

マキシマム・エンターテインメント

マジシャンが一流エンターテイナーになるための方法論

著 ケン・ウエバー

訳 田代茂

 **scriptmaneuver**

本書をジル・イーグルス氏に捧げます。
氏は私に「分かち合うこと」の素晴らしさが、
まさに魔法マジックのようなものであることを、
教えて下さいました。

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.

© 2003, 2015 by Ken Weber

本書は Ken Weber から翻訳の許可を得て出版したものである。

はじめに

ボブ・ペーカー

ケン・ウエバーが口を開けば、「不思議」に関わる世界のトップ・エンターテイナーはみな聞き耳を立てます。ケン・ウエバーが何か助言をすると、1年に何十万ドルも稼ぐブロのメンタリストもそれに従います。なぜでしょう？ それは、ケン・ウエバーが、「1つの演技を、どうすればエンターテインメントに高めていけるのか」という命題の解答を持っているからです。そして実際、このエンターテインメント性を最大限に引き出すという命題こそ、世界で最高レベルの成功を収めているマジシャンたち、メンタリストたちが最優先で考えている事柄なのです。

これはまた、観客にとって一番大切な事でもあります。もっとハッキリ言うならば観客は「最大限のエンターテインメント」以外には「関心がない」のです。でも、観客に真のエンターテインメントを供する方法を、どう学べばよいのでしょうか？ 何十万回も観客の前で演技をし、失敗を繰り返せば、演技の質は向上します。でも、よい先生が現れて、この過程を歩むスピードを速めてくれるとしたら、それは素晴らしいことだとは思いませんか？ もし、自分の演技を見て、誤りを指摘し、それを完璧な演技にもっていくにはどうしたらよいのかを示してくれる、「実力たっぷりのエンターテイナー」が現れてくれたとしたら。それは「演出家」かも知れませんし、「師匠」であるかも知れません。時には「よき友人」であるのかも知れません。本書では、ケン・ウエバーが、皆さんにとってそういった色々な役割を果たしてくれま

もちろんケンと言えども、舞台人としての経験をいきなり華々しい舞台上で積み始めたわけではありません。私もそうでしたが、多くのニューヨークを本拠地とする舞台人と同様、彼もまた、ニューヨーク近郊キャッツキル山地にある、観光客が滞在するための些かさびれたバンガロー村…「ボルシュト・ベルト」と呼ばれた場所で、舞台人としての人生を歩み始めたのです。私が最初にケンの存在に気づいたのは、1970年代、そのボルシュト・ベルトで、共にアテガイブチの仕事をし、片付けていたときのことでした（「アテガイブチの仕事」とは…モンティチェロ競馬場で所持金を使い果たして帰ってきたばかりのまだカッカしている観客に対して、深夜1時からエアコンも効かない、いわゆる「お楽しみ劇場」で公演を行うというもの）。

当時は私もケンと同じ舞台に立っていたのですが、私の方から「私たちはそこで張り合っていました」と言ってしまうと、これは自分を実際以上に偉く見せてしまうあつかましい物言いになってしまうでしょう。

そこでケンは、自分のショーを完璧の域に高めていき、その芸歴に次々に花を添えていく

ことになるのです。そして、その後、活躍の場をガラッと変えてしまうまでは（この件に関しては後ほど書くこととします）、ケンは今アメリカにおいて最も活躍しているメンタリスト・催眠術師の1人に数えられていました。私自身もこれまでに何度もケンの演技を見てきましたが、そのたびに本当に楽しい時を過ごすことが出来ました。一筋縄ではいかない、まだまだ子供のような学生たちが千人くらい集まっているざわついた客席だって、ケンが演技を始めると手を叩き足を踏み鳴らして喜ぶのです。そして大きな笑いの渦が巻き起こるような場面を何度も目の当たりにしました。実際、たいていの舞台人なら悪夢のようなショーしか出来ない劣悪な環境でも素晴らしいショーを演じてしまうケンに、私は驚かされるばかりでした。

