

メイキング・ザ・カット

<MAKING THE CUT BY RYAN SCHLUTZ>

**観客を楽しませるクローズアップマジックや、
マジシャンが首をかしげるようなトリックが満載**

FOREWORD(本書によせて)

私はRYANがはじめて彼の「PIVOTAL PEEK」を見せてくれた夜のことをいまだに覚えています。何かのトリックの中で行ったのではなく、そのピークが客から見たらどう見えるかを純粋に試したものでした。私は彼にやり方を教えて欲しいと願う前に、少なくとも3回は「もう一度やってくれ」と言ったと思います。それは見た目には分からない優れもので、それ以来私の道具箱に入っています。

RYANはいつも私を微笑ましてくる存在です。彼の人に伝わって来る人柄とマジックへの情熱は、とにかくそばにいたいと思わせる人の条件を備えています。ですから私は月に一度の彼との会合を楽しみにしており、彼はいつも何か新しいものを見せてくれるのです。それは私を特別席にいるように感じさせ、私が彼の仲間のマジシャンであり、彼の観客であり、彼の友人であることが幸運だったと思わせるのです。

タイトルの「FOREWORD」ならぬ「FORWARD」という言葉がありますが、それは「前進」を意味するものです。RYANのマジックは常に先を考えている「FORWARD」なものです。それは客が彼のトリックをどう見ているかを完全に理解したうえで構成され、驚きとエンターテインメントを同時に提供するものです。彼のマジックは、習い演じて、見て経験しても、いずれも楽しいものです。いつもお楽しみが待っています。

私は今では「PIVOTAL PEEK」を彼のマジックの中で使っていますが、次はあなたの番です。以下の頁をめくる毎に、あなたは彼のことをより知ることでしょう。そして最後には、あなたも自分が特等席に入るような気分になり、きっと、良いものを見たとの思いと感謝の気持ちが湧くでしょう。この本のおかげで、新しいマジックの世界の友人も増えるでしょうし、私と同じようにあなたもより良いマジシャンになることでしょう。

新しいデッキの封を切りましょう（私はその音と臭いが好きです）。そして「MAKING THE CUT」を楽しんでください。

2011年8月24日 FLORIDA州 MAUNT DORAにて

CHARLIE JUSTICE

目次

FOREWORD (本書によせて)

INTRODUCTION

CHAPTER 1 - INTRODUCE WONDER WHILE WEARING BODY ARMOR

身構えている相手に驚くようなマジックを見せる事

PIVOTAL PEEK

PULSE DETECTION

THE KEEPER

WHEN IN DOUBT. READ A PALM

PAUSE FOR THOUGHT : VISUAL POCKET MANAGEMENT AND ROUTINE RECALL

CHAPTER 2 - BUILD ON THEIR EMOTIONAL CONNECTION

客との感情的なコネクションを創る

SENSE-SATIONAL

A LESSON IN GRAVITY

FRATERNAL BOND

FING-JIT-SU

SPRUNG & DAGGER

MISFIT QUEENS

FOREGONE CONCLUSION

PAUSE FOR THOUGHT : REACHING THOUSANDS THROUGH ONE

CHAPTER 3 - LEAVE THEM A MEMORY: 客達に思い出を残す

INSIGNIA

JUMBLED THOUGHTS

PAUSE FOR THOUGHT : CREATING A MENTAL POSE

CHAPTER 4 - ADD-ON BITS: 少し手を加えること

OTTO-MATIC ACES

OTTO FINDER

TREASURE HUNT

PAUSE FOR THOUGHT : STOP KILLING THE MAGIC!

CHAPTER 5 - WE CAN'T BE ALL 'PENN' WITHOUT SOME 'TELLER

どちらが欠けてもうまく行かない

THE UNTOUCHABLES

APPENDICES

APPENDIX 1 - PERSONALIZING THE EXPERIENCE

HOW TO PRINT ON CARDS

APPENDIX 2 - A FEW MORE FOR THE TOOLBOX

SCHLOUBLE

KM SANDWICH

APPENDIX 3 - POCKET MANAGEMENT BLANK TEMPLATE

はじめに

マジックをやるためにあるグループに近づく時は、とても重要な瞬間です。そのグループの観客は、あなたが彼らの世界に受け入れても良い力のある者かどうかをすぐに判断します。そして一度彼らに受け入れられたら、彼らの予想以上のものを見せてあげられるチャンスとなります。これが「MAKING THE CUT=基準をクリアする」ということであり、観客の障壁を超えて直ちに彼等との連帯感を醸成し、マジックを通じてさらにそれを強化するという事です。同時にあなたがマジックの腕の基準をもクリアしていることも示すものです。私のクリエイターとパフォーマーとしての過去 14 年間の経験では、「基準をクリアした」と言える強力なマジックとは次の3点を兼ね備えたものだと思います。

