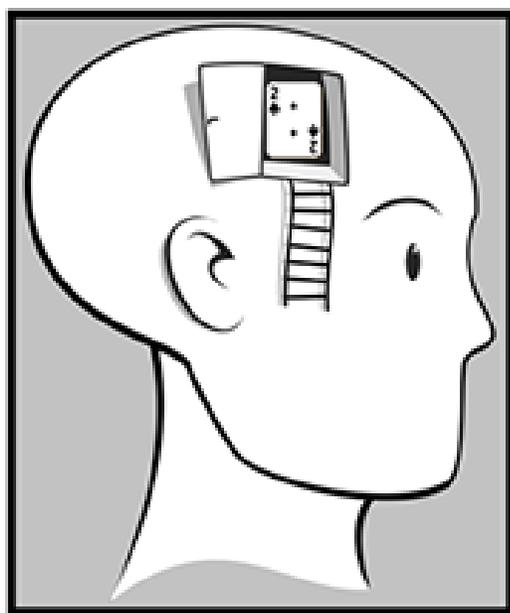


**スタンダップ**  
**カード メンタリズム**



by Mark Strivings  
**パーラ用 カード メンタリズム**

**<日本語版>**

**Stand-Up Mentalism with  
Playing Cards  
by Mark Strivings**

**Entire contents Copyright©2018, 2023 by Mark D. Strivings**

**Commercial production and resale rights strictly reserved.**

**\* formerly titled 'Pasteboard Mentalism for the Parlor'**

**<日本語版>**

**Exclusive Japanese Edition**

*This Japanese Translation is authorized  
by Mark Strivings*

*(2024/1/10)*

**翻訳：平賀義達**

**編集：【フェザータッチ MAGIC】**

## <目次>

はじめに	-----	4
パーラーメンタリズムを始める前に	-----	5
A P M： パーフェクトマッチ	-----	9
A P M - Rematched： リマッチッド	-----	11
Challenge Mame-A-Card： ネイム・ア・カード	-----	14
One Deck Premonition： ワンデッキ・プリモニッション	-----	20
Using Cards In Mentalism： メンタリズムでカードを使うことについて	--	23
A Work Of Art II： アート作品を描いたカードを使う	-----	26
50/50 Intro： 「50/50」原理	-----	30
Crimped Coincidence： クリンプされた偶然の一致	-----	31
Par-Optic Plus!： パーオプティック・プラス	-----	35
2 1/2 Star Miracle： 2+1/2 スターミラクル	-----	39
2 1/2 Star Miracle (for real)： 2+1/2 スターミラクル（実戦用）	----	41
Open & Shut： オープン & シャット	-----	43
50/50 Techniques： 50/50 デックを扱うテクニック	-----	47
The Many Tekel Deck： メニー テケルデッキ	-----	51
The Ultimate Invisible Brainwave： アルティメイト・インビジブル・ブレインウエーブ	-----	60
Chain Of Thought： チェイン・ソート	-----	74.
Psychic Psuds： サイキック PSUDs	-----	81
Psychic Influence： サイキック・インフルエンス	-----	85
Psychic Influence II： サイキック・インフルエンス2	-----	97
Final Thoughts： 終わりに	-----	103

## 訳注

本書は、プロマジシャンでありメンタリストの MARK STRIVINGS が 30 年にわたって演じて来たパーラー向けのメンタルカードマジックを集めたものです。そのどれもが何らかのギャフデッキを使うという珍しいコレクションで、PREMONITION、50-50、MENE-TEKEL、新 BRAINWAVE などの様々なギャフデッキの作り方と活用法を解説しています。

例えば、「ULTIMATE INVISIBLE BRAINWAVE : アルティメイト・インビジブル・ブレインウエーブ」デッキは、通常は 26 枚しか見せられないところが 39 枚のカードを見せられ、且つデッキの両面を見せられるというもので、ある条件つきながらアイデアが面白いです（そのデッキを作るのには手間がかかりますが、手間をかける価値はあると思います）。

基本はパーラーでの演技を前提としていますが、クローズアップでも出来るものもありますので是非チャレンジしてみてください。レギュラーデッキしか使わないというピュアリストの方にも、いろいろなアイデアがあり、参考になると思います

