てば、温度が上がります。室温のワインは、いくら待っても室温のままです。

原則として、赤は抜栓した直後は、香りも味も強力に出てきますので、それらが落ち着いてから飲んだ方がよいと思います。私は抜栓直後に一口飲み、そのあと 30 分

おきぐらいに味見して、いよいよとなってから本格的に飲むことにしています。

そしてワインの飲み方についてです。ソムリエたちは、ワインに含まれている香りとか味を分析するために、口先に含んだら、そこでワインをまわします。まるで口を細めてワインをなめまわしているかのようです。このやり方を真似してはいけません。口先で飲むと、舌の先がいちばん敏感なので、そのワインに自分の嫌いな要素がある場合、口に入れたとたん、それを察知してしまうことになります。

私は、口全体に広がるようにふくみ、そこでいちど止めて、それからゆっくりノドを通します。そのようにすると、ノドを通るときに口の中に触れていたワインの残り香、残り味が同時に感じられて、そのワインのトータルな味わいが感じられるのです。これは私の嗜好ですが、ワインは要素を分析して飲むのではなく、トータルで味わいたいのです。

ここで突然、マジックの話に戻ります。

私はマジックの演技でも、トータルで完成度の高いものを好みます。ですから、いきなり感じの悪い恰好で登場するマジシャンは、飲もうとしたときに嫌な香りを発するワインと同じです。ただ驚かせるような結末を強調するマジックは、アルコールの強さを強調するようなワインと同じです。

マジックも素晴らしく、エンタテイナーとしても素敵な人柄、そのようなマジシャンを私は好みます。

見て素晴らしいと感ずるマジックは、飲んでうっとりするワインと同じです。世界には、必ずそのようなマジシャンもいますし、そのようなワインもあります。それらを見つけるには、私たち自身の工夫が必要なのだと思います。

来週には、第 6 巻の紹介を始められると思います。熟成したワインのごとく、マジシャンたちが残してくれたヴィンテージものを、素晴らしい提供の仕方でお届けしたいと思っています。

Cardician's Journal

No.138

2010 年 8 月 6 日

第 6 巻が校了いたしました！

″Card Magic Library″ 第 6 巻の最終校正が終わり、印刷会社の手に渡りました。数日中には完成日が確定いたしますので、来週には発送開始日のお知らせと、ご注文受付を開始できると思います。第 6 巻は、いままでの巻の中でベストのものになったと確信しています。ご期待ください。

第 6 巻は ' フォーエースアセンブリー ' 特集です！

発行の順番予定を入れ替えて、第 6 巻は ' フォーエースアセンブリー ' の特集となりました。全部で 80 種類の ' フォーエースアセンブリー ' 系の作品を集録いたしました。

80 作もの ' フォーエースアセンブリー ' ということで、似ているものばかりではないかと心配されるかもしれません。読んでいただければ、そんな心配は吹き飛びます。″ バラバラの 4 枚の A が一カ所に集まる ″ という、ひとつのテーマに属する作品を、タイプ別に集めたからこそ、そのテーマにもとづくバラエティさと、それぞれのタイプのアセンブリーの魅力が、いままで以上に伝わってきます。

' フォーエースアセンブリー ' にこそ、カーディシャンたちがカードマジックの魅力を追い求め続けてきた、歴史絵巻のようなものを見ることができます。

' コナスエーセズ ' のフルバージョン発見！

この豪華絢爛な歴史絵巻の始まりは、' コナスエーセズ ' の真のバージョンの発掘から始まります。' フォーエース ' アセンブリーの原点だとされてきたこの作品は、ホフマンの ″ モダンマジックや、″ ターベルコース ″ に書かれているものが、原作品だと思われてきました。しかしそれらは ' コナスエーセズ ' の前半でしかありませんでした。

私は第 6 巻の編集調査において、雑誌 ″ ジニー 1941 年 11 月号に、ジーン・ヒューガードが ″Nouvell Magie Blanche Devoilee″(ポンサン著、1853 年) から、’ コナスエーセズ ’ をフランス語から英語に翻訳しているのを見つけました。それを正確に日本語に翻訳して収録いたしました。

’ コナスエーセズ ’ は、なぜか ’ ジャズエーセズ ’ に似ています。1 枚ずつAと思われているカードが違うカードになり、テーブルのパイルに集まっていきます。これを読むと、「歴史は繰り返す」という言葉が浮かびます。コナスとピーター・ケーンの両傑作が、時代を飛び越えて出会ったかのようです。

’ オーブントラベラーズ ’ はなぜ ’ インビジブルパームエーセズ ’ に変わったか

現代カードマジックの 2 大巨匠である、エドワード・マルローとラリージェニングス。この 2 人には ’ オープントラベラーズ ’ という同名作品がありましたが、のちにジェニングスが同作品の名称を ’ インビジブルパームエーセズ ’ と変えざるを得なかった理由が、当書には書かれています。

フレッド・ブラウエの功績

そして手法的にぜひ注目していただきたいものは、エドワード・マルローの ’ シンプレックスエーセズ ’ での解説です。このバージョンは、ブラウエアドオンを採用したということで、それまでパスやパームが主流であったものを超越して、現代スタンダードアセンブリーの原点となりました。

しかしこの功績は、じつはエドワード・マルローのものではありませんでした。1948 年に ’ シンプレックスエーセズ ’ が発表される 3 年まえ、雑誌 ″ ヒューガードマジックマンスリー ″1945 年 7 月号に、フレッド・ブラウエが ’ ブラウエアドオン ’ を発表したとき、ブラウエはこのすり替え方法を、’ フォーエースアセンブリー ’ の冒頭に使うものとして解説していたのです。

ブラウエアドオンの神髄

おそらくブラウエアドオンを使うやり方は、多くの方が使われていると思いますが、そのやり方においてのブラウエアドオンのやり方は要注意です。ピーター・ケーンが ’ クラックアセンブリー ’ の解説の前書でつぎのように書いています。

私は 4 枚のAを見せてからデックの上にのせて、そこでAを見せてそれからまたテーブルに置く、というやり方のエースアセンブリーを好みません。この不自然な動作はそれだけで

疑念を持たせます。

ブラウエアドオンを不用意に行うと、ケーンが指摘したような怪しさを発生させてしまいます。私はそのような怪しさをいっさい発生させない、ブラウエアドオンのやり方を解説いたしました。

Part 内容

Part 1 草創期　3 作品
’コナスエーセズ’から’バートラムエーセズ’まで、古典バージョンについて。

Part 2 現代スタンダードアセンブリーの原点　1 作品
’シンプレックスエーセズ’解説と、プラウエアドオンのエッセンス。

Part 3 ブルーブアセンブリー　3 作品
テーブルの上に置いたAの上にのせるカードの中に、Aがないことを見せるバージョン。J.C ワグナーの’正直者のエースアセンブリー’など。

Part 4　マジシャンズチョイス　4 種
Aが集まるパイルをフォースする方法。

Part 5 フォースレスアセンブリー　4 作品
フォースを使わず、客が選んだパイルにAを集めるバージョン。ヤコブ・ダレイの’999 番目のエーストリック’など。

Part 6　パーフェクトアセンブリー　4 作品
4 枚の A をすり替えなしに、本当にテーブルに置いて進めるバージョン。’ステンセルエーセズ’の構成には、本当にAを飛行させたように見せるという執念を感じます。

Part 7 バリードエーセズ　5 作品
Aを含めたスレーヴパケットをデックの中に入れて、Aを消失させるというタイプです。リン・シャールズやエドワード・マルローバージョンを土台として、マイケル・デマルコの’アドバースアドベンチャー’が完成度が高いものです。

Part 8 追加型アセンブリー　2 作品
通常のアセンブリーでは、Aの上にエクストラカードをのせますが、この Part のバージョンは、エクストラカードの上にAをのせていきます。ダローの’ダイヤモンドバー’は、まさに様式美を感じさせる傑作です。

Part 9 スローモーションアセンブリー　3 作品

スローモーションアセンブリーでは、〝スターオブマジック〟のバーノンバージョンが有名ですが、私はそれより先に 雑誌〝スフィンクス〟発表された、ダイ・バーノンモビライジングエーセズ’の方が優れていると思います。バーノン自身が書いた文章を翻訳いたしました。

Part 10 色違いアセンブリー　3 作品

4 枚の A と 12 枚のエクストラカードが、裏面の色が違うものを使うバージョンです。ダイ・バーノンの’フォーブルーバックエーセズ’がこれほど素晴らしいものだと、今回再認識いたしました。

Part 11 ジャズエーセズ　5 作品

ピーター・ケーンの原案は、第 2 巻に集録いたしました。カードマジック解説書には、ケーンの原案の手法だけをいじりまわしたようなバージョンがたくさんありますが、この Part には、現象の違いの面白さを重視して集録いたしました。手前味噌で恐縮ですが、私の’ジャズエーセズをもういちど’は、あるマジック大会で蓮井 彰氏に見ていただいて、「感動しましたよ」と言っていただいた自信作です。