1. 驚く内容である
2. あなたの観客との感情的なコネクションを創る
3. 記憶に残る経験をさせる、です。

身構えている相手に驚くようなマジックを見せること

マジックを身近で見たことのない人も多く、したがってその珍しい経験にどう反応して良いのか分からない人も多いのです。素晴らしい時間を受け入れたいと思うかもしれないし、あなたに厳しくあたるかもしれないし、彼らは疑い深いかもしれないし、時には挑戦してくるかもしれません。したがって、客との接触の最初の数分間が重要なのです。見知らぬ者が近づいてきたら、ガードを上げるのがグループとしての人の取る行動です。私が思うに、我々はマジシャンとしてその防御を外させて、私と客達との連帯感を醸成するのが仕事だと思うのです。私はこれを、「身構えている相手に「驚き」を見せる」とことと表現しています。それには、自信に満ちた態度と温かみ、善意をもって客と接することが必要です。良い歌と同じく、最初のエフェクトで直ちに客を惹きつけ、そこから動かないようにさせるべきです。

そのため、私の最初のエフェクトは、楽しい、双方向の、わかりやすく客との一体感がすぐ作れるようなものを選んでいきます。私の好きな2つのオープニングエフェクトは、11頁の「PULSE DETECTION」と21頁の「WHEN IN DOUBT, READ A PALM」です。これらのエフェクトは素早く私を知ってもらい、彼らについても少し知り、「デッキを調べさせろ」と言った客の急なチャレンジにも耐えられるものです。

客との感情的なコネクションを創ること

顔を見知ったら、お互いのガードをもっと下げてより知り合う機会が訪れます。私は、客達が次第に防壁から首を上げて私を好奇心をもって眺めてくるこの瞬間が好きです。彼らと次第に親しくなるのを楽しみますが、私はそれらをマジックを通じて行います。最初のエフェクトは上記の通りですが、続くエフェクトは客がより深く関わるようなものにします。51頁の「FING-JIT-SU」は東洋武術をテーマにした楽しいエフェクトです。しかし私はそのエフェクトをオープニングに持って来ることはしません。と言うのは、そのエフェクトは物語風のエフェクトなので、客達の間私の話を聞こうという雰囲気生まれないとやりづらいからです。一度客との間に連帯感が出来てしまえば、このエフェクトはとてもうまく行きます。

客の言うことを聞き取ることは大切ですが、あなたが彼らの言うことをちゃんと聞いているということをお知らせすることがもっと大切なことです。私はよく、客が前に言ったことや情報を即席でその場の演技に組み込むことをします。例えば、客の誰かが会社の社長だと分かったら、どこかで私が企業パーテ

ィーの時にやったエフェクトや出来事の話をしたり、その時やったエフェクトだとして予定していたエフェクトを演じて見せたりします。これにより、あなたの演技が彼にとってより身近に感じられると共に、気に入らなれば次の仕事にもつながる可能性があります。

客達に良い記憶を残すこと

あなたの演技が客の記憶に残らないことほど、残念なことは有りません。私はあなたの名刺を残すことだけを行っているではありません。私は客達に楽しい経験、そしてもちろん私のことも覚えて帰ってもらい、友人にも話してもらいたいです。そのためには記憶に残るようなエフェクトが必要ですが、81頁の「INSIGNIA」では客の選んだカードが私のネームタグと融合してしまいます。このエフェクトは強力なもので、記憶にも永く残るでしょう。そのお土産自体がエフェクトを物語っており、なお且つ私への仕事の連絡先も書かれているのです。

では、「MAKING THE CUT 基準をクリアした」エフェクト達を、お楽しみください。

CHAPTER 1

身構えている相手に驚くようなマジックを見せる事

あなたが客に近づいて行くと、彼らは本能的に警戒して、直ちに「あなたと波長を合わせるかどうか」を考えます。ちょうど、ラジオでどこにしようかとチャンネルを探しているようなものであり、あなたは彼らの興味を引いて自分に波長を合わせなければなりません。