サイキック・エンターテイナー協会 (PEA) が毎年開催している大会では、そこで演技をしたプロのメンタリストを公開の場で批評をする講師役、つまり「パフォーマーの中のパフォーマー」を探していたことがあります。そこに、以上に説明した実績を買われてケンが選ばれたことがありました。

なんだって？ 同僚を批評するだって？ しかも公衆の面前で？ そんなこと引き受けるなんて、どうかしてるんじゃないのか？ 当時、私たちは皆そんな風を感じたものです。しかしケンはそれを非常に素晴らしい形で成し遂げてしまったのです。

それがきっかけで、そのような「セミナー」をまた行ってもらいたいという依頼がケンにたくさん寄せられるようになりました。もっとも、そのように色々な場所で講演を行う中で、ケン自身も同様に学んでいったのです。色々なパフォーマーを研究することにもなりました。そのような中で、たとえ最高レベルのエンターテイナーに対してでも、さらに素晴らしくなるように導くための、ありとあらゆるやり方を編み出していったのです。その後、ケンはそういった色々な事柄を文章にまとめることを思い立ちました。その成果が、今、皆さんのお手元にある書籍なのです。

この本には、素晴らしいパフォーマーが最高のパフォーマーに生まれ変わっていくために必要な、具体的な手段や方法が書かれています。皆さんは、想像し得るありとあらゆるタイプの観客を前にして、ケンが25年間演じてきた経験を、自分のモノとして取り込むことが出来るのです。たいていのマジシャンやメンタリストがその生涯を掛けても学ぶことが出来ないような内容を、本書を読むことによって、理解することが出来るでしょう。

さてここで、皆さんは次のような疑問をもたれるかもしれません。「そのケンっていう人、そんなにスゴイというのなら、なぜ今まで1度もその名前を耳にしなかったのかしら？」この疑問には、「ケンは、大学*や企業で何千回もショーを行ってきましたが、単にそれをご覧

訳注* アメリカの大学では学生確保が難しいため、毎週のように「ショー」を開催しているところも多い。大学のショー専門で回るエンターテイナーも少なくないが、様々なレベルの学生を相手に演じることは簡単ではない。「大学のショーを何年も続けられている」ということは、「そのエンターテイナーに実力がある証明である」という受け

になる機会がなかったから」と言っておきましょう。あるいは、ケンという人はマジック・コンベンションに出演したり、マジック・クラブを対象としたレクチャーを行ったり、マジック雑誌に何かすごい記事を書いたりするような人ではないから、という答えになるかも知れませんが（ハッキリ言ってしまうと、現在のケンは、顧客の何百億円というお金を管理するのに大忙しなんです…つまり、パフォーマンス1本での生活をやめてから、ケンはそういった仕事を手がけるようになったのです）。ともかく、「皆さんがケンのことを知らない」からと言って、「ケンから何も学ぶことが出来ない」ということにはなりません。たとえ皆さんがアマチュアのパフォーマーや、現にそれを職業とされているプロのパフォーマーであったとしても、です。

ときどき、こんな風に思うことがあります。私自身もケンから色々学んできたわけですが、その内容を彼と出会う前に心得ていたとしたら、私の人生は、結局医者になってオシマイ、なんていうことにはならなかったのではないかと、って。

さあ、マジックの本当の秘密を発見する準備はできたでしょうか。皆さんはこれから、最高のパフォーマーであり、演技の分析を行う専門家であり、そして何でも出来る好人物であるケンの話にじっくり耳を傾けることとなります。読んで、考えて、そして身につけて下さい。ケンの教えを実際に活かしてみて、観客の反応が実際に変わっていくさまを、肌で感じて下さい。