Part 12 プログレッシヴアセンブリー　3 作品

1 枚の A がひとつのパイルから隣りのパイルに移り、それら 2 枚がつぎのパイルに移り、というようにつぎつぎ隣りのパイルに移っていき、1 つのパイルの集合するというタイプです。このタイプの原点となったケン・クレンツェル作品などが収録されています。

Part 13 ディスアセンブリーエーセズ　4 作品

集まった 4 枚の A が、もとのパイルに瞬間的に戻ってしまうというキッカーエンディングタイプです。ピーター・ケーンの’ディスアセンブリー’など。

Part 14 オー・ヘンリーエーセズ　4 作品

スローモーションタイプの現象で、3 枚目の飛行のあと、最後はマスターパイルに集まらず、3 番目のパイルに集まってしまうというタイプです。このタイプは、あまりにも唐突な現象が起こるので、私自身は演ずることはありませんでしたが、今回フランク・ガルシアが解説している’オー・ヘンリーエーセズを再読して、面白い演出を考えました。3 番目のパイルに移ることを、演出で意味と面白さのあるものにするアイデアです。

Part 15　ギャフアセンブリー　6 作品

ギャフカードを使ったバージョンを集めました。ハーラン・ターベルのバージョンは、Aが間違いなく含まれているのが見せられたパイルをデックの中に入れて、デックの中から完全に消えたことを見せるという、とんでもないギャフカードを使用したバージョンです。’マクド

ナルドエーセズ'はダブルフェースを使いますが、ダブルバックを使うバージョンがあるのです。

<u>Part 16 マクドナルドエーセズ 3 作品＋A消失法 11 種</u>
ここに解説されたジュダバージョンでは、演技の冒頭で、Aの裏表の改めと、余分なAが使われていないことの改めが行われています。また'マクドナルドエーセズ'では、各パイルからAを消失させる見せ方が、魅力の多くを占めます。優れた消失法を 11 種類集めました。これらをマスターすることによって、マクドナルドエーセズがさらに光り輝くことになるでしょう。

<u>Part 17 リアルゴーンエーセズ 3 作品</u>
ラリー・ジェニングスの傑作のまえに、エドワード・マルローの'リアルゴーンエーセズ'と、ウィリアム・ミーゼルの'インビンシブル'あり。これを知らなければ、カードマジック研究の一部が欠落しているといっても過言ではありません。

<u>Part 18 その他 7 作品</u>
ブランクカード 4 枚のアセンブリーである、ジョン・バノンのトワイライトゾーンアセンブリー'は、まことに幻想的な作品です。

<u>Part 19 アートオブマジックの 5 つのアセンブリー 5 作品</u>
1909 年に発行された、ネルソン・ダウンズの"アートオブマジック"には、独特なフォーエースアセンブリーのバージョンが書かれています。2000 年の FISM でヘンリー・エバンスがカードマジック部門で優勝できたのも、ダウンズが解説したバージョンの影響を受けています。

<u>Part 20 ロイヤルアセンブリー 10 作品</u>
各マークのA、J、Q、Kがアセンブリーするというこのタイプは、ダイ・バーノンの'カードパズル'から始まりました。この分野もまた、多くのクリエーターの創作意欲を刺激してきました。その中で傑作と言われるのが、ジョージ・キャプランの'ロイヤルアセンブリー'です。マルローもジェニングスもタマリッツも、このキャプランバージョンに刺激を受けました。

<u>Part 21 総括</u>
フォーエースアセンブリーを演じる上での、重要ポイントをまとめました。マジックというのは、作品をおぼえるだけでなく、自分の演技として磨き上げる作業が重要です。その指針として参考になれば幸いです。

来週は目次をご覧いただき、きらめく作品が第 6 巻の中に集められていることを見ていただきたいと思います。

Cardician's Journal

No.139

2010 年 8 月 13 日

第 6 巻発送開始日決定いたしました！

"Card Magic Library" 第 6 巻は、2010 年 8 月 27 日に発送を開始いたします。

序文と目次

"Card Magic Library" 第 6 巻の注文受付を開始させていただきます

価格、申し込み方法など、従来と同じです。注文方法をご覧ください。

発送開始日：2010 年 8 月 27 日

注文方法

ご注文をお待ちしております。

Cardician's Journal

No.140

2010 年 8 月 20 日

第 7 巻～第 10 巻の概要

″Card Magic Libray″ は第 6 巻まで完成いたしましたが、第 7 巻から第 10 巻までの原稿も書き終わっています。書き直し、校正の段階で一部内容の変更もあり得ますが、ほとんど 10 巻の全貌が形成されました。今日はその全貌を皆様に見ていただきたいと思います。

各章の番号や Part 番号、そして内容についても、現原稿段階のものであることをお断りしておきます。

第 7 巻　テーマ ' メジャー技法 '

技法に関しては、ダブルリフト、エルムズレイカウント、セカンドディールについて、大々的に取り上げてきましたが、それら以外で重要な技法をひとつの巻にまとめました。

第 22 章　ビドルムーブ　25 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　ビドルムーブの機能
Part 3　ビドルムーブに関する用語
Part 4　ビドルムーブのエッセンス
Part 5　ビドルムーブ作品集
Part 6　ビドルムーブ関連技法
　　ATFUS
　　サイドジョグアディション
　　ビドルカル
　　スワッピングセパレーション
　　スリップジョグ

ハマンカウント
ヴィーサーコンセプト

第 23 章　パス　12 作品解説
Part 1　クラシックパス
Part 2　ターンオーバーパス
Part 3　リフルパス
Part 4　ブラッフパス
Part 5　パスカット

第 24 章　スプレッドカル　8 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　マイケル・クローズの解説
ブレークカル
セレクションカル
Part 3　スプレッドカルのエッセンス
Part 4　スプレッドカル作品集

第 25 章　マルティプルシフト　10 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　マルティプルシフトのエッセンス
Part 3　マルティプルシフト作品集

第 26 章　ダブルカットコントロール　7 作品解説
Part 1　ダブルカットコントロールのエッセンス
Part 2　ダブルカット作品集

第 27 章　特定枚数目へのコントロール　9 作品解説
Part 1　技法解説
リフルロケーション
ヒンズーシャフルコントロール
分割カウントコントロール
プリブレーク
ワンアヘッドコントロール
Part 2　特定枚数目へのコントロール作品集

第 28 章　その他のコントロール　14 作品解説

Part 1 ヒンズーシャフルコントロール
Part 2 ボトムプレイスメント
Part 3 コンビンシングコントロール
Part 4 インコンプリートファローコントロール
Part 5 ティルト

第 8 巻 テーマ ' メジャーイフェクト '

カードマジックの中で、大きなジャンルを形成するものの中で、とくに重要なジャンルについて、この巻にまとめました。

第 29 章 プリディクション 14 作品解説

第 30 章 ドゥーアズアイドゥー 11 作品解説

第 31 章 リバース 34 作品解説
Part 1 ダイレクトリバース系
Part 2 インダイレクト系
Part 3 ボトムシェル系
Part 4 トライアンフ系
Part 5 ブレーンウェーブデック系

第 32 章 トランスポジション 28 作品解説
Part 1 交換系
Part 2 移動系

第 33 章 オイル＆ウォーター 15 作品解説

第 34 章 アウトオブジスワールド 20 作品解説

カーディシャンの潜在能力を高める最後の 2 巻

従来のカードマジックは、手によるテクニックで生み出されるものが主体でした。仕掛けを使うものでも、たいてい仕掛けを補足的に使うものでありました。手ではなく、目を使うテクニックや、頭脳を使うテクニックに関しても、部分的に解説されたものはあったとしても、体系的研究はされてきませんでした。私はそのような、カードマジックにおいて十分開拓されていなかった部分を探求し、第 9 巻と第 10 巻にまとめました。

この 2 巻によって、カーディシャンの秘技の範囲は一気に広がり、不思議さの質もグレードアップするものと確信いたします。

第 10 巻の仕掛けを使うカードマジックについては、最初から〝Card Magic Library〟の最終巻にまとめようと考えていました。それはひとえに、私が石田天海師から教えていただいた、マジックの神髄に関わるフィロソフィーにもとづくものです。

天海師は、〝マジックにおいてはテクニックだけに頼ったり、仕掛けだけに頼ってはいけない〟と言われました。ひとつだけのテクニックやひとつだけの仕掛けで不思議を生み出そうとすると、トリックを看破しやすいけれど、両方をうまく組み合わせて使うことによって、観客の思考がおよびにくくなるというのです。

第 10 巻は、たんにカードの仕掛けを利用した、技法不要作品集ではありません。仕掛けとテクニックをコラボレーションしたときに、どれだけのパワーが引き出せるか、私の生涯の研究の成果を見ていただきたいと思います。

第 9 巻　テーマ ' 目と頭脳のテクニック '