このCHAPTERのエフェクトは最初から興味を引いて驚かせ、あなたの客達の注目を集めるようなもの達です。それらは即席にシャフルされたデッキから出来るようなものです。客に「シャフルさせろ」と言われても大丈夫であり、そのプレゼンテーションは客の興味を引くに十分なものです。

最初の3つのエフェクトは、とてもディセプティブ（騙される）な私の「PIVOTAL PEEK」を使います。最後のエフェクトは、プレゼンテーションにビジュアルな要素を入れたものです。

これらはテクニカルなことに気を使わずに客に集中できるので、オープニングエフェクトに適したものです。

- PIVOTAL PEEK
- PULSE DETECTION
- THE KEEPER
- WHEN IN DOUBT, READ A PALM
- (幕間のひと時) VISUAL POCKET MANAGEMENT AND ROUTINE RECALL

PIVOTAL PEEK

コメント

これは私が考案した、とてもフェアに客が選んだカードをピークする方法です。これは始め「MAGIC MAGAZINE」誌2007年2月号に発表したものですが、詳しくやり方を説明し、いつも私が使っている異なるエフェクトの中での応用を説明したのは、これが初めてです。それはとてもディセプティブなので、この1つのMOVEだけで私はマジック界で少しは知られるようになりました。私はいろいろなコンヴェンションでも多くのマジシャンをこれでだましてきました。このやり方がとても強力だと思う理由は、客と同時にあなたがカードをピークするからで、客はあなたの作業を目にすることがないからです。このセクションでは、このMOVEがあなたのレパートリーの中で完璧になるようにいくつかの「TIP」(コツ)も書いておきました。

まずデッキを左手に、裏面が右を向くようにして持ちますが、左中指・薬指・小指と親指ではさんで持ちます。親指はほぼサイド中央に、やや上向きで当てておきます。リフルを始める直前に左中指を離して、デッキは薬指・小指と親指ではさみ持ちます(7頁の図1)。右人差し指でデッキの客側のトップコーナーを弾きますが、

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

ハンドリング上のTIP

• TIP1：リフルする前には、裏向きデッキの両端を上を反らしておくこと、リフルがやり易くなります。

(訳注：デッキを上から見ると、フェース側にデッキが突き出て湾曲している状態です)

• TIP2：右親指によるプレッシャーは常にカードにかけておきます。この親指によるプレッシャーは大事なので、その具合をよく確かめておいてください。また、上半分のカードの位置をわずかにずらす動作は、デッキを前に出す動作に隠れて分かりません。

• TIP3：上下のカードは共に同時にわずかに動かします。デッキの真ん中に棒が通っていて、それを中心に下(左)のカードは手前に、上(右)のカードは向こう側へと回す感じです。

(訳注：これは2つのポケットを客のために開けて見せる動作の、最初の一瞬のわずかな動きです)



このMOVEは知識豊富なマジシャンをも騙すことが出来ます。客から見れば、ストップをかけた後はデッキのフェースは客に向けて持たれており、ピークすることは不可能に見えるのです。

• ピークをコントロールとして使うこと

このピークはまた、客のカードのコントロールとしても使えます。客にカードを見せている時、



PULSE DETECTION

(現象)

マジシャンは、客が思ったカードを客の「脈」を使って当てて見せます。

(コメント)

これは私の「PIVOTAL PEEK」を使った最初のトリックです。誰かが私にデッキを渡したら最初にやるようなトリックで、「嘘発見器」がテーマです。演技が終わると必ず良いリアクションを得ることが出来るもので、このキッカーエンディング（予想しないエンディング）が付いた即席のエフェクトを見逃さないでください。

(手順)

「ジョン、このデッキをシャフルしてください・・・多くのマジシャンはこのようにあなたに1枚のカードを取らせようとします（デッキを広げて客の方に動かします）。でも、今日は違うのです。

