



カミランドアカデミーのマスターマジック

CAMIRAND ACADEMY'S

MASTERS OF MAGIC SERIES

BY GARY OUELLET

(訳注：この本は、親友であった GARY OUELLET と GUY CAMIRAND が企画し制作した「MASTER OF MAGIC」シリーズ7冊に、MEIR YEDID の作品1つを加えて、MEIR が復刻版として1冊にまとめたものです。

「MASTER OF MAGIC」シリーズは、GARY OUELLET と GUY CAMIRAND が、当時のマジックの解説書の質の低さを嘆いて、アマチュアにもプロマジシャンにも役に立つより良いものを作ろうと思いたったのが始まりです。GUY は1978年に「THE CAMIRAND ACADEMY OF MAGIC」を創設し、2016年12月に歴史を閉じるまで良質なマジック解説書を出版しました。このシリーズのほとんどは、日本でもカードの「TOUCH FORCE」などで知られる名人 GARY OUELLET の執筆によるものでしたが、それまでの解説書にはろくに凶もないものもあったので、多数の写真も使いました。ただ、GARY は2002年6月に57歳の生涯を閉じているので、その後は GUY が1人で頑張った訳です。

MEIR YEDID とも、1978年の TANNEN のコンベンションで彼のショーを見て知り合い、3人は親交を深めました。そして、GARY OUELLET の業績が風化するのを惜しんだ MEIR (現在はマジックショップを経営) が、今回の復刻版の制作を企画したのです。内容的には、カード、コイン、ロープとリング、スリーシェルゲーム、カップアンドボールと変化に富んでおり、多数の写真ともあいまって読み応え十分です。

ヴォリュームがあるので完訳とはしていませんが、写真があるので理解し易いと思います。全部をこなせばいう事はありませんが、最後の ERIC DECAMPS のルーティンのように少し難しいものもあるので、まずは自分の好きな分野から始めてみてください。クローズアップマジックのクラシックばかりですので、取り組み甲斐があると思います)

(MEIR YEDID の「前書き」から)

GARY OUELLET と GUY CAMIRAND は、私にとってはとても大切な友人であり、彼らの伝説的業績を復活させ、保存出来ることを嬉しく思います。

我々は、1978年の「TANNEN JUBILEE」(訳注：当時世界最大のマジックディーラーであった、TANNEN MAGIC が主催するコンベンション) で初めて会いました。そこで私は自分の作品を演じていたのですが、GARY と GUY がそれに興味を持ち、本の出版を薦めてくれました。それが1982年の私の本「INCREDIBLE CLOSE-UP MAGIC」です。こうしたことをきっかけに、2人とは親しくさせてもらったのです。

皆さんが手にしているこの本の中で学ぶトリックは、あなたが一生使い続けるであろうものばかりで、フォーマルな場でもカジュアルな場でも演じられるものです。すべて実戦で有効性が確認されています。また、トリックを学ぶ過程で、多くの有効なムーブやサトルティーも同時に学べます。

また、その解説は豊富な写真を使った丁寧なもので、その解説スタイルもその後のマジック本に良い影響を与えました。

どれも練習すれば確実に出来るトリックばかりです。しっかりマスターして、GARY 達の演じる喜びをあなたも感じてください。

最後にはボーナスとして、私の「ROYAL TAKEOVER」も加えてあります。楽しんでください。

一点だけお断りしておきますが、「MASTERS OF MAGIC SERIES」が制作された頃は今のよう電子製版技術が無かったために、写真はすべて手作業で文章と組み合わせられて行きました。そのため、本文に一部文章の配置が不揃いの箇所があります。少しでも文章と写真をマッチさせて分かり易い解説にしようという当時の努力の結果ですので、ご了解ください。内容は「一級品」ですから。

2022年12月ニュージャージー州にて MEIR YEDID

(GUY CAMIRAND の「はじめに」から)

MEIR YEDID が、「MASTERS OF MAGIC SERIES」全部を再版してくれると聞いて、とてもうれしく思っています。当時の私のパートナーは GARY OUELLET ですが、間違いなく素晴らしいパフォーマーであり、解説者であり、クローズアップマジックの膨大な知識の所有者でした。私の「THE CAMIRAND ACADEMY OF MAGIC」は、1978年に創立され、1979年に法人化し、2016年12月まで活動を続けました。

「THE MASTERS OF MAGIC SERIES」は、私と GARY が、当時のマジックの解説書について議論する中で生まれました。それまでの解説書は、説明が雑で図解もほとんど無いようなものも多かったのです。そのトリックの歴史や、使う技法の丁寧な説明がないものが多く、技法については「既に読者は知っている」ことを前提にしたものさえあったのです。そして、いかにしたら客を楽しませ、不思議がらせることができるかという視点からの説明は、まずありませんでした。

