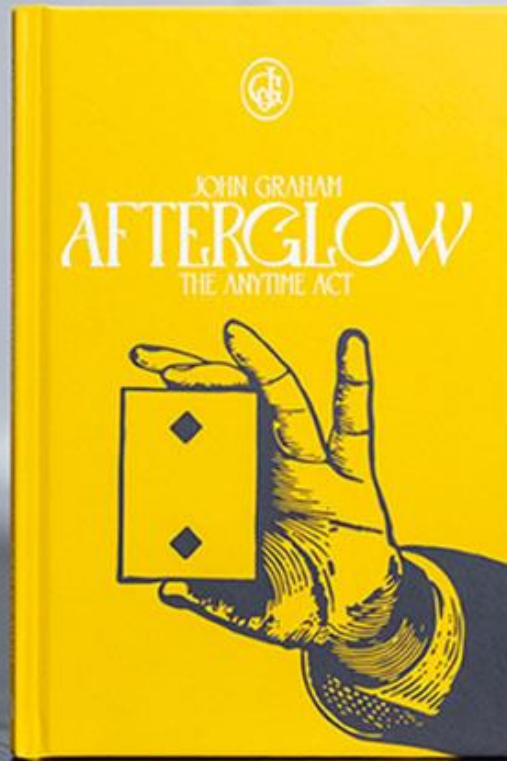


アフターグロー

-いつでもどこでも-



シャッフルしたデッキで7つのフル手順



AFTERGLOW THE ANYTIME ACT

BY JOHN GRAHAM

< 翻訳: 平賀義達 >

(訳注：これは、マジシャンなら皆知っているカードマジックのクラシックを7作品集め組み合わせた、一般客向けの20分強のカードマジックアクトです。「OUT OF THIS WORLD」をはじめとするそれぞれのトリックは、一般客が見たら本当のマジックとしか思えないものばかりです。それらを巧妙につないだこのアクトは、マジシャンにとっては1つの研究材料を提供しているものといえます。トリックからトリックへの移行のやり方や組み込まれたトリックの差し替えなど、いくつも検討材料があります。何度か通してやってみて、自分ならこうするという点を見つけるのも楽しみとなります。そうすることで、あなた自身の新しいアクトが生まれるかもしれません)

はじめに

皆さん、またお会い出来てうれしいです。前に私は「STAGE BY STAGE」と「EMCORE」の2冊の本を書きましたが、それらに私のすべてをつぎ込み、もう書くべきことは何もないと思っていました。しかし、世界中のマジシャン達の心温まる反響が私の考えを変えたのです。

私の2冊の本がマジックコミュニティにすぐに暖かく迎えられたことは、とてもうれしい事でした。そして特に「ENCORE」によって、そこにあるような「組み立てられた」カードマジックルーティンへのニーズが多くのマジシャンにはあることが分かりました。

(訳注：「ENCORE」は7つのエフェクトを組合わせて、1つのカードアクト化したものです)

(カードトリックのアクト化、ルーティン化には2つの課題があります。1つは、どのトリックを選ぶかです)

我々はよくマジック本をパラパラとめくっては、自分で使えるものがないと言ったり、たまに1つでも自分のレパートリーに入るものがあったら、宝物を発見したような気になったりします。しかし考えてみると、これは我々の側の怠慢によるものかもしれません。個々のトリックを実用的で自分に合ったものにするのに必要な調整努力を、我々はすすんでしているでしょうか？たとえば本棚にある、我々がそこから1つもトリックを使わなかった何冊かの本を考えてみてください。もし、皆さんが持っているのがそれらの本だけだったら、やはりそこにあるトリックを何も使わないでしょうか？おそらくもう少し時間と努力をつぎ込んで、そこにあるトリックを何とか自分が使えるものにしようと思えます。ASI WINDがよく言いますが、「必要は発明の母」なのです。皆さんもきっと覚えがあると思えます。

(手持ちのトリックを今一度よく見直して適したものを選び、あるいは気に入ったものはアクトに組み込めるように工夫努力してください)