## はじめに

「STAND-UP MENTALISM WITH PLAYING CARDS」によるこそ。この本は完成までに 30 年かかりましたが、ついに私のこの種のすべてのマジックをひとつにまとめることが出来てうれしいです。

長年にわたり、自分のローカルエリアで活躍するメンタリスト達といろいろなことを話しあってきましたが、共通する話題は自分のショーの観客の人数についてでした。それにより演目も変わります。私の場合は、ディナーやランチの後の演技が多いので、40~100 人といったところですが、これは我々が「パーラー」と呼ぶタイプのショーとなります。この規模では例外はあるものの、クローズアップものは出来ません。

クローズアップの環境ですと、プレイングカードは場所も取りませんし、観客も一般的に知っているものであり使えます。見せられるカードマジックの数・種類も無数にあります。しかしながら、いざスタンドアップでプレイングカードを使って演じるものとなると、なかなか無いのです。多くのメンタリスト達がやるものといえば、「TOSSED OUT DECK」であり、HOY の

クラシックはどのプログラムに入れてもおかしくありません。しかしそれ以外には、あまり無いのです。

私は長年にわたって、そのような環境でも使えるプレイングカードを使ったメンタルマジックを創って来ました。それらを集めたのが、この本です。それらは難しいスライハンドなどは使わない、易しく出来るものです。「取り出してすぐ行う」タイプのマジックであり、私のスーツケースの中にいくつも入れてあり、実際の演技の時が来たら何にするかをその場で決められるようになっています。

ただ、易しい分、これらのマジックにはいろいろな程度の事前準備が必要です。それでも一度準備してしまえば、最小限の手間でリセットが出来るものばかりであり、私にはどれも強力な現象であると思えます。あなたの個性を吹き込んでくれれば、どれもあなたの手の中で不思議な現象を起こします。

これらはすべて私が演じて成功を収めてきたものであり、何かあなたの気に入るものがあることを期待しています。

## パーラーメンタリズムを始める前に(要約)

読めば分かるように、この本にあるマジックに使うのは細工をしたギャフデッキであり、デッキを客にあらためさせることは出来ません。純粋なカードマンはこうしたマジックは敬遠するでしょうが、そういう人にはパーラーでのカードを使ったメンタルマジックの面白さが分かっていない人達も多いです。こうしたマジックについての私の考え方をここで述べてみたいと思います。

パーラーマジックでは、ステージにパフォーマーと客が1人というケースがクローズアップよりも多くなります。クローズアップでは複数の客とのやり取りもあり、使う道具を客があらためる機会はより多くなりますが、ステージでは客は観客に見られていることもあり、無理やり道具に触ろうとすることは無いのです。

パーラーマジックの場合は、パフォーマーがステージに立ったらクローズアップのような客との気楽なやり取りは、時として演技の進行を乱してデッドタイムさえ作りかねません。観客の目に心地よい進行のペースをキープすることが大切になります。そして、この本で使うデッキのほとんどは客に渡し

ませんが、ステージの客の近くで裏表を見せるので、それで十分となります。

私は、プレイングカードだけを使ってパーラーショーを行うパフォーマーを1人知っていますが、この本のデッキは1つの用途に使うものが主なので、彼の場合はいくつものマジックをやる都合上、使うのはレギュラーデッキです（もっとも、しっかりとスタックしてありますが）。

レギュラーデッキであっても彼は演技の中で、デッキを客に十分にあらためさせるようなことはしません。ショーの進行がそれを許さないように組まれているのです。

ですから、この本のデッキも「十分にあらためなくて良いのか？」と考える必要はありません。私には、ステージではパフォーマーと観客の（使うのは普通のデッキだという）暗黙の了解のようなものが支配するように思えるのです。

この本のデッキの用途が限定されるという事は、ショーの手順を考えることと関係してきます。もっとも私の場合は、日ごろから特定のマジックの組み合わせを作っておくとかいう事はあまりなく、ショーの長さや演技環境によって考えていきます。そして、すべてをメンタルカードマジックとすることはないので、本書の個別のデッキの出番は十分にあるのです。

これらのデッキを使ったマジックの効果は強力であり、とても受けるものだと思っているのですが、レクチャーなどをすると、奇妙なことに必ず「そのデッキで他のマジックは出来るのか？」とか、「そのデッキでは、1つのマジックしか出来ないね」などという声が聞こえます。