テクニックは手だけが行うものではありません。この巻では、目の技法と、頭脳の技法とそれらを使う作品を収録いたしました。

第 35 章　エスティメーション　26 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　練習方法
Part 3　分散系作品
Part 4　記憶系作品
Part 5　スプレッドエスティメーション系作品
Part 6　ディールアジャスト系作品
Part 7　エスティメーションストップ系作品
Part 8　その他作品
Part 9　スタック系作品

第 36 章　グリンプス　28 作品解説
Part 1　グリンプスのエッセンス
Part 2　スプレッドスキャン
Part 3　トレーシンググリンプス
Part 4　クロスアイグリンプス

Part 5　振り返りグリンプス
Part 6　カモフラージュクリンプス
Part 7　特殊グリンプス
Part 8　その他

第 37 章　サイレントカウント　20 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　サイレントカウントバリエーション
Part 3　枚数認知
Part 4　特定枚数目コントロール
Part 5　キーカードとの併用
Part 6　その他

第 38 章　クロッキング　7 作品解説
Part 1　用語の由来
Part 2　ヒストリー
Part 3　クロッキング作品集

第 39 章　イクイヴォーク　22 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　レッドプリディクション系
Part 3　リビレーション系
Part 4　ロケーターカード系
Part 5　プリディクション系
Part 6　カウントダウン系
Part 7　その他

第 10 巻　テーマ　'仕掛けという秘密の武器'

第 40 章　ショートカード　15 作品解説
Part 1　ショートカードの種類
Part 2　初期の使い方
Part 3　ショートカード作品集

第 41 章　シックカード　8 作品解説
Part 1　シックカードの概観
Part 2　シックカード作品集

第 42 章　クリンプ　13 作品解説
Part 1　クリンプのやり方
Part 2　クリンプ作品集

第 43 章　ダブルバック / ダブルフェース　7 作品解説
Part 1　ダブルバック
Part 2　ダブルフェース

第 44 章　スタック　26 作品解説
Part 1　概要
Part 2　サイ・ステビンススタック
Part 3　エイトキングスタック
Part 4　スタックメモ
Part 5　ニューデックオーダー
Part 6　リバーススタック

第 45 章　ストリッパーデック　48 作品解説
Part 1　ヒストリー
Part 2　基本技法
Part 3　スタンダード系
Part 4　スタック系
Part 5　特殊ストリッパーデック
Part 6　ダブルストリッパーデック

私は ″Card Magic Library″ の内容について、ひとつひとつ宣伝文のようなものを書くことは避けてきました。しかしながら、第 10 巻の最終章に収録したストリッパーデック使用作品については、私の研究の集大成であり、ぜひその凄さを皆さんに見ていただきたいと思います。

’ フォーエースアセンブリー ’ をテーマとした第 6 巻については、この 1 週間で多くの注文をいただいております。前号アップロード直後に送金手続きをされた方もいらっしゃいます。それだけ期待いただいていることを嬉しく思っています。第 10 巻まで、どうぞよろしくお願いいたします。

Cardician's Journal

No.141

2010 年 8 月 27 日

第 6 巻発送開始いたしました！

″Card Magic Library″第 6 巻の発送を開始いたしました。第 6 巻に対する皆様の興味、期待は大きく、多くのご注文をいただいています。有り難うございます。

現象の起きる瞬間について

ひとつの演技をご覧いただいて、この演技におけるいくつかの点について、私が感じたことを列挙して、皆様にも考えていただきたいと思います。以下のアドレスにアクセスして、クリス・ストルツ氏の ' フォーエースリビレーション ' の手順をご覧ください。

http://www.youtube.com/watch?v=g5zKqs8Sdb4

疑問 1　4 枚のAの現し方について

4 枚のカードを出したたあとに、それから 4 枚を表向きにするという見せ方に疑問を持ちました。このような見せ方は、初めて見ました。カットやシャフルの直後に 1 枚ずつトップからAが現れたのを見せるという、その不思議の雰囲気を殺したやり方だと思いますが、皆さんはどう思われますか。

4 枚出したあとに 4 枚を表向きにするとにしても、もっとスピーディに返した方がよいような気がします。なぜかだんだん返すスピードを落としていき、Aだとわかりきっている 4 枚目に思い入れを込めて返しています。

疑問 2　なぜ同時に 4 枚現さないのか

いちど現した 4 枚のAをデックの中に入れて、また現すという構成は、第 1 段とのつ

ながりとしてよいと思います。なぜなら、第 1 段では、Aがどこにあるかはわかりませんたでしたが、第 2 段ではバラバラに入れられたのが明示されたあとにリビレーションが行われるからです。

しかしながらカットして飛ばすやり方は、むしろ 4 枚のAの存在があいまいな、第 1 段で使った方がよいのではないでしょうか。バラバラに入れたあとにこの手法で現すと、Aのあるところからカットして飛ばしているように感じられる可能性があります。

それ以上に疑問に思われるのは、せっかくバラバラに入れた 4 枚のAが 1 カ所に集まっているのですから、それを生かした現し方の方がよいと思うのですが、第 2 段でも、カットして 1 枚ずつ現しています。

エドワード・マルローの ' リフルシャフルエーセズ ' に端を発したこの種のマジックは、シャフルやカットして 1 枚ずつAを現すのがテーマですから、それにこだわったのでしょう。

しかしそれはあくまでもマジシャンのこだわりであって、観客の観点から素晴らしいことでしょうか。4 枚のAをデックの中にバラバラに入れて、シャフルやカットしたあと、トップからまとまって 4 枚のAが出てくるのを見せるのと、どからが観客にとって面白いでしょうか。

疑問 3　第 3 段までこだわりが続いています

シャフルやカットによって 1 枚ずつAを現すというこだわりは、第 3 段まで続いています。デックを表向きと裏向きで混ぜた状態で、カットして 1 枚ずつAを現しています。そのあと、デックの向きがそろっているという、いままでのこだわりとは関係のない、付け足しの現象で締めくくっています。

むしろ ' トライアンフエーセズ ' の見せ方で、向きがそろった中に 4 枚のAだけが逆向きになっているのを見せた方が、強烈なクライマックスになると思うのですが、いかがでしょうか。

演技者のスタンス

ではなぜ、ストルツ氏が 1 枚ずつAを現すことに固執したのでしょうか。それは彼の中に、' 魔法使い ' として魔法を演じるというスタンスではなく、ギャンブリングデモンストレーションのように、マジシャンのテクニックをデモンストレーションするというスタン

スがあるからだと、私は思いました。

テクニシャンなのか、マジシャンなのか、はたまたサイキックエンタテイナーなのか、私たちは演技をするまえに、演技者としてのスタンスを明確にしておいた方がよいようです。

Cardician's Journal

No.142

2010 年 9 月 3 日

充電期間の始まり

″Card Magic Library″ 第 10 巻までの原稿を書き終わり、そして第 6 巻のまとまった発送作業も一段落したいま、私は第 10 巻まで発行したあとのことを考え始めました。色々とやりたいこと、やるべきことが頭の中で往来しますが、いまはまだ何をつぎにやるか決める段階ではありません。

いまは後世に残すべき重要なことで、″Card Magic Library″ に収録してないことをピックアップすべき段階だろうと思います。そこで今日は、いままでやろうとしてやっていなかった、マルローの ’ ミスディレクションパーム ’ の解説を翻訳することにいたしました。翻訳文は ″Card Magic Archives″ の方に収録いたしました。概要を以下に説明いたします。

ミスディレクションパーム

エドワード・マルローは、名著 ″ カーディシャン ″ の中で、1 枚のカードをデックの前エンドから中央に押し込むとき、その動作の陰でトップカードをパームするという、’ ミスディレクションパーム ’ を解説しています。

ひとつの表向きの動作をやりながら、その動作と同時に秘密の動作を行うという心理的手法ですから、ミスディレクションパームと呼ぶよりも、カモフラージュパームと呼ぶ方が適切であるように思えますが、そのようなカモフラージュ手法は、広義のミスディレクション手法の一部であるという考え方もあります。ジーン・ヒューガードはそのような手法を心理的ミスディレクションと呼んでいます。

さて、エドワード・マルローの ’ ミスディレクションパーム ’ の解説は、この心理的手法をパームという技法に適用した好例であり、技法におけるカモフラージュの概念を学ぶのに恰好の課題です。

″Card Magic Archives″ には、マルローの文章を翻訳してのせることにして、将来何らかの形で出版物に含める場合は、マルローの手法に対する、私のいくつかのバリエーションや、その技法を使用した作品などを解説したらどうかと考えています。

◇◇

″Card Magic Archives″ No.0014 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 9 月 3 日〜 11 月 3 日 =

エドワード・マルローの ’ ミスディレクションパームの解説の翻訳文を収録いたしました。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0014.html

″****″ の部分は、″Card Magic Library″ 第 6 巻の 165 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0014

2010 年 9 月 3 日

ミスディレクションパーム

= エドワード・マルロー著、〝カーディシャン〟、1953 年 =

1946 年ごろのことですが、4 枚のカードをデックの中に押し込むときに、トップの 4 枚をパームするという技法を使っていました。右手はカードを押し込む動作をやっていますから、パームする動作は疑われません。この技法はたいへん価値のあるものでしたから、' アップサイドダウン ' という作品の解説において、その技法を使う部分でわざと違うやり方に置き換えて書きました。