カードマジックアクトを組み立てる上でのもう1つの大きい問題は、多くの優れたカードトリックが事前の「セット」を必要とすることです。「セット」それ自体は悪いことではありませんが、我々のアクトの中で使おうとすると、「セット」が必要なトリックは多くは使えません。アクトの中でそれを何時どこで使えるのかの検討が必要になります。

この本で皆さんが学ぼうとしているものは、より多くの努力と創造力を何年かにわたって傾注して以上の問題を乗り越えた結果生まれたものです。好きなトリックではあるが実際にはあまりやる機会が無かったいくつかのトリックも再吟味して、使える物は組み入れて1つのアクトとして組み立てました。

その中では、JOHN BANNON の「PLAY IT STRAIGHT」や、JACK MILLER と AL KORAN の「LAZY MAN 'S CARD TRICK」、PAUL CURRY の「OUT OF THIS WORLD」の新しいヴァージョンその他を学びますが、それは借りたシャフルされたデッキを使って演じられるのです。

皆さんは「PLAY IT STRAIGHT」の私のヴァリエーションも学びますが、皆さんが気に入って一生使うことになるかもしれません。実は私も自分のヴァリエーションが気に入って、それしか演じたことはないのです。私の中では、原案と私のヴァリエーションを1つのように感じているのです。

皆さんはこのアクトをどのように始めてどう終わるか、1つのエフェクトから次のエフェクトへと無理なく進行するにはどうするかという重要なことを、セリフと共に学びます。そして、皆さんはしっかりと組み立てられた22分間のカードアクトを観客の前で演じることになります。

本を読んで行くと、これらマジックのクラシックトリックに私がいくつか手を加えて洗練化しているのが分かると思いますが、もしそれら洗練化だけが私の貢献だとしたら、私はわざわざ本の形にまでしませんでした。私の主なる貢献は、むしろ選択したトリックからトリックへのスムーズな移行による全体のアクト化にあると思っています。そうした無理のない連続したトリックのルーティン化が無ければ、相変わらず、気に入ってはいるがあまりやらない個別のトリックを抱えているだけになるかもしれません。

皆さんとまたご一緒出来るのは、私の喜びです。さあ、このアクトにライトをあてましょう！

こんな状況を想像してみてください・・・

あなたは今、WALK-AROUND MAGIC（訳注：ホッピングなどの歩き回って演じるマジック）やステージマジックにあなたを定期的に使ってくれる客のために働いています。彼はあなたのファンであり、彼のイベントで何回もあなたの演技を見ており、その中で観客の驚く顔を見るのが好きでした。彼はあなたと同じくらいあなたのルーティンを知っています。彼は、友達イベント企画者達を呼ぶ小規模なミーティングにあなたを呼ぶことがあります。あなたに演技させたいのです。これはとても魅力的な機会ですが、仕事をゲットするためには彼らの心を掴まなければなりません。

あるいは、

あなたはレストランで長い間演じています。店のスタッフはあなたとあなたのマジックが好きです。彼らはあなたの演技を沢山見ており、自分の好みの演技さえ持っています。そうしたマジックをスタッフは自分の親しい客に見せたいがります。一日が終われば、彼らはあなたに何か見せてくれと言います。あなたは、いつもいつも同じトリックを見せる訳には行きませんか？

あるいは、

常連客達があなたのステージショーをいつも見に来ます。彼らが前回見たショーの内容から今回もあまり変えていないのですが、彼らはあなたのステージアクトを楽しんでくれて、ショーが終わってからあなたを囲んで過ごしたいとオファーしてくれます。あなたはそこでは全く新しいマジックで彼らの目を見張らせたいと思います。

あるいは、

あなたはステージショーの仕事をお願いされました。でも、あなたが会場に来てみると、観客の数は予定したよりずっと少なかったのです。マイクや音楽、PAシステムも必要なさそうです。