しかし、それは「パーラーマジック」におけるカードマジックを理解していないものだと思います。私は、演技環境にあったショーのイメージと流れを考えて、ある場面でたまたまプレイングカードを使ったマジックをやるのであって、そのカードでいくつもマジックを演じることは考えていないのです。私はRICKY JAYやMARTIN NASHのようなカードの名人ではなく、彼らのようにショーのすべてを観客を飽きさせずにプレイングカードだけで乗り切れることは出来ません。また、いつもショーの後の帰りの車の中で、「あれをした方が良かった」などと反省する人間です。私のショーで観客が退屈しないようにいろいろな変化を付けたいのです。その中にプレイングカードを使ったマジックがあるということです。

私は皆さんのショーの手順に口を出すことは出来ません。「TARBELL

COURSE」などの教科書に「マジックとショーマンシップ」などのショーの構成の基本的な考え方が説明されています。

私は自分の「パーラーショー」の手順を特定のマジックの連続とは考えずに、特定の場面の連続と捉えています。例えばそれは「OPENER」（スタート）であり「CLOSER」（フィニッシュ）です。私はそれぞれに1つのマジックを決めておくのではなく、1つ以上のマジックを会場に持って行き、客層や会場の雰囲気などに応じて一番良さそうなものを使います。そして、「OPENER」と「CLOSER」の間の各場面に対しても、選択肢を用意しておきます。つまり、私は実際にショーで使う数以上のマジックを何時も用意して、それぞれのショーに備えているのです。当然、その中にはプレイングカードを使ったマジックがある訳です。ショーの各場面にこうした選択肢を持っておくことは、少なくとも私にとっては安心して演技の自由度が確保されます。

ショーの手順における各場面の役割には、前記の「OPENER」と「CLOSER」のほかにも、「少し不思議さのレベルを上げるもの」、「大きくレベルを上げて盛り上げるもの」、「一息つかせるもの」などがあり、それらがつながってショーを構成します。この構成は私のどんなショーでも基本的に同じであり、その場面にどのマジックを割り当てるかという作業だけです。プレイングカードを使うとなれば、用意している中から適切なものを選んで演じるだけです。

以上のような状況の中で、レギュラーデッキを使う必要があるでしょうか？ 客に渡せるデッキを使う必要があるでしょうか？ 答えはいずれも「いいえ」です。用途が1つしかないデッキを使ってはいけなんでしょうか？ これも答えは「いいえ」です。

ショーの中のある場面に適するかどうかは基本的な問題であり、少なくともその取扱いにおいて観客の疑念を引き起こさないようなデッキであれば、何を使おうがまったく問題ありません。デッキをケースから取り出して何気なく示し、シャフルしてカットして見せれば良いのです。客に渡して調べさせる必要はありません。なお、この本にあるデッキは皆、すぐにリセットが出来る所も良い点です。

かなり昔に以上のようなことに確信を持ってから、私の演技は大きく変わりました。そしてそれは良い方向に変わったのです。ギャフデッキででしか出来ないミラクルもあるのです。うまく使えば、効果絶大です。

ただ、明らかにプロのマジシャンと分かる人でもこの類のデッキをいくつも続けて使う人がいますが、それは間違いです。1つのマジックが終わる度に違うデッキをまた取り出してくるというのは、誠に奇妙なことで怪しさいっぱいです。クローズアップでも、不釣り合いに大きなケースを持って来て、1つのマジックが終わるとデッキをカードケースに入れてそのケースに入れてまた次のデッキを取り出して来るのを繰り返すパフォーマーがありますが、これも疑問です。違うデッキを使うべき観客にも納得性のある理由がある場合以外は、大いに疑問です。

この本にあるデッキ達もそのような使い方は前提にしていないのです。1つのショーでプレイングカードを使ったマジックが2つあったとしても、それらが連続しないようにすれば用途が1つだけのデッキを2つ使っても問題は起きません。

この本では、一般的な道具ではなく特別な用途に使うデッキを扱いますが、それらは難しい技法の要らないセルフワーキング的なものです。準備に時間がかかる物もありますが一度手間をかければ良く、演技においては仕事のほとんどをデッキがやってくれます。