「1枚取ってください」式のトリックから、あなたの心の中のトリックに変えてみたいと思うのです。あなたにはこんな具合にすべてのカードをお見せします」

「PIVOTAL PEEK」の位置にデッキを持って、コーナーを弾いて見せます。

「あなたには、弾かれて行くカードを見つめてもらって、好きな所でストップをかけて欲しいのです」
ピークを行います。

「ジョン、今あなたの心の中には1枚のカードが思われていますね。私には、それが何か知る方法はありません。

これから私と同じようにデッキを持って、出来るだけポーカーフェイスをしてください」

デッキを12頁の図5のように指先で持って、客に反対側を同じように持たせます。

「ジョン、これから私がカードの名前を何枚か言っていきます。あなたは自分のカードに意識を集中して、たとえ私があなたのカードを偶然にも言ったとしても何の反応もしないでください。私にあなたのカードが何かのヒントは与えないようにしてください。いいですか？」

ここでAからKまで順番にカードの数値を声に出して読み上げて行きますが、途中で客のカードでない数値でわざと何か考えたようなふりをして見せたりします。そしてKまで言い終わったらすぐに、「(先ほど考えた数値)ではないと思います」と言います。

これは一般の客には特に強力なプレゼンテーションであり、客はどこかで自分のカードの情報をうっかり漏らしたので、あなたがある数値ではないと言えたのではないか、などと考えたりします。

「ジョン、あなたは私が初めに思ったよりもずっとタフな人だったことを認めましょう。私には少ししか情報が得られませんでした。それでも私が使っているやり方は、医者と同じであなたの「脈」、つまり血流の変化を感じていたのです。KORTOKOFF SOUNDと言われるものです。私がある数値を言った時にあなたの「脈」は少し変動しました。それでも100%の確信はないのですが、4枚くらいには絞れそうに思います」

(訳注：KORTKOFFはロシアの医師で、腕帯を巻いて動脈を圧迫する時に発生する音（コルトコフ音）により血脈の状態を判断する方法を考案しました)

カードのフェースを手前にしてデッキを広げ、客のカード（ハートの9とします）を探してアップジョグし、

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

「これらのカードは、クラブ、スペード、ダイヤです。あなたのカードはハートではありませんか？・・・1枚のカードだけが残っています。あなたのカードは何でしたか？・・・」

3枚のカードと1枚の裏向きのカードをテーブルに置きます（13頁の図6）。

こうすると、いかにも裏向きのカードがもう1枚の「ハートの7」のカードのように見えます。これが、エンディングをより驚くべきものにします。

客に思っているカードの名前を言わせませす。それを聞いてあなたは少し戸惑った様子を見せませす。客のカードの名前をつぶやきながら、裏向きカードを覗き見ませす。

もう一度客のカードの名前を聞くと、客は先ほどより強い調子で「ハートの9」と言うでしょう。

すぐに裏向きのカードを目立つ場所に表向きにして、「ああ。良かった！」と言って終わります。

別な終わり方

私はこのエフェクトを、次に4枚の同一カードを使うエフェクトの前に行いませす。

[REDACTED]

（終わりのコメント）

前述の通り、これは私が「PIVOTAL PEEK」を使って創った最初のエフェクトですが、時と共に進化していませす。はじめは、ピークの後の「うそ発見器」のプレゼンテーションで客のカードを当てていませす。さらに、客のカードとランダムな3枚のカードをアップジョグして、マジシャンズチョイスを使うようにしませす。最後に上記のような、客のカードとは違う数値の3枚の同一カードを使うことにし

ました。客が「トリックが失敗した」と思わせることにしたのです。

(クレジット)

NOEL STANTON 「GEN」誌 VOL.20 の「THE PIVOTAL COLOR CHANGE」(1964年)

THE KEEPER

(現象)

マジシャンは3つの、一見関係のない質問をした後に客のカードを当ててみせるのです。

(コメント)

このトリックは映画「BRIDGE OF DEATH AND THE HOLY GRAIL」の中の「BRIDGE OF DEATH」のシーンにヒントを得たものです。橋を渡るためには3つの質問に答えなければならないというシチュエーションが気に入って、3つの無関係に見える質問を考えました。これらの質問は、ちょっとバランスを欠いたようなものなので、客達は面白がってくれます。このトリックは私が何年か使ってきたものですが、最近になって JOHN GUSTAFERRO が彼の本「ONE DEGREE」の中で「EITHER OR」という同じようなトリックを発表しているのを知りました。彼と連絡を取ったところ、私のトリックを発表するのを OK してくれました。