その後、' ポケットに通うカード ' において、その技法をさらに発展させました。そのトリックでは多くのトップクラスのマジシャンたちを驚かせたものです。そして 1950 年にそのトリックをバート・フェンに見せました。すると彼は、彼の本に、私が見せたトリックを 'Repeated Card to Pocket' というタイトルで書きました。そのあと、この技法はマジシャンの間で広まっていきました。

ステップ 1

前述のように、この技法のコンセプトは明瞭です。デックの中にカードを押し込むときに、同時にトップカードもしくはトップの数枚をパームすることです。あくまでも、このようなやり方が演じているトリックのコンテクストに適合している場合において、この技法を行うことが適切であるということをお忘れなく。

ステップ 2

左手に持ったデックから、トップカードを右手に取りますが、右上コーナー近くの上を親指、下を他の指で持ちます。

ステップ 3

デックの前エンドから、そのカードをデック中央にさし入れて、1/3 ほど押し入れます。

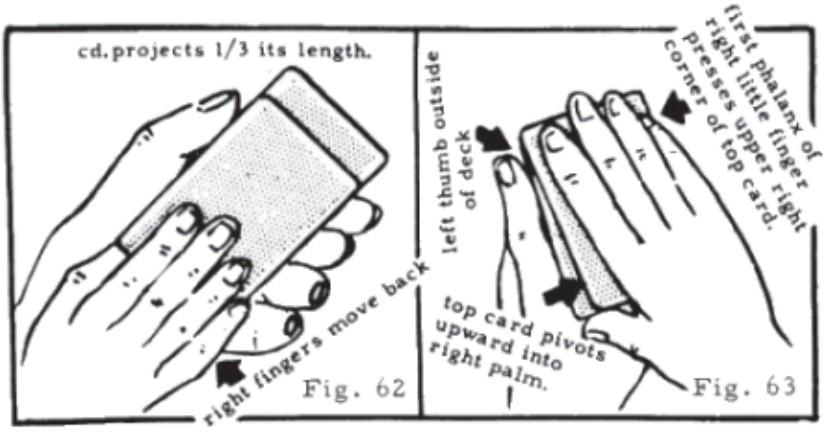
ステップ 4

右手を右上から離し、突き出ているカードを押し込むべく、突き出ているカードの先端に指先が当

たるように位置させます。そのとき右手はちょうどデックの上を覆うような位置にきます。

ステップ 5

右手で突き出ているカードをもう少し押し込み、2/3 ぐらい押し込んだところで、右手を手前にずらします。図 62。これは押し込みつつあるカードをもういちど見せるという動作です。



ステップ 6

また右手を前に運ぶとき、右小指の先をトップカードの右上コーナーに当てて前に押すと、それによってトップカードがピボットして、右手のパームの位置に入ってきます。図 63。左手の親指はこの動作に関知していません。

ステップ 7

右手の前への動きを続けて、突き出ているカードを完全に押し込みます。

ステップ 8

カードを押し込んだら、右手指先でデックを軽くリフルし、そのあと右手をデックから離します。

備　考

ステップ 1 で述べましたが、この技法は、デックの前端からカードを押し込むのを強調するような演技のコンテクストによって正当化され、効果を発揮するものです。

加藤備忘録

この技法を何らかの形で出版物に含めるときに、つぎのようなことを書き添えること。

1. マルローは図でわかるように、この技法を行うとき、左親指をデックの左サイドにどけていることを強調していますが、むしろ親指の先を左上にのせてやった方がナチュラルであるし、左のアングルからパームするカードの動きが見えにくくなるという利点があること。

2. 途中で押し込みつつあるカードを見せているが、それを省いて、たんに 1 回で押し込むときにやるやり方もある。マルローのやり方は、使えるコンテクストがかぎられるが、1 回で押し込むやり方は、通常のコンテクストで使える。

3. マルローが指摘している、'Repeated Card to Pocket' も解説する。私の使い方も書く。

Cardician's Journal

No.143

2010 年 9 月 10 日

新しいものはたいてい古くからある

マジックカフェで ' サンドイッチトリック ' を論議していたとき、あるメンバーが雑誌 " マジックウォンド "1917 年 1 月号に、面白いサンドイッチトリックの解説があると教えてくれました。

私はその雑誌の pdf ファイルでそのトリックを読みました。読んで驚いてひっくり返りました。そのトリックの現象を読んだだけで、皆さんもひっくり返ると思います。つぎのような現象です。

1 枚のカードが選ばれてデックに戻されます。マジシャンはデックから 2 枚の赤いAを抜き出して、それらを空中に投げて、デックの中に受け止めます。デックを表向きに広げると、選ばれたカードが 2 枚のAの間にはさまっています。

誰だか名前は忘れましたが、たしか南米のマジシャンでこれを得意としていたマジシャンがいたと思います。私がディズニーランドのマジックショップに勤務していたころ、来演中に立ち寄った本人から見せられました。

その南米のマジシャン以外にも、けっこう最近の若いマジシャンはこのやり方をしているようです。その新しいマジックのコンセプトが、いまから 93 年まえに存在していたのです。新しいものがとっくの昔にあったのを知ったとき、私はたいていの場合、ひっくり返ります。

さて、私は 2 枚のカードを飛ばして、戻ってきたのをデックに受け止める練習をしました。おそらく、チャーリエカットして受け止めるのだと思います。いくら練習してもできません。そこでしょうがないので、空中に飛ばすのはあきらめて、たんに右手で 2 枚をデックの方に向かって投げてはさむことにトライしました。

1 回目でみごとにはさまりました。何回もやってみて、つぎのような運びでやるとよいことがわかりました。

密かに間に選ばれたカードをロードした 2 枚のAもしくはJを右手に取り、左手はデックをチャーリエカットの位置に持ちます。右手が 3 枚を 40cm ほど右に運ぶとき、左手はチャーリエカットを行い、下半分が起き上がったところまでを行います。

そして右手のカードを急激に左に運び、デックの少し手前でカードを飛ばし、起き上がっている下半分にぶつけるようにして、そして下半分を 3 枚の上に落とします。あとは結果を見せます。

これで一丁上がりです。スピンさせて空中回転させるやり方よりすごくはないですが、マジックとして成立します。

◇◇

″Card Magic Archives″ No.0015 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 9 月 3 日～ 11 月 3 日 =

上記の雑誌 ″ マジックウォンド ″ に書かれたやり方を、翻訳して収録いたしました。この方法では、2 枚のカードに選ばれたカードをはさむ手法が傑出しています。こんな原始的なやり方は現代のマジシャンは使いません。原始的なやり方のすごさに驚かされます。つぎのアドレスにアクセスしてください。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0015.html

″****″ の部分は、″Card Magic Library 第 6 巻 ″ の 24 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0015

2010 年 9 月 10 日

オビディエントカード

= ルイス・クリスティアナー、雑誌〝マジックウォンド〟、1917 年 1 月号 =

原著からの翻訳です。

現　象

選ばれたカードがデックに戻されます。マジシャンは 2 枚の赤いAを空中に投げて、デックの中に受け止めます。デックを表向きに広げると、選ばれたカードが 2 枚のAの間にはさまっています。

方　法

このトリックは、マリーにやマーリンなど多くのマジシャンがやっていたものの私のバリエーションです。彼らが使っていた方法は、たいへん難しいテクニックを要するもので、一般的なマジシャンはとてもやる気の起きないものでした。

私のバリエーションでは、トップに 2 枚の赤いAを置いておき、トップのAの裏面にマジシャンズワックスをつけておきます。

選ばれたカードを返させたら、パスなどによってそれをトップに運びます。するとそのカードはワックスのついたAの上にくっつきます。左親指で押して、よくくっつけます。

デックをシャフルしたあと、デックを表向きに広げて、赤い 2 枚のAを抜き出します。選ばれたカードがはさまれるように重ね、それらを空中に飛ばすときにスナップをきかせて、手に戻ってくるようにします。左手はデックを開いて、それらを受け止めます。

デックをリフルして、くっついている 2 枚を離すようにしてから、デックを表向きに広げて、2 枚の赤いAの間に選ばれたカードがはさまれているのを見せます。

備　考

パスやカードを飛ばす手法は多くの著者によって書かれてたので、詳しく説明しませんでした。

Cardician's Journal

No.144

2010 年 9 月 17 日

チャールズ・ジョーダンのカードマジック

空間というものには、横、縦、高さの 3 つの方向があります。カードマジックも三次元でとらえることができます。様々な異なる現象がたくさんあることが横幅であり、それらを実現する様々な方法があることが縦幅です。そしてそれらをレベルの高いものとして見せる考え方というものが、高さに相当します。

’カードマジックの父’とも呼ばれる、ヨハン・N・ホフジンサーがカードマジックの高みを築いたとすれば、カードマジックの横幅を広げたのは、チャールズ・ジョーダンであると言えます。今日のカードマジックの土台となっている多くの原理や現象は、チャールズ・ジョーダンによって生み出されました。