「観客を失うリスク」以外に、皆さんが備えなければならない「何かを失うリスク」なんて、ないのでから。

目次

謝辞 3
 本書について 4
 日本語版に寄せる前書き 6
 はじめに 9

第1部 序.....19

事前解説 20
 子供向けマジック雑誌に書いたアドバイス 21
 「ケン」って、誰？ 22
 失礼ですが、下着が見えてますよ 31
 本書に書き込みをして下さい 33
 エンターテインメントを「科学する」だって？ そんなの無理！ 34
第1章 エンターテインメントを求めて 37
 エンターテインメントを定義する 37
 予想外なところで見つけたエンターテインメント 38
 なぜ演出家が必要なのか？ 41
 ビデオに撮ってみることの重要性 42
 師匠か信頼出来る友人を見つけよう 44
 レベル・アップを図ろう 45
 「ああ、なるほど！」と思った経験 47
 大きな声で言いましょう「私はエンターテインメントが提供出来れば本望だ！」と49
 超有名人を見よう 50
 素晴らしいマジックが多すぎる 52
 敵 53
 成功に潜む落とし穴 55
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」について..... 56
 アル・フロッセ・マイザーズ・ドリーム 57

第2部 基礎事項.....59

第2章 不思議に関するエンターテインメントの階層性 60
 本物の魔法 62
 「驚くべき瞬間」に迫る 62
 「マジシャン向けマジック」対「マジシャン以外の全ての方々向けマジック」 63
 マジックの平凡化 66
第3章 色々なリアクション 69
 三大リアクション 69

ステーキを売るな、ステーキを焼くときの音を売れ	71
気の抜ける音「シューシュー」vs. 肉を焼く音「ジュージュー」	73
第4章 エンターテインメントで成功を収めるための6つの鉄則	75
1. 自分のネタをちゃんとマスターすること	76
ヒトとスーパーマン	77
人のゆく裏に道あり花の山	79
2. 自分の人柄を伝えること	81
品質保証 100% 天然由来	87
なあ兄さん、あんたも、俺たちと同じ人間じゃないか？	90
観客は、皆さん自身を求めている	92
3. 自分の演技のどこがエキサイティングなのかをしっかりと捉えること	92
4. あらゆる瞬間を支配すること	97
観客をもっと自分の方に引っ張りたければ、低速ギアを使え	97
それから私は、えーっと、何というか、その人にこう言ったんですね	99
観客には決して言い訳をしない	100
自分が全てを支配しているオーラを振りまくこと	101
こっちを見てくれていますか？	102
今、何ておっしゃいました？	103
私を引っ張って行って。そうしてもらいたいんです！	103
5. 弱点をなくすこと	104
スピードを抑えよう	106
リフレッシュのための沈黙	107
マジックだけでは観客を満足させられない	108
6. クライマックスを目指して演技を組み立てること	109
空気に変化を持たせる	112
不可能性を高める	113
クライマックスがいくつも用意されている手順について	114
本物のクライマックスは1度だけ、ということでお願いします	116
終わりよければ全てよし	117
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」	
シルベスター・ザ・ジェスター	119

第3部 準備 121

第5章 セリフの制作と稽古	122
セリフを紙の上を書く…とにかく書いてみる	122
射撃手となって自らのコトバを放つ	124
動作とセリフ	124
きちんと分析を行う	126
逆転の手法	126

動作	126
次のマジックでは、1組のカードを使いますが…あれ、どこにいったかな？	128
記憶するってありがたい	128
ああ、如何ともし難い、マジックの抱える因果	130
レンガの家を建てる	130
第6章 ネット選びと演技の構築	132
ビックリさせたいのか、ボンヤリさせたいのか	132
演技はネタに勝る	134
新しいネタと、古いネタ 私のネタと、あなたのネタ	135
目的は、驚かせること	137
強力に、もっと強力に、最大限強力に	138
いかにもマジックの道具、というモノはダメ！	139
タネの暴露は本当に理不尽？	139
観客の抱いた感情を後押しする	140
観客参加型の演技	142
警告 危険を伴うマジック…取り扱いは慎重に	143
3つの具体例での検討	144
具体例その1	144
具体例その2	146
具体例その3	148
足元を見よう	150
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」	
カード・マジックをするデル・レイ	152