（訳注：「PA」は「PUBLIC ADDRESS」の略で、「PA システム」は良い音響環境を整えるための装置・機器の総称です）

そこであなたはクローズアップショーに切り替えたいと思ったのですが、肝心のクローズアップの用具がなかったのです。

以上のような時に、

あなたは何をやるかインスピレーションが閃くまで待ちますか？その場に適した偉大なトリックがあるのに、事前の「セット」が必要なことを事を思い出して残念がりますか？あるいはいくつかの強力なトリックを演じて最初は盛り上がるけれども、種が尽きてつまらないトリックで終わるのでしょうか？プロになる前のルーティンを思い出しながら演じるのでしょうか？上記のような事態に備えて新しいトリックをいくつか覚えておけばよかったと悔やむのでしょうか？いずれにしても、急に思い出してやるようなトリックには、相手があなたに期待するようなインパクトは与えられません。確かに良いトリックは相手を一瞬驚かせますが、良いアクトは相手を魔法の旅に誘うのです。

様々な悩ましい場面では、

あなたはポケットを触ってください。そこには安心感を与えてくれるものがあります。常にあなたの味方であるプレイングカードのデッキがあります。ほっとするのではないのでしょうか。それがあなたが必要とするすべてです。そういう場面では相手も見たいものをすぐに忘れるような人達ではなく、また既に見たことのあるランダムなトリックの羅列を見に来ている訳でもないのです。綿密に準備されたアクトだけが、彼らの心を捕らえるのです。それが出来るのです。

AFTERGLOW(夕焼け、残光)

このアクトは7つのトリックを完璧に組み入れた、22分間のショーです。数人から20数人までを相手にするクローズアップでのショーとなります。「セット」や準備は要らないので、シャフルしたデッキで演じられます。フォーマルな演技の際は、客のデッキを借りて演じると特に効果的なものとなるでしょう。デッキに仕掛けがないことが明らかだからです。

・このアクトの進化

トリックからトリックへの移行の詳細やセリフなどアクト全体の説明に入る前に、このアクトがどのように生まれ発展したかを知ることは読者の参考になると思われます。このアクトは、私の既存の「WALK-AROUND」のレパートリーやステージアクトに匹敵するようなインパクトを持ち、それらと競合しないようなものの必要性から生まれました。それは次第にインパクトが強くなりフィナーレを迎えるような漸進的なものにしたいと思いました。そして、シャフルしたデッキしか使わないという純粋性と正当性

を持ったものにしたいと考えたのです。

その過程を書けば数ページにしかありませんが、実際にははるかに時間がかかっています。1つの段階から次の段階に進むのに、時には数か月を要しました。しかし、こうした話に興味が無ければ、どうぞ飛ばして先に進んでください。アクト全体を学んでからまたこのセクションに戻って来てかまいません。このセクションが消えるわけでもないので。

すべてのスタートは、JOHN BANNON の本、「IMPOSSIBILIA」(1990)にある「PLAY IT STRAIGHT」、すなわち、「THE BANNON TRIUMPH」からでした。このトリックは正にカードマジックの「TRIUMPH」(勝利)ともいうべきものです。BANNON 氏が我々にこのトリックしか残さなかったとしても、彼の名前はマジックの歴史に残ったでしょう。やり方は簡単で、その効果は絶大です。私はそのトリックにはいつも特別な関心を持っています。ただ残念なことに、レストランや「WALK-AROUND」の環境ではテーブルスペースが限られるために、そのトリックを演じる機会はほとんどないのです。また、フォーマルなショーでは、そのトリックが「セット」を必要とするがために、オープナーとしてしか使えなかったのです。さらに、オープナーとしては強烈すぎるものとも言え、むしろクローサーとして演じたいものと言えます。こうして、私の好きなトリックを演じられないというのはストレスが溜まるものでした。

そのトリックの最後には13枚のスペードのカードが見えているので、それを抜き出しながら残りの黒のカード、つまりクラブをカルによって集めれば PAUL CURRY の「OUT OF THIS WORLD」に進むことが出来ると、私は早くから思っていました。「OUT OF THIS WORLD」は「PLAY IT STRAIGHT」に続けて演じるにふさわしい強力なエフェクトでもあります。

