

この講座を始めるにあたって

生きられる年数に限りがあることを痛切に感じ始めた今日このごろ、これからは“やりたいことをやりたい”という気持ちと、“やるべきことをやらなくては”という、一見相反する気持ちが私を支配しています。

マジックにおいていちばんやりたいことと言えば、カードマジックを創作することに他なりません。そしてやるべきことと言えば、今年は石田天海についての研究を、私の調べられる範囲で書き残すことです。しかしそれは4月17日の天海フォーラムでの講演と、そのあと“天海ダイアリー”を発行することで一段落してしまいます。そのための準備はほとんど終了しています。

そのあと何をやるべきかを考えたとき、以前から“これからはカードマジックを磨き上げることに注力しよう”ということを書いてきましたが、もうひとつやるべきことが見つかりました。それは‘カードマジック創作’について、アイデアの出し方について書くことが、カードマジックを研究する方々の参考になるのではないかと考えたのです。

そもそもアイデアを出せるような頭の働きがなければ、カードマジックを磨き上げることなどできません。極論すれば、磨き上げる仕事というのは、クリエイションそのものであるのです。

したがって当書では、アイデアをどのようにして出すか、アイデアをどのようにマジックとしてまとめるか、そしてどのように磨き上げるか、ということまで考察して書き残すことによって、私のカードマジックに関する研究の総まとめにできるのではないかと考えたのです。

初めはオズボーンのチェックリスト法など、思考法についても書こうと思いましたが、書き始めてやめてしまいました。思考法というのは本で読まなくても、自分が考えることを続けていくと、自分でわかってくることだからです。それより私がアイデアを出していく経過を詳しく書くことの方が、マジック創作に直結した参考例になると考えました。

この仕事をする事自体が、どのようなことを書くべきかアイデアを出し、例としてあげるカードトリックを調査したり考案することにもつながります。それはすなわち‘私がやりたいこと’そのものであります。やるべきこととやりたいことが一致するというのは、何とも幸せな人生ではありませんか。

解説するトリックの中には、市販のギャフカードやトリックデッキが必要なものがあり、それらが在庫切れの場合には、実演不能なものがあり得ることをご了承ください。当書の主旨は、カードマジックの創作についてですから、そのようなものも収録させていただきました。

2016年1月21日 加藤英夫

= 内容紹介 =

第1回 出発点と到着点 (2 作品解説)

創作には考える出発点が必要なことを説明しています。

第2回 素材の性質を生かす (3 作品解説)

テトラディスクスタックの性質を最大限利用することについて書いています。

第3回 新しい状態を設定する (2 作品解説)

赤裏カードと青裏カードが混ざってしまったという設定で、どのようなマジックができるかを考えます。

第4回 アイデアは寝かせると化けることがある (1 作品解説)

いちど考えてから時間をおくことによって、より優れたやり方を見つけられる例を書いています。

第5回 既存トリックの応用 (4 作品解説)

ロバート・ニールのカードスタuntsを、違う味のトリックにしたり、パワーアップする例。

第6回 知識を集めながら考える (6 作品解説)

新しい知識を取り入れながら思考することのケーススタディ。アレックス・エルムズレイの 'ペネローププリンシプル' についての、様々な新しい情報を集めながら思考していく様子を書いています。

第7回 ダブルサイダーカードの使い道 (2 作品解説)

ダブルサイダーカードの新しい使い方に挑戦しています。

第8回 アイデアの派生 (1 作品解説)

ダブルサイダーの使い道が派生的に飛躍した現象の作品を解説しています。

第9回 動画からの考察 (1 作品解説)

動画の演技を見て思考の出発点とする例を取り上げました。

第10回 演出を考案する

演出を考案するという例です。ジョン・バノンの 'Royal Scam' のバノン自身のセリフは日本人には適していません。日本人相手に適したセリフを考えました。

第11回 欠点を解消する・その1 (1 作品解説)

既存のトリックの欠点を解消する例です。'OCD デック' ではフォースしたカードでしか演じられませんが、自由に選ばれたカードで演じられるようにしました。演じるには、'OCD デック' が必要です。

第12回 欠点を解消する・その2 (1 作品解説)

第13回 演出によって傑作になったトリック (2 作品解説)

'シカゴオープナー' の歴史的経緯から、いかに演出がこのトリックを傑作にしたかを説明しています。

第14回 ふたつのトリックが合体するケース (2 作品解説)

2つのトリックを合体してマジックのアクトとして新しい形のものを作るケース。

第15回 プロブレムに挑戦 (2 作品解説)

プロブレムを題材として考案する例です。'ホフジンサエースプロブレム' を題材としています。

第16回 パケットトリックへのアレンジ (1 作品解説)

デッキからカードを抜き出して演ずる場合、パケットトリックとした方がエレガントに演じられる例。

第17回 時間がたってから考え直す・その1 (1 作品解説)