それから一週間後に、私は「THE CAMIRAND ACADEMY OF MAGIC」を設立することを決め、GARY に質の高いマジックの解説書と先々には用具の制作もしたいと告げたのです。

取り扱うマジックは、一般客はもちろん、マジシャンをも喜ばせるようなものを選ぶようにしました。そして、多くの写真を使って、不明な点が無いように努力しました。ルーティンや技法、歴史、クレジットなど出来る範囲で詳しく解説するように心がけました。

そして第1作として、「FINGER ON THE CARD」を発表しましたが、とても好評でした。そして、このシリーズの最後の本、ERIC DECAMPS の「THE COIN CONNECTION」まで続けました。感謝です。

2022年9月モントリオールにて GUY D. CAMIRAND

MASTERS OF MAGIC SERIES VOL1 NO1 (1979年)

FINGER ON THE CARD

CREATED AND WRITTEN BY GARY OUELLET

これには5つの技法を使いますが、そのどれもが役に立つものです。まずは、現象から説明しましょう。

客にシャフルされたデッキから自由に1枚のカードを選ばせます。客に覚えさせたらデッキの真ん中に返させます。

マジシャンはデッキをカットして、ランダムに2枚のカードを取り出して、「1枚は客のカードの色を、もう1枚はスートを現わしていると思う」と言います。しかし、2枚目のカードは客のカードそのものであるため、客は「マジシャンは失敗したな」と思います。2枚目のカードは裏向きにテーブルに出して、客に指先で押さえてもらいます。

客にもう1枚のカードを選ばせると、それが客の覚えたカードなのです。客はそのカードを指で押さえていると思っていたので、とても驚きます。どうです、すごいでしょ？

やり方は、

これでこのトリックは成立しますが、詳しく説明しましょう。

これには以下の5つの技法を使います。それも順次説明します。

- THE DROP CONTROL—客のカードの上に密かにブレイクを作り、ダブルカットでトップにコントロールするものです。
- DROP CUT—手からテーブルにカットするフォールスカットです。
- FINGER GLIMPSE
- A SLIDING DOUBLE LIFT
- A ROTATING SLIP FORCE

(なお、GUYはこれらにいちいち「THE OUELLET CARD CONTROL」のように、すべて「OUELLE」を付けていますが、面映ゆいので、ここでは省かせてもらいます)

(パフォーマンス)

借りたデッキでも客にシャフルさせたデッキでも良いので、客に自由に1枚を選んでもらいます。

ここでよく問題になるのが、客がカードを忘れてしまうというアクシデントです。それを防ぐには、「隣の方にも見せてあげてください」と言う事でしょう。それはまた、後でわざと違うカードを言ってマジシャンを困らせてやろうという悪意の客も防げます。

ただ、若いマジシャンが冗談のつもりでよく言う、「お友達にも見せてあげてくださいね・・・あなたにお友達がいれば、ですがね」というセリフは止めましょう。よほど、こなれた言い方でないと、トラブルになりかねません。それは、これまたよく使われる、「手を出してください・・・ああ、きれいな方の手にしてください！」というセリフも同じです。

DROP CONTROL

この原型は、HARRY LORAYNE が「GREATER MAGIC」に載っているとしていますが、「CARD MAGIC OF PAUL LEPAUL」にも同じようなやり方が載っています。

まずデッキを21頁図1のように左手に持ちます。右手でデッキの上半分を持ち上げて、「カードをこへ置いてください」と言います(図2~3)。

—以下省略—

THE DOUBLE CUT

ここで客のカードをデッキのトップにコントロールするのですが、KEN KRENZEL などの名人であればクラシックパスなどのテクニックを使うでしょうが、一般人はこの「DOUBLE CUT」を使いましょう。

今、デッキは図16のように持たれ、右親指でブレークを保持しています。

—以下省略—

THE DROP CUT

ここで、テーブルを使ったフォールスカットをします。

デッキを左手に図22のように持ったら、右手でデッキの手前を図23のように持ちます。右人差し指は軽くトップに当てています。

—以下省略—

THE FINGER GLIMPSE

ここで、密かに客のカードが何かを知るために、JEAN HUGARD の技法にヒントを得たこのピークを使います。

まずデッキを図3 1のように持ちますが、図3 2のように深く持ちます。左薬指がデッキの右サイドの一番上に当たっています。左親指はデッキの一番上中央あたりに当たっています。

—以下省略—

THE SLIDING DOUBLE LIFT

デッキをファンに広げたら、任意の2枚のカードを抜き出してトップに重ねます（図3 4～3 5）。デッキをそろえたら、「この2枚が、私があなたのカードを探すのを手伝ってくれるのです」と言いません。