第4部 パフォーマー…………… 155

第7章 身だしなみ	156
成功するために衣装を選べ	156
手と爪	157
靴	158
眼鏡	158
ハンカチ	159
上着	160
シャツ	160
第8章 声について	161
声の出し方の秘訣、私のお気に入りのやり方	161
セリフの中で強調するところを別のところに変更する	167
白黒ではなく、色彩が感じられる声で	168
色々な声を聞く	169
第9章 言葉に関する技術	171

なくしてしまってもよい言葉や言い回し	171
文法の授業をもう1度	178
正直こそ最善の策	179
手をあげてもらおうこと	180
えっと、何て言うんでしたっけ？	181
見ればわかることをわざわざ言うな！	183
第10章 どうやって笑わせるか！	184
ユーモアに関する2つの攻め口	185
スパッと…核心を突こう	188
ユーモアも気を遣って	191
自分の「持ち場」には責任をもとう	192
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」	
マック・キング	193

第5部 道具立て…………… 195

第11章 音響と照明	196
第12章 音響	198
音響システム	198
スピーカー	199
音響システムのテスト、「え～本日は晴天なり」	200
「手持ち式マイク」の美学	202
観客を大切にする、ということ	205
実践家向きのマイク	206
マイクを使うか、使わないか？	207
モニター	208
音楽	209
コントローラーで制御、自分自身も制御！	
皆さんは観客の前に立っているのです！	212
第13章 照明	216
スポットライト	217
「ホット・スポット」を見つけよう	218
音響・照明の件で：自分の領地はシッカリ掌握しておけ…事例研究	218
解決策の検討	220
責任の所在	221
柔和でない人たちは、幸いである	221
第14章 ショーの前に	224
観客を知る	224
演技環境を整える	225
座席	226

舞台上上がるための階段や踏み台	228
メーキャップ	228
病的悪臭、など	231
紹介のされ方	232
舞台に出て行く直前に	235
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」	
デビッド・カッパーフィールド…フライング	236

第6部 パフォーマンス…………… 239

第15章 クロースアップ・マジック	240
お目にかかれて光栄ですか？	241
「またカードを引くの？」	242
「ちょっと奥様を拝借…おっと口が滑った。時計を拝借出来ますか？」	242
「手を出してみてください…きれいな方の手、ですよ？」	244
「そして、心がけるべきことは1つだけ…自然に振る舞うこと」	245
第16章 メンタリズム	247
ディスクレイマー	250
これに関連してもう一言…	252
メンタル・マジック	253
ブラウンとマックケンブリッジ	254
第17章 観客への接し方	256
前に出てきてくれる観客を探す	257
「どうぞ～」と「ありがとうございます」	259
明瞭な指示	259
舞台上の観客と話す	260
傾聴	260
今、書いた通り、傾聴すること そして反応すること	262
観客に手を触れることについて	263
観客を客席に戻す	263
色々な問題に備える	264
第18章 ショーの最中	265
「出」の直後	265
オエ～！ もう我慢出来ない	266
顔をこっちに向けてもらおう！	267
自分が見ているモノが観客に見えていますか？	
自分が聞いているモノが観客に聞こえていますか？	268
臨機応変	270
退屈な時間をなくす	271
舞台から離れるときは要注意	272

言葉を届ける、しっかり届ける	273
「ありがとうございます」はやめる	274
サイン攻めにしない	274
次のネタに移る際の演技の切り替え方	277
結局のところ、それは誰のせいなのですか？	278
善良な演者に災難が降りかかった場合	279
あなたが笑顔になれば、人々も笑顔になってくれる	281
「エンターテインメントにまつわる印象深い思い出」	
ジル・イーグルス…「Q & A」アクト	282
「目隠し」を取る場面	283
第19章 ショーの終え方	285
最後の場面で舞台に立っている人物	285
スタンディング・オベーション	286
第7部 補足	289
第20章 ショーの後で	290
誤解の連鎖	290
事後検討	292
第21章 そして、最後に…	294
付録 トリックのことより大切なはなし	301
訳者あとがき	307