このルーティンでは、「1枚好きなカードを取ってください」という決まりきったセリフを言わなくてもすみます。さらに質問もおかしなものばかりであり、気の利いた客は笑って彼らなりのジョークで返してくれるかもしれません。例えば1つの質問では、「あなたはタッパーウェアを借りたことがありますか？それを返しましたか？」と聞くのですが、実際にある客は「はい」と答えた後に横にいた友人に、「でもお前にはまだ、蒸し焼き鍋の皿を返してもらってないよな」と言ったのです。会場にいた観客皆が大笑いをしたものでした。

(手順)

ここではピークされるカードが「ハートの9」だとします。

「始める前にあなたのことを少し知りたいのですが、マジシャンとしての私はいつもプレイングカードを使います」

デッキをピークの位置に持って、コーナーを弾き始めます。

「弾かれて行くカードを見つめてもらい、ここだと思うところでストップをかけてください。そして、そのカードを覚えてください」

「PIVOTAL PEEK」を行います。

「これであなたの心の中には1枚のカードが思われています。私にはそれを知る方法は有りません。そこで、あなたを知るために3つの質問をしたいと思います。

ここで客に質問をしますが、その前にデッキを左手に裏面を客に向けて持ち、客のカード(ハートの9)とその他ランダムな3枚のカードをアップジョグします。客のカードが間になるようにします(16頁の図7)。質問をするたびに、1枚ずつカードをデッキの中に押し戻していくのです。

「ではジョン、質問をしますが準備は良いですか？これらの質問は何の意味も関連もないように思われるかもしれませんが、私の経験ではそれらの答えがあなたのカードが何かについてのヒントをくれるのです。

最初の質問です：

あなたは朝に目覚まし時計のベルを止めて「ゆっくり目覚ましモード」のボタンを押したことはありますか？」

もちろんどんな馬鹿げた質問でも良いのですが、客が答えたら「ハートの9」以外の1枚のカードをデッキの中に押し込みます。

「次の質問です：

あなたは今までにタッパーウェアを借りたことがありますか？それをまだ返していませんか？」

客が答えたら、また客のカード以外の1枚をデッキの中に押し込みます。

「最後の質問です：

数字に関する問題ですので、よく聞いてください。燕の飛ぶ平均的なスピードは時速何マイルでしょうか？」

客が答えたら、あなたは常にそれより1マイル多い数字を言うのです。例えば、客が「時速17マイル」と言ったら、あなたは、

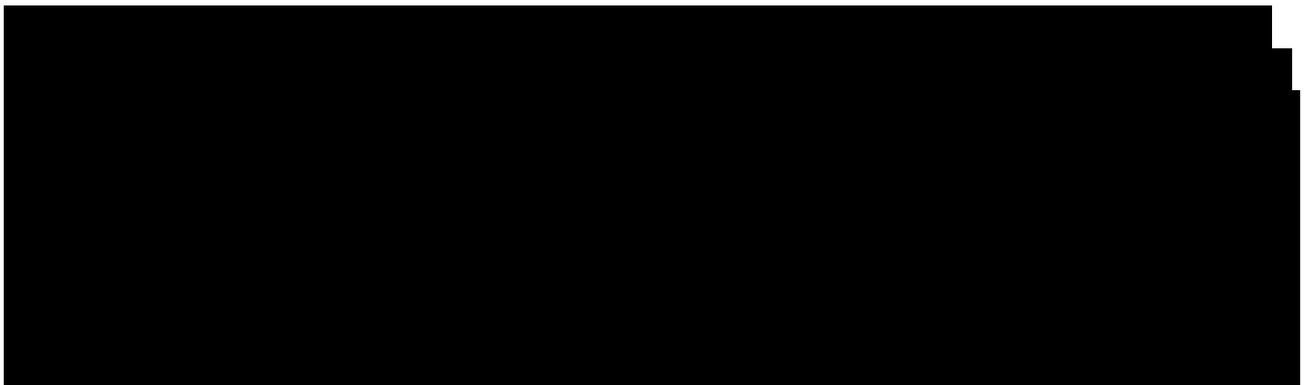
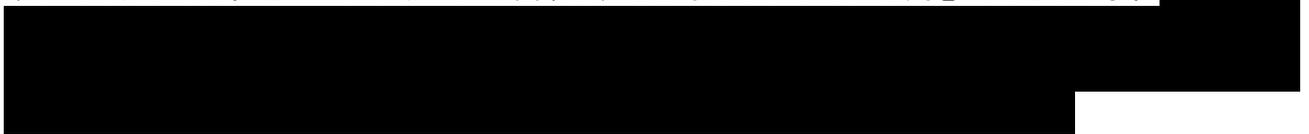
「ああ、惜しかったです！正解は18マイルでした。でも近いので、1枚どけます」