「最初のカードはあなたのカードと反対の色（または、同じ色）ですね。万一これがあなたのカードだとしても言わないでください。ただ、正しい、違う、とだけ言ってください」

—以下省略—

THE ROTATING SLIP FORCE

さて、あなたはもう忘れたかもしれませんが、図3 3を見てください。客に両方の人差し指を立てさせました。1本は今使いました。もう1本をこれから使います。

デッキのトップカードを客にフォースするのですが、まずデッキを左手に持ったら左親指でデッキの左サイドを上から下へと弾いて行きます。そして客に、「もう一方の指を好きな所に差し込んでください」と言います。客が指をどこかに差し込みます（図4 6～4 7）。両手を引いてデッキから客の指を外します（図4 8）。

—以下省略—

FINGER ON THE CARD REVISITED（ヴァリエーション）

（GUY の注）これは、GARY OUELLET の本「CLOSE-UP ILLUSIONS」に発表されたものです。

他のマジックが消えて行く中で、あるマジックはワインのように時と共に熟成されて行きます。私があるDAI VERNON と一緒にした時に彼のリングやカップアンドボールを見せてもらいましたが、それらも正しくそういう類のマジックです。彼はオリジナルと少し違うやり方も見せてくれましたが、素晴らし

いものでした。そこで私も、オリジナルの「FINGER ON THE CARD」が好評だったのに乗って、そのやり方を少し変えたものも考えてみました。

—以下省略—

THE SWIVEL CUT CONTROL

この技法には面白い話があります。GILLES COUTURE がマジックを始めて間もない頃、彼はあるモントリオールのマジシャンが、「FANCY CUT（変わったカット）」を使ってカードをコントロールするのを見ました。彼はそれを真似て練習し、私に見せてくれました。私は彼に「これは良いので広く発表したい」と提案しましたが、自分のアイデアではないと断られました。しかし、その後、彼はもう一度モントリオールのマジシャンがそれをするのを見ましたが、彼が考えていたものとは全く別なやり方だったのです。そこで今回、発表する彼の OK が出たという訳です。今では私もカードのコントロールにこれを多用しています。

やり方は簡単ですが、スナップを効かせてシャープに、クリーンに素早く出来るまで、よく練習してください。

客のカードの上に左小指でブレークを作った状態からスタートします（図56）。右手を上からかけて、左親指でブレークを取ります（図57）。

—以下省略—

BUTT-CUTT

まずデッキを左手に、図63のように高く持ちます。右手をデッキの上からかけて（図64）、右サイドに背表紙がある本を開けるようにデッキの左サイドを、右親指で持ち上げます（図65）。

上半分が持ち上がったら、すぐに右親指で下半分の左サイドを取りに行きます。上半分は下に落ちますが、左親指で支えられて止まります（図66）。つまり、上下のパケットはいつも分かれています。右手で下半分を抜き出す（図67）と同時に、左親指で支えていたパケットを左手のひらの上に落とします（図68）。右人差し指はいつもデッキのトップカードに軽く当てている感じです。

—以下省略—

（訳注：CARY は最後に、「25年間このトリックをやって来ていろいろ試したが、上記ヴァリエーションのやり方が一番良いものだと思っている」と語っています。なお、上記原稿は、GARY がオリジナル原稿を書き直したもので、1985年12月に仕上がっています）

MASTERS OF MAGIC SERIES VOL1 NO.2 (1979年)

SUPERSHELLS —A MAGICAL MASTERPIECE

CREATED AND WRITTEN BY GARY OUELLET

(GUY CAMIRAND のコメントから)

「MASTERS」シリーズで取り上げるトリックには基準を設けています。客が見て面白いもの、オリジナル性があること、使う技法は先進的なものだが、難しくないこと、このシリーズにふさわしい輝きがあること、などなどですが、この「SUPERSHELLS」はすべての条件に当てはまる傑作です。

私のはじめてそれを見たのは、カナダのケベックにある GARY の自宅地下の「秘密基地」で、でした。我々はマジック談義をしていたのですが、私はふと彼のクローズアップケースの中に皿とボウル、グラスがあるのに気がつき、「それは何だ？」と聞きました。そこで彼は笑いながら、「SUPERSHELLS」を見せてくれたのです。

それは短いルーティンでしたが、強力なものでエンディングも素敵でした。私は「THREE SHELL GAME」のやり方は知っていましたが、彼のやり方にはまったく騙されました。ちょうど彼のレクチャーを準備していたところだったので、私はそれも含めるべきだと主張しました。しかし彼は、「私はこれを長い間演じているが、やり方が私のオリジナルであるかどうか分からない」と言いました。そこで、かなり夜も遅い時間でしたが、2人で彼の膨大な蔵書を調べたのです。その結果、「SUPERSHELLS」は GARY のオリジナルであることが確認されました。そして彼は、レクチャーでも「SUPERSHELLS」を演じたのですが、それはレクチャーでの大ヒットとなりました。