私はチャールズ・ジョーダンのカードマジックの重要性を残すため、″Card Magic Library″ のひとつの巻としてまとめる予定でした。しかしながら、ジョーダンの研究をまとめるには、まだ読んでいない部分が多く、″Card Magic Library″ の原稿として書き始めたところ、120 ページほど書いたところでストップしてしまいました。そしてジョーダンの巻を含めることなく、第 10 巻までがまとまってしまったのです。

もちろん、ジョーダンのカードマジックは、第 11 巻として発行するだけの内容と価値がありますし、まとめて残さなければならないものです。しかしながら、″Card Magic Library″ は仕掛けを使うカードマジックをまとめた第 10 巻で完結しています。起承転結のついた 10 巻の途中にもあとにも、あと 1 巻加える余地はないのです。私はジョーダンのカードマジックを ″Card Magic Library″ には含めないことにしました。

ではジョーダンのカードマジックを、どのような形で発行したらよいでしょう。まだどうしたらよいか見当がついていません。いまはとにかく、読んでいない部分を読み、関連情報を集める作業を進めることにいたしましょう。

さて、ジョーダンに関しては、アードネス以上のミステリーがあります。今回は、そのミステリーの始まりとなった、フランシス・ハクストンが書いた記事を翻訳して、"Card Magic Archives" の方に収録することにいたしました。

ホフジンサーは遺言によって、彼の作品を全部燃やさせることによって、自分のアイデンティティを消そうとしました。一方のジョーダンは、ホフジンサーの影響を受けたのでしょうか。初めから自分のアイデンティティを世に現さなかったのです。

"Card Magic Archives" No.0016 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 9 月 17 日〜 11 月 17 日 =

雑誌 " ペンタグラム "、1948 年 5 月号に、フランシス・ハクストンによって書かれた、' チャールズ・ジョーダンミステリー ' を翻訳して収録いたしました。つぎのアドレスにアクセスしてください。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/******/0016.html

"******" の部分は、"Card Magic Library" 第 6 巻の 175 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 2 文字を、アルファベット小文字、6 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0016

2010 年 9 月 17 日

チャールズ・ジョーダンミステリー

= フランシス・ハクストン著、雑誌〝ペンタグラム〟、1948 年 5 月号 =

カードマジックを研究する者なら、チャールズ・ジョーダンをよく知っていると思います。ジョーダンのカードマジックこそ、そのあとに生み出される数多くのカードマジックの土台となったものであり、私たちは多大な恩恵を受けています。

しかしながら、チャールズ・ジョーダンという人物は、ミステリーに包まれています。彼はいちどもマジシャンの会合に顔を出したことがありません。彼のことをよく知っているマジシャンは 1 人もいません。これからお話しすることは、スチュワート・ジェイムスがロンドンソサエティオブマジシャンズの例会で語ったことを、ジェイムス氏の許可を得て書かせていただいたものです。

スチュワート・ジェイムスとルーファス・スティールがカードマジックについて色々と語り合ったあと、スティールがある旅行の最後に、ペングロウブに立ち寄ったときの話をしました。

スティールはその村の郵便局で、そこから 5km ほど離れたところに、チャールズ・ジョーダンが妹と 2 人で暮らしていることを聞きました。スティールはジョーダンを訪問することにしました。教えられた住所に着くと、そこには汚いほったて小屋がありました。小屋の一部は壊れたままで、直そうという気配はありませんでした。

開いていた扉から中に入ると、部屋のテーブルには洗ってないままの食器が置かれたままになっていて、まわりの窓は開けっ放しで、ニワトリが部屋の中を飛びまわっていました。

小屋の前の荒れた庭に、さえない男がいたので、ジョーダン氏はどこにいるのかとたずねると、彼がジョーダンだというのです。これにはスティールは驚いてしまいましたが、とにもかくにも彼はポケットからデックを取り出して、得意なマジックをいくつかやって見せました。「あなたもやって見せてくれ」と言うと、ジョーダンは「ワシはマジックはやらんよ」と言うのです。

「だって、あなたはあんなに素晴らしいカードマジックを考えて通販で売っているじゃないですか」とスティールが言うと、「売るには売っているが、ワシはマジックは考えたこともやったこともない。ただ人に頼まれ売っているんだ」と言うのです。ジョーダン曰く、彼が販売を頼まれているのは、ニューヨークに住むマジシャンで、ジョーダン自身も会ったことがないと言うのです。

「そういえば、つい最近ニューヨークから届いたのがあったな」と言って、ジョーダンはまだ封の開いていない大きな封筒を取り出しました。中からタイプで打たれた原稿が出てきました。スティールはこっそり封筒に書かれている差出人の名前を読みました。アーサー・フィンレイと書かれていました。この名前は、のちに〝グレーターマジック〟にも登場するので、よく知っているマジシャンも多いはずです。

以上の話を聞いたスチュワート・ジェイムスは、シド・ローレインにこの話のことを知っているかたずねました。ローレインは、ジョー・オベットがジョーダンに会ったときの話を聞いていて、スティールと同じようにカードマジックのことは何も知らないと言われたし、ニワトリが部屋飛びまわっていたことも、同じだったとのことでした。

以上の話の信憑性を高めるものとして、スチュワート・ジェイムスはそののち、ハリー・ケラーの助手であったオハイオのジョー・リーディングから、リーディングがネルソン・ダウンズから聞いた話を入手しました。ダウンズは、チャールズ・ジョーダンの作品と言われているものは、すべてアーサー・フィンレイの作品であると述べたのです。スティールの調査では、今日（1948 年 8 月）の時点で、アーサー・フィンレイはニューヨークで紳士用装身具店を経営していることがわかっています。

Cardician's Journal

No.145

2010 年 9 月 24 日

チャールズ・ジョーダンミステリーの真実は？

″Card Magic Archives″ No.0016 で紹介した、フランシス・ハクストンによる ″ チャールズ・ジョーダンミステリー ″ は、チャールズジョーダンはマジシャンではなく、たんにアーサー・フィンレーの作品を通信販売で売っていたという、過激とも言える暴露記事でした。

ハクストンがそれを書いたのが 1948 年 5 月のことでしたから、私はそれより以前に存在するジョーダンに関する記事や作品をチェックすることにしました。そうすると、ジョーダンがマジシャンであったことを示す証拠がいくつも見つかりました。

もっとも顕著な証拠は、雑誌 ″ スフィンクス ″1922 年 9 月号に、プロマジシャンのドーンフィールドがバーバンクに来演したときに、地元のマジシャンがハーティを行ったことが書かれていて、そのメンバーの中にジョーダンがいたのです。しかもメンバーが代わる代わるマジックを演じたとき、ジョーダンもカードマジックを演じたと明記されています。

さらに年月をさかのぼると、ジョーダンが初めてマジック界に発表したカードマジックを見つけることができました。同じく ″ スフィンクス ″1916 年 8 月号にジョーダンが書いている、'Neat Card Detection' です。

たとえジョーダンがアーサー・フィンレーの作品をジョーダン名義で販売したのが事実だとしても、それは 1919 年以降のことです。それより 3 年もまえに、フィンレー作品をジョーダンの名前で雑誌に投稿したとは思えません。

しかしながら、ジョーダンが 1919 年以降、フィンレー作品をジョーダンの名前で発表したことも事実です。そのことを裏付ける情報もいくつか見つかりました。

ジョーダンの名前で発表された ' エンドレスチェーンの原理 ' について、アンネマンは ″ ミラクルオブカードマジック ″(1948 年) の中で、これがアーサー・フィンレーの考えたものであると指摘しています。

″ エンサイクロペディアオブカードトリックス ″(1937 年) で、'The Sprit Mathemagician' は、アーサー・フィンレーの作品としてクレジットされています。

フランシス・ハクストンが ″ ペンタグラム ″1948 年 5 月号に書いた記事に対して、ロイド・ジョーンズが雑誌 ″ バット ″1948 年 8 月号に、ハクストンに対する反論記事を書いています。

他にもいくつかの関連情報が見つかりましたが、それらを綜合すると、ジョーダン自身もカードマジックを考案したが、ジョーダン名義で発表された作品の多くは、アーサー・フィンレーの作品であるということです。

ジョーダン自身も、彼には 2 人の協力者がいるということを、″Ten New Sleight of Hands Card Tricks″ の中で、つぎのように漏らしています。

″Inasmuch as both my congenial fellow contributers seem to be fond of effects in the course of which rubber bands are employed″.