と言います。このセリフはいつも観客の「クスクス笑い」を引き起こします。

1枚のカードをまたデッキに押し込んで、客のカードだけをアップジョグさせたままにします。客にカードの名前を聞いたら、客のカードを表向きにして見せます。

（別な終わり方）

友人の JOSH ARROYO は「THE KEEPER」のために、この別なエンディングのハンドリングを提案してくれました。このハンドリングの強みは、さらなるサプライズを用意したことです。





(終わりのコメント)

始めに述べたように、このエフェクトはあなたが客達を知り、また彼らに心を開かせるためのものです。いくつかのグループを巡るホッピングの最中には、このエフェクトのようにマジシャンよりもおかしなことを言いたいという客も多いのです。私は客にジョークや面白い話をさせるようにしています。そこで得られる客についての情報は、また後で即席のジョークなどの形で使えるからです。

(クレジット)

ED MARLO 「UNIT UPJOG ADDITION」は「MARLO'S MAGAZINE」VOL.1（1975年）にあります。

WHEN IN DOUBT、 READ A PALM

(現象)

マジシャンは、「手相見」という触れ込みで登場しますが、実際の手相を見る時には頼りなく、またおかしなことを言います。最後には「自分はマジシャンだ」と白状します

(コメント)

私はこのトリックを数年前からやっていたのですが、このトリックをこの本に載せると決めるまでは他のマジシャンにやって見せたことはなかったのです。そのルーティンは良いものであることは判っていましたが、マジシャン達のリアクションの良さには驚かされました。親しい友人の中には、今まで見せなかったことを怒るマジシャンもいたくらいです。そこであらためてこのエフェクトについて考えてみると、いくつかの理由で確かにすばらしいエフェクトであることが分かったのです。それはあまりない形でのあなたのマジックの紹介であり、観客の注意を惹きつけるものが基本的に組み込まれており、ある面ではコメディチックであり、また記憶に残るようなサプライズエンディングが待っているのです。これらの要素が混ざりあって、ホッピングには最適のエフェクトとなっています。

(準備)



(手順)

「皆さんこんばんわ。ご機嫌はいかがですかね？私はこの会場専属の「手相見」です。でも心配しないでください。私はあなたの深刻な問題には踏み込みませんので。フレッシュで楽しいテーマを判断します。あなたの手のひらを見せてもらってもかまいませんか？（必ず右手を指します）」

ジョンの右手を取って、しばし眺めます。

「あなたの手のひらの線が良く読めなくて・・・おかしいですね。照明の具合でしょうか？」

客の手を少し傾けて、手の線が良く見える角度を探すふりなどして見せます。そして、ポケットから「手相見カード」を取り出しますが、「手相」の面を上にして裏のカードが見えないように注意します。まずカードの親指を指さし、次に客の手の親指を指さします。またカードの親指を指したら、「ああ、手が反対でした！」と言います。これは大きな笑いを取れます。ビジュアルで愉快的なジョークです。

「ああ、手が違いました！すいませんでしたね！どうも照明の加減がおかしいと思ったのです。すいませんが、反対の手を見せていただけますか？」

この表からも分かるように、手のひらには我々の人生に係るいろいろな線があります。例えばこれは生命線で、あなたの手を見てもらうと生命線が本当に・・・えーと、途中で消えていますね・・・うーん」

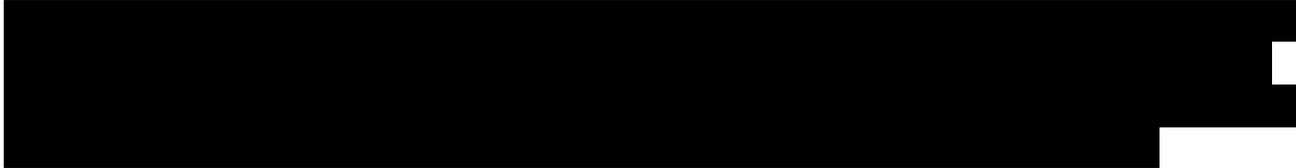
これは半分真面目、半分軽い調子で言います。気楽な調子ではありますが、生命線が万全ではないかもしれないというイメージが伝わるようにします。