考えるのをいったん中断して、時間が経ってから考えた方がよい場合について書いています。

第 18 回 ドラマ性とは (2 作品解説)

ダーウィン・オルティーズの示した 'ドラマ性' の例に疑問を感じたことから、演出を思いつきました。

第 19 回 忘れたトリックを考案する (2 作品解説)

まえに考えたトリックのやり方を忘れてしまい、やり方を考え直した例です。

第 20 回 現象に味つけする (1 作品解説)

ある作品に演出を加えて面白くしようとして、現象の異なるトリックを考案した例です。

第 21 回 インパクトを強める・その 1 (1 作品解説)

現象が起きる瞬間をビジュアル化して、不思議さのインパクトを強める実例です。

第 22 回 インパクトを強める・その 2 (1 作品解説)

第 23 回 プロセスをさし替える (1 作品解説)

操作の順番を入れ替えることによって、不思議さを強化する実例です。

第 24 回 枚数を減らすと改善する (1 作品解説)

2 組使うトリックを 1 組で演じられるようにして、現象をクリアに見せられるように改良した例です。

第 25 回 捨てたトリックがよみがえるとき (2 作品解説)

いったんは駄作であるとして捨てた作品が、'枚数を減らすことによって、優秀作品に変身した例。

第 26 回 単発トリックからのスタート (1 作品解説)

いくら不思議な現象でも、たった 1 回しか起こらないと面白くない場合があります。現象を連鎖させることによってショーアップさせることに成功した例の説明です。

第 27 回 枚数を減らすと可能になる場合・その 2 (2 作品解説)

デッキで演じていたキーカードロケーションが、使用枚数を 20 枚にしたことによって、新たな技法を可能とし、後ろ向きのままのマジックを実現いたしました。

第 28 回 演技中の考案 (1 作品解説)

マジックを見せている最中に思いついたアイデアをそのまま演じて、超不思議な現象を生み出してしまったという、奇妙な創作例です。

第 29 回 演出によってトリックがアクトになる (1 作品解説)

これまでも演出を工夫することについて書いてきましたが、今回取り上げたのは、演出が作品の実演価値を決定づけているものです。

第 30 回 操作手順をアレンジすることからの出発 (3 作品解説)

サイモン・アロンソンの 'プライアコミットメント' の原理はたいへん巧妙ですが、実演するとそれほどインパクトがありません。手順構成を工夫することによって、インパクトを強化いたしました。

第 31 回 違和感を持ち続けたあとに (1 作品解説)

'ナインカードブレインウェーブ' について、ずっと腑に落ちない感覚を持ち続けてきました。時間が経ったことによってそれが解決したと同時に、強力なパケットトリックに変身いたしました。

第 32 回 12 年以上かかってできたトリック (3 作品解説)

完成までに 12 年もかかった作品例です。

第 33 回 いつかは実る (1 作品解説)

第 34 回 後書にかえて

= 現象説明 =

三を知れば一を知る（加藤英夫、第2回）

客が1枚のカードを選び、残りのデッキをシャフルします。選ばれたカードでデッキに魔法をかけてからスプレッドすると、3枚のカードがリバーズしていて、それらは選ばれたカードと同数カードです。

ペネロープバリエーション（マイク・パワーズ、第6回）

エルムズレイのペネローププリンシプルの発展的優秀作品です。2人の選んだカードがどこに行ったかわからなくされ、デッキから客が半分より多くカットして、そのポケットをマジシャンに渡します。マジシャンはそれをシャフルしたりカットします。テーブルに残っているカードを客が数えます。それがX枚であるとして、マジシャンの持っているポケットからX枚ディールすると1人目の選んだカードが現れます。客が数えたポケットのトップから2人目の選んだカードが現れます。

ナインカードブレイクウェーブ（加藤英夫、第7回）

9枚の青裏のカードを広げ、1枚のカードを選ばせます。そのカードを抜き出してよく見せたあと、ポケットの中に戻してよく混ぜます。魔法をかけてから裏向きに広げると、相手の選んだカードだけ表向きになっています。「さらに魔法をかけるとどうなるでしょう」と言って、もういちど魔法をかけてから、選ばれたカードを抜き出して裏返すと、そのカードだけ赤裏になっています。

フューチャーワールド（加藤英夫、第8回）

デッキをよくシャフルして、表向きにスプレッドして赤いカードと黒いカードがよく混ざっていることを見せます。さらによく混ぜるために、デッキを半分に分けて、一方をマジシャンが、他方を相手がよくシャフルします。赤いカードと黒いカードを1枚ずつ抜き出して、マーカーとして置きます。そしてお互いの裏向きのポケットから1枚ずつ取って、赤だと思ったら赤のマーカーの上に置き、黒だと思ったら黒のマーカーの上に置いていきます。全部のカードがそのように置かれます。