1969 年にダイ・バーノンが来日したときも、「加藤、ジョーダン作品のほとんどは、アーサー・フィンレーが考えたものだよ」と言っていました。

ハクストンによる、ジョーダンがマジシャンではないという指摘は間違っていますが、ジョーダン作品の多くがフィンレー作品であるということは間違いないようです。

Cardician's Journal

No.146

2010 年 10 月 1 日

諸悪の根源

ボウリングの場合

最近、体重が増え始めたという理由で、やめていたボウリングを再開しました。まえ通っていたシチズンボウルで投げ始めたら、以前とレーンコンディションが一変していたのに驚きました。

レーンコンディションの変化とは、レーン上のオイルがボールとの摩擦で減ってきたり、オイルのある位置がずれたりすることです。その結果、レーンの至るところでオイルが多かったり少なかったりする部分が、まだら状に入り交じるということになります。

プレイしたゲーム数が多くなるほど、レーンのオイルの状態が乱れてくると同時に、全体的にオイルが少なくなってくるということは、ストレート系の投げ方をする人と、カーブもしくはフック系のよく曲がる投げ方をする人に、有利さの変化が現れます。

完全にまっすぐ進むボールを投げれば、レーンコンディションの変化の影響はほとんど受けません。ただしストレートボールは、1 番ピンと 3 番ピンの間のポケットに入る角度が弱いので、曲がって入るボールよりもストライクになる確率が、極端に低いという根本的な不利さがあります。

ところがレーンコンディションが乱れてくると、よく曲がるボールであればあるほど、ポケットへ運ぶこと自体が難しくなってきます。その状態になると、ストレート系のボウラーの方が有利になってきます。

アメリカのプロボウラーが、新しいテクニックで極端に大きく曲げるボールを投げ始めた、いまから 8 年ぐらいまえのこと、私はいち早くそれを真似しようとしました。そのよ

うな投げ方をするボウラーをクランカーと呼びますが、私は少なくとも曲がり方の大きさでは、日本のクランカー第 1 号であると勝手に思っています。

しかしながら私の大きく曲がるボールは、ボールスピードが遅いことを利用したものでした。時速 21km 前後でした。通常の日本のプロのスピードは時速 25 ～ 27km ぐらいで、アメリカのプロはそれより 2km ぐらい速いようです。

私のように遅いボールは、レーンコンディションが変化すれば、速いボールよりもその変化を大きく受けることになります。これが私のボウリングの諸悪の根源でありました。

そのことに気づき、私は今回スピードを上げるための練習を始めました。私がそのような練習を続けるのを後から見て、龍隆行プロが言ってくれました。「加藤さん、そのような気持ちを持ち続けることがボウラーとして大切なのですよ」と。

練習の成果が上がり始め、少なくとも私の第 1 投のスピードは、まえより平均 1km はスピードアップしましたし、スペアを取るときにストレートに投げるときは、時速 25km も出せるようになりました。

そして試合でもその成果が出始めました。レーンコンディションの変化に強くなったのです。私は、下手なボウリングの諸悪の根源は、スピードの遅さであったと得心いたしました。

ワインの場合

突然ワインの話になります。フランスのワインの消費量は、1 人あたり年間 55 リットルで、日本では何と約 2 リットルとのこと。27 分の 1 です。

このようにワイン業界から見て、日本人があまりワインを飲まないという、諸悪の根源はどこにあるのでしょうか。それは大きく分けて、2 つのポイントがあると思います。今回は、フランスワインは種類が多すぎる、という問題点については、別の機会で取り上げるかもしれないことにして、価格の問題に的を絞ります。

それは日本製のワインが普及するまえに、フランスワインが普及してしまったことに大きく起因します。輸入ワインは、原産国の小売価格よりも 1.5 ～ 2 倍の値段がつけられます。これは輸入コストがかかってくるので、1.5 倍程度は当然と言えば当然です。

先日あるワイン店で、店長と長々と話をしましたが、私が「なぜオーストリアワインは

美味しいのに、日本では普及しないのでしょう」と質問したところ、つぎのように言っていました。

「何年かまえオーストリアワインを普及しようと、オーストリアワインを多く輸入して売り始めましたが、そのときフランスワインの価格帯を参考にして、全体的に高めの設定をしてしまいました。しかも良いワインを紹介しようという気持ちから、現地でも高いワインを輸入したのです。その結果、オーストリワインには手頃な価格帯のものがほとんどない、というのが普及しない原因だと思います」。

これはオーストリアワインの苦い経験話ではなく、日本産ワインがいまいち普及しないことにも関わっているのです。日本のワインは輸入コストがかかっていないのにもかかわらず、フランスワインと同等の価格帯が設定されています。

もしもフランスワインが普及するまえに、日本産のワインが普及していれば、こんな馬鹿げた価格設定はされなかったのではと、私は推測します。

マジックの場合

マジックを人に見せたときに良い結果をもたらさない場合の、その根源とはなんでしょうか。それは「人をだます」ことに他なりません。たいていの場合、マジックを見てくれた人は、悔しさを顔に出すことはなくても、心の中でだまされたことが悔しいと思っています。もちろん、悔しさの感情だけではなく、起こったことが面白いと思う感情も同時に起こっています。

どうしたら、悔しさの感情を最小限にとどめ、面白いという感情を強く持たせるか、それがエンタテイナーとしてのマジシャンの真の技量だと思います。

悔しいと思わせないいちばん簡単な方法は、自分が主役にならないことです。自分の技術で不思議さを生み出したというような見せ方をしないことです。たとえば、「デパートで面白いマジックを買ったので、お見せしましょう」というスタンスで演技するとします。それは、あきらかにマジックの道具が主役で、あなたはそれを紹介したことになります。相手の気持ちはあなたにではなく、その道具に向けられます。

私はその点、どんな状況でも、カードマジックの研究家というスタンスで演技しますから、自分が不思議を起こすのではなく、不思議なカードマジックを紹介するというような演技スタイルになります。ですから観客は、悔しいという感情を抱くのではなく、見せたマジックを素直に面白いと思ってくれます。

私はときにはつぎのような前置きを言ってから演技を始めることがあります。「マジックをお見せすると、やり方がわからないと言って悔しがる方がけっこういるものです。今日はせっかくですから、やり方がわからなかったら素直に驚いて、楽しんでください」。

このようなことにいっさいかまわずに、むしろ人が驚いたり悔しがったりさせることこそ、マジシャンの天命であると信じていたり、それを快楽とするマジシャンさえいます。これがマジックがレベルの高いエンタテイメントとして、大衆に認知されない諸悪の根源であるような気がします。

今日はボウリングの話から、無理にマジックの話につなげた感じがしますが、マジック以外のものからマジックについて学べることが、他にも色々とあると思います。

Cardician's Journal

No.147

2008 年 11 月 7 日

演出オリエンテッド思考

先日、三越劇場のテンヨーフェスティバルでテンヨーの小宮氏にお会いしたとき、同社の携帯サイトで解説している私のカードマジックを、来年も継続するということで、原稿を依頼されました。

もうすでに 300 種類近くのトリックを書かせていただきましたから、小宮氏にそのように言われて、瞬間ではありますが、はたしてまだ書くことができるだろうか、という不安がよぎりました。

私はそのような心配を顔に表すことなく、快く小宮氏の申し出でを受けました。そのような態度の取り方は、Mr. マリック師から学んだことです。氏はどんな仕事の依頼がきたときでも、たとえそれがたいへん難しい仕事でも、快く受けるのです。仕事を受けてしまえば、それを実現しなければマジシャン生命にかかわります。それこそが新しいものを生み出す原動力であることを、私はマリック師の仕事のあり方から学んだのです。

案の定、翌日から頭が回転し始めると、つぎからつぎへとアイデアが出始めました。とは言っても 300 種類もトリックを書くと、さすがに現象のジャンルとして、いままでにまったくなかったものというものは、なかなか出てきません。そこで思いつくのは、演出として新しいものです。

根本的に新しいものは出てこなくても、演出として新しいものが出てくるというこの状態は、結果としてものすごく良い状態であることがわかりました。なぜなら、いままで演出なしでやったらソコソコのトリックであったものが、演出が加わることによって、光り輝くマジックに変身するのです。

このように私の頭の回転が、演出オリエンテッド思考になったことによって、いままで

研究、考案してきた何千というトリックが、いままでよりもエンタテイメントとして価値のあるものにグレードアップさせることができる、それを実現できる能力が私の頭の中に育ちつつあるということです。

ですから私はいまワクワクしています。もういちど、いままで研究してきたカードマジックを、根本から見直すという楽しい仕事が私の余生の楽しみとして与えられたのです。

さて、演出オリエンテッドなアイデアの一例を紹介しておきましょう。

選ばれたカードがデックに戻されて、デックがよくシャフルされたあと、リボンスプレッドされます。マジシャンは選ばれたカードが病気の悪い部分であると説明して、葉書をスプレッドの上で左右に動かし、ある部分に落とします。そこが患部だというのです。

葉書の上からメスを入れる真似をしたあと、右手の人さし指と中指を伸ばしてピンセットに見立てて、葉書の下にさし入れます。そのときマジシャンは葉書の下をのぞき見るようなことはしません。そして葉書の下から指を出すと、1 枚のカードがつかまれていて、それが選ばれたカードなのです。

