

AUFHEBEN

Ken

No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system now known or to be invented, without permission in writing from the publishers.

© 2020 , Ken Saito, Realize Your Magic, LTD.

はじめに

この度は Aufheben をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本書は Aufheben という名前の、私が Japan Cup 2019 のゲストショーで演じたパフォーマンスを解説するものです。ただし、この解説を理解しやすくするため、そしてそれぞれのメソッドのインパクトを体感していただくためにも、まずは Dual Reality や Psychological Force といった知識を実例手順と一緒に解説します。この分野のエフェクトの解説は日本語でなされているものが非常に少なく、海外と日本とで情報格差が非常に大きいことから誤解されている情報も多いと思います。理論や仕掛けが物理的に存在していないため、「サクラ」や「ラッキー」と捉える方が楽ということも大きな理由の一つです。そこで、本書で誤解なく伝えていきたいと思います。

マジックには「面白い」「わからない」「びっくり」「怖い」などいくつもの楽しめる要素が存在します。そんな中、他のエンターテイメントには存在しないマジックだけの要素が「不思議さ」だと思います。その「不思議さ」を極限まで高め、「わからない」ではなく「ありえない」と感じるような驚愕のエフェクトを作り出す際、これから私がお伝える知識や考え方は必ず役に立つでしょう。しかもこれは習得に何年もかかるスライトと違い、非常に簡単にマスターできるものばかりです。Japan Cup 2019 を見ていたマジシャンたちから「今まで見てきたマジックの中で一番不思議だった」と感想をいただきましたが、皆さんもこれと同様の現象を、この「奇跡」を作る方法論を学んで手に入れていただきたいと思います。

目次

はじめに	3
第1章 Dual Reality	7
Dual Reality について	8
【CIL】.....	11
コアメソッド	12
リアリティ統一リスクとその対処法	13
CIL における Dual Reality	15
手順解説	17
補足1：情報量の大小	18
補足2：カードを確認されないためのサトルティ	19
別の対処法と手順	21
【VAK-Unlock】	21
【Imaginary Card】.....	25
1章の終わりに	29
参考資料	31
第2章 Psychological Force	33
Psychological Force について	34
【Routine 1:No Way】	36
Phase1: Equivocation	37
Phase2: Contrast Force	41
Subtleties	45
Working Memory	47
Reality Bending Touch	48
Synchronize & Finger	49

Subliminal Flash	51
Sullivan Nod	51
Voice.....	52
The Third Eye	52
Partial Conditional	53
Attitude	55
Ringelmann	56
Mindset	57
Phase3: Psychological Stop Force	59
(Out) No Way Transposition.....	61
Mercury Card Fold	63
No Way 補足	65
サブリミナル	68
その他のアウト	71
【Bonus Routine: Classic Force】.....	82
【Bonus Routine: Cleopatra】.....	83
【Routine 2: OWAID】	88
【Routine 3: FUBUKI】	90
【Routine 4: Suits】	92
Phase1: 個人情報当ててる～パーソナルメモリー～	97
Phase2: カード当て / 未来の記憶	101
Phase3: Walter Scott	104
Phase4: Any Number	106
Phase5: Red John	108
【Bonus Technique: 記憶術】.....	115
【Bonus Routine: Heike Story】	118
How to Practice?	121
そもそも失敗とは何か?	126
【Bonus Technique: タイミングフォース】	129

参考資料	130
------------	-----

第3章 Aufheben 135

Aufheben について	136
---------------------	-----

【Phase1: Five Card Opener】	138
----------------------------------	-----

【Phase2: Mental Dynamite】	141
---------------------------------	-----

信念体系	143
------------	-----

自我とは何か？	144
---------------	-----

Mental Dynamite の正体	146
---------------------------	-----

Japan Cup の例	148
--------------------	-----

Cross-sectional / Longitudinal	152
--------------------------------------	-----

Pre-Show と HPS との違い	153
---------------------------	-----

短期記憶	154
------------	-----

HPS の可能性	156
----------------	-----

【Bonus Routine: Ultimate Which Hand】	158
--	-----

Final Thought	161
---------------------	-----

【Phase3: Apple】	164
-----------------------	-----

【Phase4: Naming and Necessity】	166
--------------------------------------	-----

デッキについて	167
---------------	-----

カードについて	170
---------------	-----

数字のフォースの場合	172
------------------	-----

ACAAN での練習法その2	174
----------------------	-----

サクラはオススメしない理由	176
---------------------	-----

【Bonus Routine: Bulletproof ACAAN】	177
--	-----

Double Meaning	180
----------------------	-----

参考資料	182
------------	-----

最後に	183
-----------	-----