また、「PLAY IT STRAIGHT」は、JOHN BANNON が「DAI VERNON のオリジナルの『TRIUMPH』」に続けて演じるのもよい」としている点も魅力的です。この2つのトリックの1-2パンチは強力で、私も何度も演じて来ました。しかし、私がこのコンビを演じる時にはいつも気がかかっていることがありました。この2つのトリックは、エフェクト的にはもちろん関連があるのですが、そのハンドリングの見た目が異なるという事でした。そこで、私は「PLAY IT STRAIGHT」の動きに似た動きの「TRIUMPH」を考案したのです。

これで私は1-2-3パンチを手にししました。それは、私の「PLAY IT STRAIGHT」の前段のトリック、「PLAY IT STRAIGHT」、そして「OUT OF THIS WORLD」です。このトリオを何度か演じてハンドリングを洗練化させていくにつれ、このトリオがとても効果的な手順だということに確信が持てました。そして、今度はこれらトリオにシャフルされたデッキから入っていく方法はないかという事を考え始めました。そのためには13枚のスペードのカードをカルして順番に並べる必要がありました。

私はまず「ACE ASSEMBLY」から入ることで、この問題を解決することにしました。つまり、4枚のAと「ACE ASSEMBLY」に必要なその他のカードを抜き出す時に、スペードのカードをセットすることにしました。 「ACE ASSEMBLY」を演じている間はデッキを横に置いておきますが、そのトップには「PLAY IT STRAIGHT」のためのセットが出来ているのです。「ACE ASSEMBLY」が終わったところでデッキを取り上げて、前述のトリオに入っていきます。

しばらくして、横に置いたデッキで、「PLAY IT STRAIGHT」のセットを乱すことなく「ACE ASSEMBLY」とトリオの間にもう1つトリックが出来ないかと考えるようになりました。その答えは HARRY LORAYNE の「LECTURE NOTES」(1980)にありました。それは「NUMERO UNO」というトリックで、HARRY も「ACE ASSEMBLY」の後に演じていたものです。

「NUMERO UNO」のためには、あるカードをクリンプする必要があるのですが、それには「ACE ASSEMBLY」に使ったカード、つまりデッキとは離れたカードを使うことができます。したがって、デッキのトップのセットには影響しないで済みます。

私はしばらく上記のような手順で演技していたのですが、「ACE ASSEMBLY」が果たしてオープニングトリックとしてはどうかと思い始めました。というのは、「ACE ASSEMBLY」のためにカードを取り出しながら、同時に以降に必要なカードをセットするのでやや余計な時間がかかると感じたからです。そこで、もっとクイックかつダイレクトなオープナーを「ACE ASSEMBLY」の前に持って来たいと思うようになりました。そこで選んだのが、JERRY MENTZER の本「MAGICIAN NITELY」(1974)にある EDDIE FECHTER の「I 'VE GOT A SURPRISE FOR YOU」ですが、これは私のみならず多くの実戦的マジシャンに好まれているトリックです。これについては後述します。

こうしてすべてはうまく流れるようになりましたが、それでもなお最後に1つだけ気になることが残りました。それは「PLAY IT STRAIGHT」からすぐに「OUT OF THIS WORLD」に進むのがどうかと気になりだしたのです。というのは、13枚のスペードを見ることで、観客の多くはデッキが既に色分けされているのではないかという印象を持ちかねないと思い出したからです。そこで、赤黒の色分けを保ちながら、観客にはデッキをミックスしたような印象を与えるトリックは無いかと探しました。当然、パケットトリックなどは役に立ちませんし、「PLAY IT STRAIGHT」という強力なトリックに続けて演じられるものでなければなりません。