私は彼の原稿をチェックするにあたって、「THREE SHELL GAME」に関する多くの文献を再度読み、チェックしました。その結果、この「SUPERSHELLS」は間違いなく GARY のオリジナリティーにあふれた最高のルーティンだと確信するに至ったのです。

それを考案し、我々とシェアしてくれる GARY OUELLET に感謝です。

なお、「SUPERSHELLS」を学ぶにあたっては、以下を守ってください。

1. まず基本的なアイデアを把握するために、最初から最後までしっかりテキストを読むこと。
2. 重要な細かい点の再確認のために、もう一度全体を読むこと。
3. 道具を手に持って、もう一度ステップバイステップで読むこと。
4. 本を見ないで、一度やってみること。
5. ルーティンが頭に入ったと思ったら、最後にもう一度読んで、間違ったハンドリングを覚えていないかを再チェックすること。
6. セリフを覚えること。テキストの中では、必要な部分しか書いてなく、最後に参考例をあげてあります。

SUPERSHELLS

「THREE SHELL GAME」についてはいろいろな文献に書かれていますが、実際にやっているマジシャンはあまり見ません。これは、難しい、パンチを欠く、良いクライマックスが無いというのが大きな理由のようです。

しかし、実際には私がレクチャーで「SUPERSHELLS」をやってみせると、皆面白がって興味を持ちます。実際にやってみれば、豆のスティールとローディングはとても簡単であり、特に「SUPERSHELLS」では手順に変化もあり大きなクライマックスが待っています。私は20年以上このルーティンを演じていますが、盛り上がらなかったことは一度も有りません。

「SUPERSHELLS」で使う技法は簡単で、且つ客があなたの手を見つめていても分からないものです。

(現象)

- ・第1段：マジシャンは1つの豆を、3つのクルミの殻のどれかの下に入れます。しかし、客にはどこにあるか当てられません。
- ・第2段：第1段と同じですが、「サッカームーブ」を行いお客を惑わします。
- ・第3段：マジシャンは「片腕のチャーリー」の話をしながら、また客を惑わします。
- ・第4段：今度は客自身が豆を殻の下に入れます。さらに、その上にボウルなどをかぶせて客が押さええているにもかかわらず、豆は別な殻の下に飛び移ってしまうのです。

これはとても強力なクライマックスであり、完璧なエンディングです。「SUPERSHELLS」は他のルーティンの弱点を完璧に補っています。

(使うもの)

私は「CAMIRAND ACADEMY OF MAGIC」社製の道具を使っていますが、手に入れたい人はマジックショップを覗いて見てください。自分で作りたい人は、以下のようにしてください。

—以下省略—

1： THE STEAL

まずは皆さんは、伝統的なスティールの仕方を覚えてください。それから、私が初めて文章にする「PINCH STEAL」を覚えてください。

ここで、殻の1つに豆を入れて前に動かして見てください。豆は(つぶれて)殻の下から滑り出て来るでしょう。したがって、豆の入った殻を動かす時にはまず、豆を最初にスティールすることを、ルール1として実行してください。そうしないと、豆がいつ滑り出て来てしまうか分かりません。

指の位置

図4に、殻をどけた指の位置を示してあります。中指先の脇が、親指の第1関節の下に当たっていることに注意してください。

—以下省略—

THE STEAL

豆をマットに置いたら、殻をかぶせて図7のように持ちます。

図10は、殻を持った手を上から見たものです。そのまま手を前に3. 5～4 cmほど動かします。

—以下省略—

CHAPTER 2 : THE LOAD

豆をロードするには、上記と全く反対の動きをします。豆を隠し持った手で殻を取りに行きます（図12→図11）。豆をマットにつけて殻を4cmくらい手前に真っすぐに引けば、豆は自動的に殻の中に入ります。ルール2～5をもう一度読んでください。

CHAPTER 3 : THE PLACEMENT

これは、3つの殻と両手が空であることを見せながら、中央の殻に豆を入れるところをリズムカルな手の動きで見せようというものです。

図13は、マットの上に並べた3つの殻を示しています。中央の殻の前に豆があります。

図14のように、左中指先と親指の腹の部分で、左端の殻を取り上げます。

図15のように、左手を右へと動かして、左人差し指先と親指先で中央の殻を取り上げます。

—以下省略—

日本語説明書©2024 FTM: *Feather Touch Magic Inc.*

翻訳:平賀義達

編集・販売: (有)フェザータッチ MAGIC

www.FTMagic.JP

メール: FT@FTMagic.JP