また、メンタリズムにおけるプレイングカードの使用についてのエッセイは、是非読んでおいてください。

なお、私が使うデッキはすべて同じ色とデザインの裏模様のものにしています。こうしておく、ショーの中で2つ目のメンタルカードマジックをやる時に、私がまた前と同じデッキを取り出したかのように観客が思ってくれることを期待出来るからです。この本の中には、裏の色の違う2つのデッキを使うものもありますが、一方のデッキには同じ法則が適用されます。

以上で私の基本的考え方は述べましたので、いよいよ個別のマジックを見て行きましょう。楽しんでください！

## **A PERFECT MATCH (BY MARK STRIVINGS)**

### **パーフェクトマッチ**

これは過去数年間のレクチャーでは取り上げられましたが、本に掲載されるのは初めてです。

1988年頃に考案し、ごく限定版として商品化したものです。それ以来理由は不明ですが、1999年にこのデッキを私の道具箱の中で再度見つける

まで、忘れていました。しかし、その後は再び私のショーの中でも使って、好評を得ているものです。

これは易しい「クイック」(短時間で終わる)エフェクトです。「クイック」ではありますが、私のショーの中では大きなシナリオの中で完璧な一部分を構成し、不思議なカードの予言を実現します。

また、このエフェクトをその場で繰り返すことが出来るようにした GREGG TOBO のアディションも紹介します。まずは私のエフェクトから見て行きましょう。

### (現象)

デッキを取り出し、シャフルします。次に裏の色が違う1枚のカードを取り出して、表を見せずにテーブルに置きます。客に1枚のカードを選ばせますが、フォースではありません。テーブルのカードと客のカードを開けてみると、完全にマッチしているのです！

### (やり方)

—以下省略—

## **A P M—REMATCHED ! (BY GREGG TOBO)**

### **リマッチッド**

GREGG TOBO は DENVER 地区のとても才能あるマジシャンで、前記のエフェクトに「繰り返しの演技」を可能にする素晴らしいアイデアを加えてくれました！それを皆さんに紹介するのを許してくれた GREGG に感謝します。

裏の色が違う2つのデッキが見せられてシャフルされます。(仮に)青裏デッキから1枚のカードが選ばれて、フェースを見せないでテーブルに置かれます。赤裏デッキからも1枚のカードが選ばれますが、両者は完全にマッチするのです。これはすぐ繰り返して見せることが出来ます！

(やり方)

上記の例で使う赤裏デッキは、前述の「A PERFECT MATCH」(APM)デッキです。

もう一方の青裏デッキには、

—以下省略—

## CHALLENGE “NAME-A-CARD !”

(BY MARK STRIVINGS)

### ネーム・ア・カード

これは当初は私の本「TO PAY THE PRICE」(1997年)に発表したものですが、アップデートしてここに新たに解説しました。この「小さな宝石のようなエフェクト」については、詳細まで書くのは初めてです。以前の記述には書かなかった重要な点についても、ここでは書いておきました。なぜ私がある点を今まで書いて来なかったかということ、次のような経験をしたからです。

1996年頃に ALBUQUERQUE (アルバカーキ：アメリカの工業都市)で行ったレクチャーのビデオテープ (VHS です。覚えていますか?) を、BRIAN FLORA の分と一緒に販売しました。その中でこのエフェクトの説明でそれ以後語る事がなくなったある点も含めて詳しく説明したつもりだったのですが、結果は多くの人からの戸惑いの声となって返って来たのです。

私にはどうして皆さんが理解出来なかったのかよく分からないのですが、私の説明がまずかったのかもかもしれません。それ以後は、その点についてはあえ

て触れないようにしてきましたが、私がいつも使っている大切なことなのでここには書いておきます

### (現象)

赤裏デッキと青裏デッキを見せます。客に1枚のカードを自由に言わせたら、パフォーマーは赤裏デッキのトップからカードを1枚ずつ表向きで配って行きます。客に、自分のカードが見えたらストップと言うように指示しますが、カードを全部配っても客はストップと言いません。カードは51枚しかなく、客のカードだけがないのです！

パフォーマーは、ショーに来る前に家で1枚の赤裏カードを青裏デッキの中に入れて来たと言います。青裏デッキをケースから取り出して調べると、1枚だけ赤裏のカードが見つかります。それが客のカードなのです！