私の最初の選択は、JUAN TAMARIZ の本「SONATA」(2022)にある彼の「NEITHER BLIND NOR SILLY」でした。これは上記のニーズを満たしてくれる良いトリックでしたが、問題がありました。それは、この後の「OUT OF THIS WORLD」ではカードのディーリングが続くのですが、TAMARIZ のトリックも多くのディーリングがあるのです。観客が飽きてしまう恐れがありました。

それに代わるトリックを探しましたが、その答えが目の前にあったのに気づけなかったのには驚きました。私の好きなトリックである「THE LAZY MAN'S CARD TRICK」であり、HARRY LORAYNE の本「CLOSE-UP CARD MAGIC」(1962)にある JACK MILLER と AL KORAN による作品です。それがパズルの最後の一片であり、その後現在まで上記7つのトリックの手順で演じています。

このアクトの進化と結果は、私が傾注した時間と努力に十分見合うものとなりました。この一連のカードアクトは役に立ちましたし、様々な場面で私を助けてくれましたが、きっとあなたにとっても同じであることを信じています。それは客から借りたシャフルされたデッキで出来る、その効果を確認済みの実用的なクローズアップショーです。

私が考えているこのアクトの演技環境としては、マジシャンと何人かの客がテーブルに座り、さらに何人かの客が立って見ているというものです。マジシャンの背後には誰もいないようにします。デッキは借りることが出来たら、そうした方が良いでしょう。特にフォーマルなケースでは事前に主催者にデッキを用意させておくといいでしょう。あなたのデッキを使うことにも問題はありません。その場合は、最後に客にデッキをあげてしまっても良いでしょう。

1. SPARKLER

EDDIE FECHTER の「I'VE GOT A SURPRISE FOR YOU」はモダンクラシックとも言うべきトリックです。客が1枚のカードを選んだ後で、マジシャンが胸を張ってデッキのトップカードを表向きにします。ところが、それは客のカードではありません。それは裏向きでテーブルに出されます。次にマジシャンはポケットからカードを1枚取り出します。客はそれが自分のカードだと思いますが、開けてみると今テーブルに置いたはずのカードです。テーブルのカードを開けて見ると、それが客のカードとなっているのです。私は EDDIE FECHTER がこのトリックに何度も磨きをかけたに違いないと思っています。

多くのマジシャン達がこのトリックに時間と努力を傾注してきました。JAMY IAN SWISS などはその代表格です。彼は1985年からマジックのプライベートレッスンを始めていますが、彼のカリキュラムの最初のトリックがこのトリックなのです。また、PETE MCCABE の本「SCRIPTING MAGIC」(2007)の中で、JAMY はこのトリックのプレゼンテーションとマネジメントの説明だけに11000語以上と30頁を費やしています。JAMY もまた、このトリックに何度も磨きをかけたのでしょう。私はそこまでしていませんが、このトリックは何度も演じて来ました。そして、その中で気が付いたこととして、観客がどのカードがどこにあるべきだったかが混乱して分からなくなるケースがあるということがありました。この「SPARKLER」は、その点を考慮して無駄を取り除いて簡略化したものです。一見そう見えなくてもかもしれませんが、そこに至るまでにはそれなりの時間がかかっているのです。私の見つけた問題を取り除き、これ以上望めないほど強力なオープニングトリックとなっています。

デッキをテーブルの向かいに座る客の前に置き、「シャフルしてください」と言います。客がシャフルしている間は、これから何をやるのかなどは言わずに無言で若干の緊張感を作り出します。観客はマジックが始まるのを待っています。通常は客のシャフルはそれほどうまくないので、後でマジシャンのスキルが引き立つことになります。客がシャフルを終えたらデッキを回収し、「マジックでおなじみの言葉があります。あまりにおなじみでよく知られている言葉なので、あえて言うまでもありません」と言いながら、デッキをテーブルに大きく裏向きで広げてカードのスプレッドを指します。客は通常は何をするかを理解して、「カードを取りますか？」などと聞くでしょう。「そうです。それがよく知られた言葉です。カードを1枚取ってください。好きなカードです」と言って、客にカードを取らせて周囲の人にも見せてもらいます。仮にハートの2とします。

—以下省略—