やり方を知りたい方は、テンヨー携帯サイトで読んでください。来年のいつ発表になるかは決まっていませんが。

Cardician's Journal

No.148

2010 年 11 月 15 日

論争の中の発見！

″Cardician's Journal″ No.130 と No.131 において、' パワーポーカー ' のバリエーション群についてお話しいたしましたが、いまこのトリックの原点について、マジックカフェで 激しい論争が行われています。それは、ハリー・ローレインが類似のトリックを彼の本の中で、適切なクレジットなしで解説したことを指摘したメンバーがいて、それに対して、ローレイン本人が反論したことにより、かえってローレインに反発する人が出てきてしまったことによります。

この論争について詳しく説明するのはやめておきましょう。それは読んで嫌悪感を感じるほどのなじり合いとも言えるものです。

しかしこの論争の中で、たいへん重要な事実が指摘されました。このトリックの原点はアレックス・エルムズレイの ' パワーポーカー ' が原点だと思われてきましたが、原点はビル・サイモンが ″Mathematical Magic″ に書いた、'The Four Queens' であることがわかったのです。そのことについては、以下にアクセスしていただければ、コルム・マルキャヒー氏が詳しく書いています。

http://www.maa.org/columns/colm/cardcolm200604.html

マルキャヒー氏が説明しているのが、サイモンの原案にどのぐらい忠実であるかはわかりませんが、氏の解説をもとに説明しておきます。

8 枚のパケットのうち、上の 4 枚がQで、下の 4 枚が他のカードです。トップの 1 枚を右手に取り、つぎの 1 枚を左親指で押し出して、相手にどちらかのカードを選ばせ、相手の前に置きます。選ばれなかった方はボトムにまわします。これをもう 1 回繰り返します。相手の前には 2 枚のカードが置かれました。

こんどはマジシャンのために選んでもらうと言って、同じやり方で選ぶのを 2 回行います。それからつぎは、相手に対して同じやり方で 1 枚のカードを選ばせ、そしてマジシャンに対して 1 枚のカードを選ばせます。

手に 2 枚のカードが残っています。トップカードを相手のパケットの上に置き、残りの 1 枚をマジシャンのパケットに置きます。相手のパケットに、4 枚のQが集まっていることを見せます。

これがサイモンの 'The Four Queens' であるとすれば、' パワーポーカー ' は、これを土台としていることは明白です。

私はサイモンの原案を知って、むしろ無理に 10 枚のカードで行うよりも、8 枚のカードで演ずる方がクリアなマジックになると感じました。しかしながら、最後に残った 2 枚のカードを、上記どおりにただ相手とマジシャンのパケットに置くのはいただけません。そこをどうにかしなければ私は演ずる気になりません。

マルキャヒー氏は数学者ですから、上記の方法を解説したあと、数学的に興味のあるバリエーションを書いています。しかし原理的に面白いものを追求すると、エンタテイメントとしてのマジックから離れていくことが往々にして起こります。

私は、このサイモンの原案からいかにして最大の不思議さを引き出すかということに、頭をしぼりました。そして見つけました。それはけしてソロモンバージョンのように、スタッドポーカーというトリックを複雑化する方向ではなく、相手がカードを自由に 2 組に分けたということを、ダイレクトに生かした方法です。もちろん、最後のカードの扱い方についても、演出によって解決することができました。

"Card Magic Archives" No.0017 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 10 月 15 日～ 12 月 15 日 =

前述のサイモンの原案の私のバリエーション、' 色の影響・数の影響 ' を解説いたしました。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/******/0017.html

"******" の部分は、"Card Magic Library 第 6 巻 " の 83 ページ、1 行目の最初に出てくる漢字 2 文字を、アルファベット小文字、6 文字にしたものです。

Card Magic Archives
No. 0017
2010 年 10 月 15 日

色の影響・数の影響

= 加藤英夫、2010 年 10 月 13 日 =

準　備

トップから、4 枚の赤いカード、4 枚の黒いカード、4 枚の同数カード、4 枚の同数カードとします。4 枚の赤いカードと黒いカードは、数はなるべくバラバラなものとします。

方　法

トップの 16 枚を保ってデックをシャフルしたあと、トップから 8 枚ずつのカードを 2 人の客に渡します。「説明のために私も 8 枚使います」と言って、マジシャンも 8 枚のカードを持ちます。以下、マジシャンの説明にしたがって、2 人の客に行わせます。

トップから 2 枚のカードをテーブルに置き、そのうちの好きな方を選んで、それぞれの前右の方に置きます。残りの 1 枚の上に手元のカードを重ね、それらを取り上げます。

ふたたびトップから 2 枚置き、好きな方を選んで先に置いた前右のカードの上に置きます。残りの 1 枚の上に手元のカードを重ね、それらを取り上げます。

同じやり方で 1 枚のカードを選んで、こんどは前左に置きます。続けて同じやり方で 1 枚選び、前左のカードの上に置きます。

さらに同じやり方で 1 枚のカードを前右の山に、続けて 1 枚のカードを前左の山の上に置きます。

以上で、右と左の山が 3 枚ずつになりました。手に残っている 2 枚のうち、上の 1 枚を右手に取り、そのカードで右の山に魔法をかけてから、右の山の上に置きます。最後の 1 枚で左の山に魔法をかけてから、左の山の上に置きます。左右の手で左右の組に同時に魔法をかけてもかまいません。

あなたは説明に使った自分のカードをわきにどけます。1 人目のカードの一方のパケットのトップカードを取って表を見せます。赤いカードです。「赤いカードで魔法をかけましたから、全部赤いカー

ドになります」と言って、その山の他の 3 枚を表向きにして、全部赤いカードであることを見せます。他方のトップカードを見せると黒いカードです。「こちらは黒いカードの影響を受けて、全部黒いカードになっています」と言って、他のカードを表向きにして、全部黒いカードになっていることを見せます。

2 人目の一方の山を取り上げ、それらを広げて表をその客だけに見せて、「全部同じ色になっていますか」と問いかけます。その客は否定します。「失敗ではありません。こちらのカードは数が影響を与えたのです。(その組のトップカードの表を見せます)。これが8ですから、他のカードも8になっています」と言って、その組のカードを表向きにすると、全部8です。

他方の組のトップカードの表を見せて、「このカードはKですから、すべてKになっています」と言って、その組のカードを表向きにすると、全部Kです。

備　考

最後のカードを原案のようにただ右と左の山に置くのではなく、それらのカードでそれぞれの山に魔法をかける、という異なる動作を行うことによって、いままでの流れを断ち切っています。

マジシャンの 8 枚をただ説明のために使うのではなく、最後のクライマックスとするために使うこともできます。マジシャンの 4 枚と 4 枚を表向きにすると、あるマークのAから8までが整列しているとするのです。最初にデックをよくシャフルしているのですから、十分不思議な現象になると思います。

Cardician's Journal

No.149

2010 年 10 月 22 日

諸悪の根源の対処法

私が〝不思議なアート〟を発行していたころ、手伝っていただいていた、小嶋さんからメールをいただきました。ご本人の了解を得て、原文のまま紹介させていただきます。

加藤さん、秋らしくなってきました。お元気にお過ごしのことと存じます。年に一度、三越劇場でお目にかかっている小嶋　明です。

Cardician’ｓ J ournal をいつも楽しみに読ませていただいています。№.146「諸悪の根源」マジックの場合は、とても参考になりました。さすが加藤さん、と感心してしまいました。

本当に加藤さんの指摘される通りだと思います。最近、私は地域の老人会や小学校の課外イベントなどでマジックを見せる機会があるのですが、極力自分が主役にならないように心がけています。その演じ方（マジシャンのスタンス）は、いつも時間をかけて考えます。

例えば、「インビジブル・カード」の場合―

「見えないカードを見たことがありますか？」と始める、名前の由来にもなっている素晴らしい演出がありますが、あえて、「相手の指定したカードが裏返しに出てくる」不思議さを見せる演じ方として説明します。

①お客様を主役にする方法

マジシャン「人間は誰でも、自分では気づいていない能力を持っています。これから、あなたのインスピレーション能力を試してみましょう。ここに、一組の（箱に入った）カードがあります。この中の一枚を裏返しておきましたので、ご自分が頭に浮かんだカードを仰ってください」と始めるのです。こうすれば、お客様の潜在能力が主役になります。

もう少し凝った演じ方です。男女のペアが相手です。
……
マジシャン「では彼。頭に浮かんだマークの色を教えて下さい」
男「黒です」
マジシャン「次に黒のマークのうち、クラブとスペードのどちらか、先に頭に浮かんだ方を教えて下さい」
男「クラブです」
マジシャン「有難うございました。次に彼女にはA（1）からK（13）までの数字を一つ頭に思い浮かべてください」
女「8が浮かびました」
ここで、マジシャンは箱からカードを取り出し、裏返っている一枚を引かせる。それはスペードの8。
マジシャン「さすが、いいところまでいきましたね。カードの色、数まで当りました。もう一歩ですね」
あえて、完璧に当てさせないところがミソです。