「でも心配いりませんよ。本当に大切なのは「心臓に係る線」ですから。ほら「心臓線」はしっかりしてますでしょう、若干のゆがみがありますが・・・うーん、私が願ったほどしっかりしていないのか？うーん・・・」

また懸念をコメディチックに伝えます。「手相見カード」はもう使わないという感じでテーブルに置きます。

「実を言いますと、私は「手相見」ではないのです。（何気なくポケットからデッキを取り出しながら）私は本当はマジシャンなのです。でも心配しないでください、あなたには最後まで見届けていただきますので」

ここでデッキを使って、ボトムにセットしたカードをフォースします。私は「UNDER-THE-SPREAD」フォースが好きです。これだと客に好きなカードの裏を指差してもらうことが出来るからです。

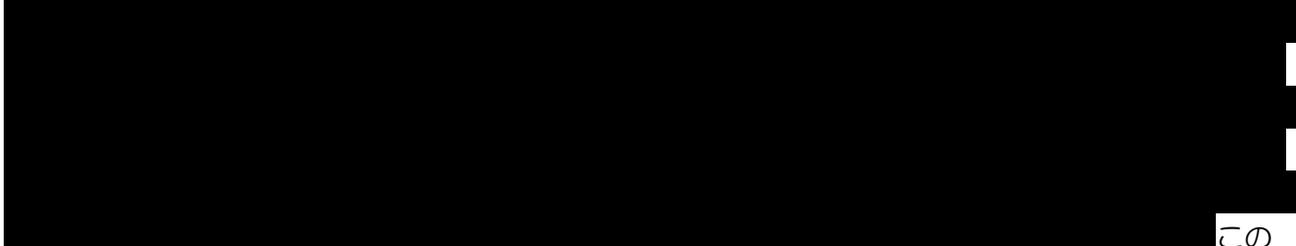


「ジョン、このカードをあなただけで見てください。というのは、あとでそれをスーザンに当ててもらうからです」

ジョンがカードを覚えたら、そのカードをデッキのトップにコントロールします。

「スーザン、ジョンは今1枚のカードを見て覚えたただけでしたが、あなたにはこれが彼のカードだというカードを実際に取り出して欲しいのです。これから、カードを何枚かずつテーブルに出していきますから、これだと思ふところでストップをかけて欲しいのです」

ここで「TIMING FORCE」を仕掛けますが、まずデッキの半分をスイングカットして左手に取り、右手の半分を上に乗せますが、



この「TIMING FORCE」は自信と「何気なさ」が大切です。もちろん、他のどんなフォースでもかまいませんが、私はこのフォースの「フェアさ」が気に入っています。

「スーザン、あなたはここで留めました。他のどのカードでもストップをかけられましたが、このカードにしました」

そのカードを取ってあなたの右手に裏向きで置きます。何気なく他のカードを何枚か表向きにして、皆異なるカードであることを示し、それらが選ばれたかもしれないと言います。

「ジョン、初めて聞きますが、あなたのカードは何でしたか？」

ジョンは「クラブの10」と言いますので、右手の上のカードを開けて見せます。一瞬の間を置いたらこう言います：

「お2人は『あなたのことは何でも知っている=I KNOW YOU LIKE THE BACK OF MY HAND』という言い方をご存じですか？私もお2人の事は何でも分かっていたのですよ」

テーブルにずっと置いてあった「手相見」カードをひっくり返して、裏の「クラブの10」を見せて、2人が何をするかあなたがよく知っていたことを示して終わります。

（訳注：英語では、「BACK OF MY HAND=手の裏」が「手相見」カードの裏とかかっています。

日本では、「手相は当たりませんでした、マジシャンなのでカードは当たるのですよ」などと言って、「手相見」カードを裏返して見せるのでしょ）

（終わりのコメント）

マジックを始めたばかりのマジシャンが最も質問することは、あるグループの人達やテーブルにどうやって喰い込んだら良いかという事でしょう。このトリックはそういう時に威力を発揮するもので、私もこれで客達の注目を集めています。

（クレジット）

EDDIE FECHER 「THE TIMING FORCE : CARD CAVALCADE」(1972年)