### (やり方)

—以下省略—

## ONE DECK PREMONITION (BY MARK STRIVINGS)

### ワンデッキ・プリモニション

タイトルは「PREMONITION」となっていますが、厳密には EDDIE JOAEPH のクラシックとは違います。ただ、よく似た現象です。オリジナルの基本的要素のほとんどは取り入れています。ギャグも入れて若干ひねることでこのトリックを可能にしています。このやり方の大きな利点は、1つのデッキしか使わず、しかも表も裏も見せられることです。難しい計算もなく、95%の仕事はデッキがやってくれます。

## （現象）

パフォーマーは1組のデッキを取り出したら、客に自由に1枚のカードを言わせませす。パフォーマーは、演技の前にデッキから1枚のカードを抜き出して、他のデッキの1枚を入れておいたと説明します。デッキを裏向きで広げると、1枚だけ裏の色違いのカードがあります。そのカードを抜き出してテーブルに置きます。パフォーマーは、「カードは完璧な順番で並んでいる」と言います。つまり、スート毎にカードがAからKまで順番に並んでいると言ひ、デッキの表を見せると確かにカードは順番に並んでいますが、1枚だけ抜けています。それが客のカードなのです。その他のカードはハッキリとすべて見せることができます。

「もし、テーブルのカードがあなたのカードであったら驚きですよね？」と聞くと、客はうなずきます。そのカードを開けて見ると、フェースには「あなたのカード！」と書いてあります。観客は「なーんだ」と思ひます。しかし、パフォーマーは確かにデッキから抜けているのは客のカードであることを確認させてから、ポケットから1枚のカードを取り出します。それが客のカードなのです！

## （やり方）

これは最初の準備には少し時間がかかりますが、一度出来てしまえば毎回の演技の後のリセットには5秒もかかりません。

—以下省略—

# USING PLAYING CARDS IN MENTALISM

## (メンタリズムでカードを使うことについて—エッセイ要約)

メンタリズムの世界には、決して意見がまとまらないいくつかの問題があります。メンタリズムの演技においてプレイングカードを使うことも、その1つです。私は、それ以外では紳士的な人が、この問題になると極めて強硬でケンカ腰にさえなるのを見て来ました。

それは実は結論は単純で、当たり前なことなので、そんなことでいがみ合うのは馬鹿げた話なのです。これから私の考えを述べたいと思います。

しかし、これは「既に同意している人を説得する」ようなものかもしれません。つまり、本書の読者の皆さんは私同様にメンタリズムの演技でプレイングカードを使うことに抵抗の無い人達だと思うからです。そうでなければ、あなたのお金と時間をこの本に費やしたりしませんよね。プレイングカードを使うことに反対の人は、この本を疫病のように避けていることでしょう。

この問題に関していろいろ言われますが、つまるところは1つの理由だけです。メンタリズムでプレイングカードを使うことに反対の人達は、彼らが観客にカードトリックをやっていると思われたくないという事なのです。

カードを使うという事は、当然ながら何らかのトリックを行うということなので、こうした人達にとっては問題となるのです。私が言いたいのは、「その人達にとって問題になる」のであって、「観客にとっては問題ではない」という事です。それがポイントです。

「一般的なマジック」と違ってメンタリズムは正しく演じると、今起きている現象がトリックではなく本当に（何かの力で）起きたと思われることがあります。もしマインドリーディングトリックをととても巧妙に演じれば、パフォーマンスは本当に心を読めるのだと信じる人が出て来るでしょう。しかし、カードトリックを超常現象と見る人はいないでしょう。驚くべき現象、信じられないような現象かもしれませんが、本物の超常現象とは見てくれません。それが「プレイングカードを使わない」ことにつながるのです。使わない人たちは、常に自分の演技を「本物」として見てもらいたいのです。「演技を常に本物として売る」のが良いのかどうかはまた別の議論となりますので、ここではこれ以上は語りませんが、とにかくそれがプレイングカードそのものを使わない理由であることは間違いありません。

しかし興味深いのは、この議論の中で「プレイングカードを使う」派の人達も多いという事実です。私の友人のメンタリスト RICK MAUE は「メンタリズムでプレイングカードを使う52の理由」というエッセイまで書いています。

私もメンタリズムで「プレイングカードを使う」派ですが、それらのエフェクトについては私なりの基準を設けています。と言うのは、私も私の行うものを単なる「カードトリック」とは見て欲しくないからです。でもそれは、「プレイングカードを使わない」ことにはつながらないのです。

—以下省略—