マジシャンは赤のマーカーのパイルを取り上げて、そのポケットを表向きでヒンズーシャフルすると、赤いカードばかりが見えます。シャフルしたあとリボンスプレッドすると、全部赤いカードです。他方のポケットでも同じように表向きでシャフルして見せたあとリボンスプレッドすると、それらは全部黒いカードです。

アンエクスpekテッドトライアンフ・加藤版（加藤英夫、第12回）

<http://www.penguinmagic.com/p/S20411> で原案の演技を見ることができます。この原案には2つのウィークポイントがあります。自由に選んだカードで演じることはできず、フォースするか適当に抜き出したカードで演じるしかありません。そして最後にデッキを裏向きにリボンスプレッドして、裏面が青裏から赤裏に変化したあと、表向きの選ばれたカードを抜いて、それだけ青裏であるのを見せて終わっていますが、私のバージョンでは、そのカードも裏面が赤裏になって終わります。

私のバージョンを演じるためには、インターネットのショップで購入できる、'Unexpected Triumph'を購入する必要があります。それに日本でも購入できるギャフカードを加えると演じることができます。

シンパセティッククラブズ（ハーバート・ミルトン、第14回）

ナート・ライブチヒが常時演じるレパトリーにしていた傑作マジックです。クラブのAからKまでの13枚のポケットが2組あります。一方はバラバラで、他方はAからKを整理させます。魔法をかけると、整理していた方がバラバラの方と同じ順になってしまいます。

マリッジエージェント（加藤英夫、第 16 回）

これは“Card Magic Library”第 2 巻に解説された、ロイ・ウォルトンの‘マリッジブローカー’のポケットバージョンです。デッキ全体で演ずるよりはるかにスムーズに演じられますし、不思議さのインパクトも向上しています。現象は同書を参照してください。

幽霊の正体（加藤英夫、第 18 回）

‘コリンズエーセズ’には 4 枚の A 消失後、集めたカードを再度ディールし直すという意味づけされていない操作があります。しかも 5 つのパイルにディールされます。ディールし直すことを演出で適正化し、しかも 4 つのパイルにディールできる方法です。

エリミネーションコレクターズ（加藤英夫、第 22 回）

9 枚のカードから 3 人が 1 枚ずつ選び、それらがどこに行ったかわからない状態にされたあと、4 枚の表向きの J で 3 枚ずつはさみます。ポケットを右手で持ち、左手でポケットの上から押すと、バラバラと 6 枚の裏向きのカードが落ちます。そして広げると、4 枚の J の間に裏向きのカードが 1 枚ずつはさまっています。それらは 3 人が選んだカードです。

ミラクルツイン（加藤英夫、第 25 回）

10 枚のカードのポケットが 2 組あります。それぞれのポケットには他方のカードのマッチングペア（同色同数カード）が入っています。一方から相手が 1 枚選び、ポケットに戻し、ポケットを相手がシャフルします。マジシャンは他方のポケットをシャフルします。ポケットを交換してから、二人で同時にアンダーダウンすると、それぞれの最後に残った 1 枚は、相手の選んだカードとそのマッチングカードです。よくシャフルされたカードでそうなるので、とても不思議です。

他に強烈なトリックがいくつもありますが、原理的には私はこの作品をいちばん気に入っています。

後ろ向きのマジシャン（加藤英夫、第 27 回）

20 枚のカードを客に渡してマジシャンは後ろ向きになります。客はディールして好きなところでストップして、そのカードを見ておぼえ、残りのカードをディールしたカードの上にそろえます。マジシャンは後ろを向いたまま左右の手を後ろにかまえ、カードを左右の手にディールさせます。そして一方のポケットを捨てます。残りのカードをまた左右の手にディールさせ、一方を捨てます。そのように後ろ向きのまま、分けては捨てる操作を続けると、最後に残った 1 枚が選ばれたカードなのです。

最初から最後まで後ろ向きで演じられるマジックは、私の記憶の中にはありません。

ファイナルカット（加藤英夫、第 28 回）

選ばれたカードがデッキに入れられてデッキがよくシャフルされます。客がデッキをカットして、マジシャンが一方のポケットを捨て、もういちどカットさせて一方を捨て、3 度目にカットすると、カットしたところから選ばれたカードが現れます。まれに 3 回目のカットで選ばれたカードが現れない場合がありますが、その場合は選ばれたカードが何枚目にあるかを当てられます。

ファイナルトランスポジション（加藤英夫、第 33 回）

A がつぎつぎと別々のポケットに飛行します。最後はサインされた A が飛行します。ポケットからカードを出すまえに、つねに手が空であることを見せられる点が特長です。天海師から秘密の通路としての袖の使い方を教えられてからずっと考え続けてきた現象が、44 年後の今年、‘トランスポーター’というギミックを考案して実現いたしました。