「THE TIMING FORCE」のオリジナルはJ.N.HOFZINSERで、1920年のドイツの本にあります。

勉強の時間

眼で見るポケットマネジメントとトリックメモ

• VISUAL POCKET MANAGEMENT

今あなたが最後のトリックを終えようとしているとします。ポケットのライターを取りに行きましたが、ライターがありません。新しいスーツにライターを入れておくのを忘れていたのです。パニック感が沸き上がり、あなたの栄光の時が狂い始めるのです。

こんなことが無いように準備をするのは、1週間の旅行の準備をするよりはずっと簡単です。旅行をする時には、1つのスーツケースに何でも放り込まなくてはなりません、マジックの準備をする時には8つのポケットが使えるのです。しかも、あなたの一晩の演技がスムーズに流れるように戦略的に物を配置しておくことができます。

物を入れ忘れり、違う場所に入れたりするのを防ぐために、私は「目で見るポケットマネジメント」と呼んでいる方法を取っています。通常のチェックリストではなく、25頁の図11にあるようなスーツの絵を用意しておくのです。これを使うと、ショーに必要な物をどこのポケットに入れておくかをビジュアルにチェック出来ます。家を出る前に、この絵に従ってチェックすれば安心です。現場で道具についてあれこれ考えずに、演技に集中出来ます。

(図11について一準備の一例)



この「目で見えるチェックリスト」によって、どのくらいの物が運べるかが分かりますし、どこに入れなければいけないかが分かります。例えば、私のスポンジボールルーティンでは、ボールをズボンの右ポケットに入れなければならないので、その他の右手で取るものは上着の右ポケットか胸ポケットになります。

本書の巻末にスーツの絵を付けておきましたので、コピーして使ってください。ホッピングであれ正式なものであれ、クローズアップでもサロンでも、それを使って準備することをお薦めします。

• ROUTINE RECALL

上記の「VISUAL POCKET MANAGEMENT」が、あなたのショーに必要な物を確保してくれますが、同時にあらゆる状況に対応する準備も重要です。例えば、当日のホストがあなたに「あのVIPがもっと見たいと言っている」と言われた時どうするか、などです。そのVIPはあなたの演技は全部見ており、しかも今はグラス片手にテーブルの無い所に立っているのです。あなたはその環境・条件に合った新しいトリックのセットを考えなければなりません。我々は経験あるマジシャンとしていろいろなトリックを知っていますが、それでもやはりその場で即席にトリックのセットを組むというのはきついです。

そのような時に備えて、私は26頁の図12のようなラミネート加工したポケットサイズのカードを用意しています。つまり、3つずつのトリックのセットのリストであり、必要な時にいつでも見られるように、後ろのポケットに入れてあります。ちょっと見るだけであなたの記憶は掘り起こされて、素敵なショーを続けられます。そして、観客も良い体験が出来る訳です。

CHAPTER 2

BUILD ON THEIR EMOTIONAL CONNECTION

オープニングエフェクトにより客の興味を引いたら、更に興味をかき立てて客をあなたの演技に引っ張り込みたいものです。はじめのエフェクトが成功裡に終わった時が、客との感情的なコネクションをさらにしっかりしたものとするチャンスです。ここでは GAFF カードや、スタックデッキ、少し複雑なストーリーなど、何でも受け入れられる雰囲気が出来つつあるのです。客もいまや、それらのエフェクトを楽しむ心の準備が出来ています。ここで扱うエフェクトは、強力であるだけでなく、あなたと観客との絆を創り深めるもので、客の個人的な感情をプレゼンテーションの中に織り込むことも可能です。

以下の 6 つのルーティンは、私のショーの中盤の演目として最適の物ばかりです。

「SENSE-SATIONAL」は観客を驚かせ、あなたが本当に不思議な力をマスターしていると思わせるものです。(訳注：このトリックの動画が、FT マジックの本書商品ページにありますので参考にしてください)

「A LESSON IN GRAVITY」は3段階にわたる「サンドイッチ」ルーティンであり、どうして2枚のカードの間に客のカードがはさまるのかを(一見)ロジカルに説明するものです。

「FRATERNAL BOND」は、客が首をひねるシャフルされたデッキで行うトリックです。

「FING-LIT-SU」は必ず笑いが取れる、楽しくも不思議なエフェクトです。

「MISFIT QUEENS」は HOFZINSER のプロットに対するダイレクトなアプローチであり、「FOREGONE CONCLUSION」はビジュアルなものです。

—以下省略—