②カードを主役にする方法

インビジブル・デックをテーブルに置いて、
マジシャン「じつはこのカードには不思議なパワーがあります。この中の一枚を裏返しにしておくと、あなた（お客様）の脳に強くパワーを送るのです。……では、どうぞ、頭に浮かんだカードを仰ってください」と演じます。

③マジシャンが主役になる方法

マジシャン「私は超能力をもっています。私が一枚のカードを頭に強く思い強く浮かべて、あなたの頭に送ります。あなたは受信してください。……。あなたの頭に浮かんだカードは……？」と演じれば超能力を持つマジシャンが主役になります。

プロなら③の方法もあり、かも知れませんが、私は③の演じ方は原則としてやりません。マジックを、不思議さを媒介にしたコミュニケーション作りのための手段としたいからです。不用意にマジックを得意がってやると、上から目線になってしまい、幼い子供ならいざ知らず、浮いた存在になりかねませんので。

もしかしたら注文用のアドレスに、長々とすみませんでした。

小嶋　明

小嶋さんが、「プロなら③の方法もあり」と書かれているのを読んで、私が’諸悪の根源’というテーマで書いてきたことは、アマチュアの場合についてであることに気づきました。プロは原則として、自分が主役にならなければいけないのです。

プロマジシャンがどのうように強烈に不思議なことをやろうとも、見た人はだまされたことに腹を立てるようなことは、まずないのではないでしょうか。それは代金を払っているのと、払っていないとの差が大きく影響していると思います。

Cardician's Journal

No.150

2010 年 10 月 29 日

アードネスチェンジの謎

いままで ' アードネスチェンジ ' と呼んでいたものが、じつはフーディニの考案したものであることを指摘したのは、″ カードカレッジ ″ におけるロベルト・ジョッビでした。つぎのように書いています。

このカラーチェンジは、ハリー・フーディニの考案したものですが、アードネスの考案したものと勘違いされて、アードネスチェンジと呼ばれてきました。それは、エクスパートアットザカードテーブルにアードネスによって解説されたことに由来します。この間違いに関しては、1901 年発行の R.T. セルビットの ″ マジシャンズハンドブック ″ や、1923 年に発行されたクリントン・バージェスとハリー・フーディニ著の ″ エリオットラストレガシー ″ を参照してください。

このことをより詳しく追証するために、私はマジックカフェにおいてこの問題を提起しました。″Card Magic Archives″ No.0018 として、マジックカフェでの論議を収録いたしました。

オープンフィンガーフーディニチェンジ

マジックカフェでの論議の結果として、私は当該のチェンジ技法を ' フーディニチェンジ ' と呼ぶことにしました。私以外にも、かなりそのように呼ぶ人もいるようです。

ここで説明するのは、フーディニチェンジを行うときに、通常は指を閉じて行いますが、指を完全に開いて行うというものです。

手の平の大きさは、ちょうどカード 1 枚分が隠れる大きさですから、指を広げた右手をカードのフェースに当てるとき、そのカードの上 1cm 程度が見えるぐらいの当て方

をすると、そのカードを前に押して、その下のカードを手の平で手前にずらすと、ちょうど手の平に隠して引くことができます。

最初から最後まで、右手をそのように開いた状態を保って行います。開いた指が変化したカードのフェースをなぞっていく部分が、原案よりも美しいと思います。

◇◇

″Card Magic Archives″ No.0018 を掲載いたしました

= 掲載期間：2010 年 10 月 29 日～ 12 月 29 日 =

’アードネスチェンジ’にまつわるマジックカフェの論議を収録いたしました。

http://www.magicplaza.gn.to/archives/****/0018.html

″****″の部分は、″Card Magic Library″第 6 巻の 182 ページ、1 行目の最初に出てくる平仮名 2 文字を、アルファベット小文字、4 文字にしたものです。

Card Magic Archives

No. 0018

2010 年 10 月 29 日

アードネスチェンジからフーディニチェンジへ

私はマジックカフェにおいて、つぎのような質問投稿を投げかけました。そのあとのメンバーの投稿も記録しておきます。

2005 年 6 月 21 日　加藤英夫による最初の投稿

いままでアードネスチェンジと呼ばれてきたカラーチェンジについて、カードカレッジ第 3 巻の中で、ロベルト・ジョッビはつぎのように書いています。

> このカラーチェンジは、ハリー・フーディニの考案したものですが、アードネスの考案したものと勘違いされて、アードネスチェンジと呼ばれてきました。それは、〝エクスパートアットザカードテーブル〟にアードネスによって解説されたことに由来します。この間違いに関しては、1901 年発行の R.T. セルビットの〝マジシャンズハンドブック〟や、1923 年に発行されたクリントン・バージェスとハリー・フーディニ著の〝エリオットラストレガシー〟を参照してください。

私は〝エリオットラストレガシー〟を早速読んでみましたが、フーディニの考案だと納得することはできませんでした。ですから、他に参考になる文献がないかと探し続けてきましたが、今日、ビクター・ファレリが雑誌〝マジックウォンド〟1948 年 6 月号に、この件について書いているのを見つけました。

ファレリはフーディニからこの技法をやって見せられました。セルビットがこの技法をフーディニ無断で本に書いてしまったことを怒ったそうです。そのことをファレリがセルビットに告げると、セルビットは「若気の至り」でクレジットを欠落させてしまったと吐露したそうです。

以上のことから、この偉大なる技法が、フーディニの考案である可能性もあると思い始めました。これに関連した話をご存じの方は、ぜひお聞かせください。

2005 年 6 月 21 日　ムスタング

私は、フーディニカラーチェンジはアードネスチェンジとは少し違うと思います。

2005 年 6 月 2 日　加藤英夫

私は違うとは思いません。″ エリオットラストレガシー ″ に書かれているものや、″ マジックウォンド ″ にファレリが書いているやり方を読んで、アードネスが ″ エクスパートアットザカードテーブル ″ の中で、第 1 の方法と書いているやり方と同じものだと思いました。

2005 年 6 月 21 日　ウィル・ランダール

私は加藤さんが見つけたことを読んで、つぎの点が奇妙だと思いました。すなわち、フーディニが自分で書かなかったことです。彼は目立ちたがり屋でしたから、自分で考案したものをなぜ書かなかったのでしょうか。あとから他人がクレジットするというのも変です。

2005 年 6 月 21 日　マスタング

″ エリオットラストレガシー ″ は、フーディニが編集者ではなかったでしょうか。ですから、同書の中にヒントがあるかもしれません。フーディニが目立ちやがりだという意見には同感です。ですからこれだけの技法なら、彼が自分の名前で色々なところに書かなかったのが変ですね。フーディニの考案ではないと断定するわけではありませんが、フーディニにしてはおかしいと思うのです。

2005 年 6 月 22 日　加藤英夫

マスタングさんの指摘のとおり、″ エリオットラストレガシー ″ の編集者は、ハリー・フーディニです。彼は編集者として、この本の内容がすべてオリジナルなものであると宣言しています。しかも当該の技法については、133 ページから 134 ページにかけてつぎのように書いています。

2 つの効果的な技法
考案者：ハリー・フーディニ

1．トップチェンジ（ 解説割愛 ）。

2．カラーチェンジ

Switching a card for color change or for any exchange purpose is most effectively accomplished by holding deck in open palm of left hand, draw right open hand up over face of pack from right to left, pushing the top card slightly forward with tips of fingers of right hand, thus uncovering the second card, which is gripped by the palm of the right during the back movement for the purpose of showing the face of top card. The right is now slipped back over the top card, ostensibly to conceal it for a moment, and in this act carry the palmed second over and deposit on face of the top card, slowly sliding right hand back downward, revealing the change.

これは、' アードネスチェンジ ' と呼ばれてきたもの、そのものとしか考えられません。

2005 年 6 月 22 日　ロウダウグ

ダーウィン・オルティスが〝アノテーテッドアードネス〟の中で、この技法がフーディニのものだったと指摘していますよ。

2005 年 6 月 22 日　加藤英夫

ロウダウグさん有り難うございます。すぐ〝アノテーテッドアードネス〟を調べたところ、セルビットの〝マジシャンズハンドブック〟からの引用文がありました。私は同書を所蔵していないので、今回の調査にたいへん参考になりました。セルビットは同書においてつぎのように書いているようです。

> この技法については、ハリー・フーディニから教えてもらいました。

とこのように書いているのですから、この技法に関してのソースについては、ハリー・フーディニをクレジットしています。それでもフーディニが怒ったのだということは、本に書く許可を取っていなかったか、フーディニが考案者だと書かなかったことに起因するかの、どちらかの可能性があります。

2005 年 6 月 24 日　ジェフ・ヒンチクリフ

私が面白いと思うポイントは、アードネスはいくつかの技法が自分、もしくは知人の考案したものだと明記しながら、当該のカラーチェンジについては、考案者を書いていないことです。このことから、少なくとも、アードネスが考案したものではないと私は推定します。

最後のヒンチクリフさんの指摘は、状況証拠としては強力なもので、少なくともアードネスの考案ではないと、私を信じさせるのに十分なものでした。