第4章

エンターテインメントで成功を収めるための 6つの鉄則

ちよっとちよっと。やあ、君、マジシャンだろ。色々な秘密が好きなんだろ？ 秘密が知りたいんだろ？ 僕も秘密なら色々知ってるよ。そう、君が今から読もうとしているのは、エンターテインメントで成功するための本当の、永遠の秘密なんだ。

まあ、それは「何かのネタ」の秘密ではないんだけどね。でもそれは値打ちのある秘密だし、この世界に昨日入ってきた「駆け出し」の奴らにはわからない、この道でそれなりの立場に立てるようにならなけりゃわからないような秘密なんだ。マスクマジシャンだって種明かし出来ないような秘密、と言ったらいいのかな。だって本物の「パフォーマンスに関する秘密」って、つまるところその、「観客の前に立ってきちんとパフォーマンスを行う上での秘密」ってことで、単なる「ごまかし」の薄っぺらい方法論なんかではないんだからね…

さて、ここにあるのは皆さんのための「ロード・マップ」。エンターテイナーとして成功するための、「これに従っていけば絶対に失敗しない」というガイドの役割を果たすものです。ここで説明する「鉄則」を基準にして、皆さんの演技を再検討してみてください。

この鉄則は、トップ・レベルのパフォーマーたちの演技を何百時間もかけて分析した上で、特に「なぜこの演技がウケるのか」という疑問を突き詰めていった上で、浮かび上がってきたものです。また、特定の演技がなぜ一定の水準に達しないのかを突き詰めた上で出てきたものでもあります。時には、「ウケる演技」も「一定の水準にまで達しない演技」も、同じパフォーマーによるものという場合もありました。

最初は、エンターテインメントで成功を収めるためのカギを見きわめることは難しく、まるでつかみ所のない星雲を漠然と眺めるような状態でした。しかしそれらが互いについたり離れたりするうちに、次第に6つの光り輝く「新星」が生まれるのがわかりました。そして、それこそが、以下に解説している内容なのです。マジックの分野におけるエンターテインメントの「成功例」**全てが**、この6つの「新星」、すなわち「鉄則」に基づいてつくり上げられている、と言ってよいと思います。今後、自分の演技をビデオでご覧になって、自ら自分自身の演出を行おうという場合は、この6つの鉄則を十分に意識して、演技のレベルを引き上げていかねばならないと思います。

不思議を取り扱うエンターテインメントに関わる者として、私たちは、観客を不思議に思わせるだけでは不十分なのです。そこには別の「何か」がなければいけないのです。その「何

か」こそが、エンターテインメントです。だから私は皆さんに、極限までエンターテインメントを追求して頂きたいのです。

その目的を達成するために、「本物の芸」に関する本当の秘密を以下に掲げておくことにします。

1. 自分のネタをちゃんとマスターすること
2. 自分の人間性を伝えること
3. 自分の演技のどこがエキサイティングなのかをしっかりと捉えること
4. あらゆる瞬間を支配すること
5. 弱点をなくすこと
6. クライマックスに向けて演技を盛り上げていくこと

1. 自分のネタをちゃんとマスターすること

私がプロのエンターテイナーとして世に出始めた頃、私よりもずっと年上で、相当に腕のいいマジシャンが見に来てくれたことがありました。私のショーが終わると、いくつかうれしくなるようなお世辞を並べて下さった後、今度は自らの経験から会得した「知恵」を授けてくれました。彼は次のように言ったのです。「いいかい、大切なのは、何を演ずるかではないんだよ。どう演ずるか、なんだよ」

まあ、これは正しいのでしょう。でも、誤りであるとも言えます。

そのマジシャンが言いたかったのは——多くのマジシャンが似た考えを言ったり、書いたりしているところですが——あるネタのプレゼンテーションは、そのネタ「そのもの」よりも重要だ、ということでしょう。これは、「そのネタを完璧に演じられる」という仮定の下では、真実でしょう。すなわち、**テクニックが熟達していなければ、その他全ての要素は台無しになってしまう、とも言える**のです。この考え方は、マジックに限らずあらゆる分野のアーティストに当てはめることが出来ます。ただし、不思議を扱う者としては、もう1つ余計に乗り越えていかなければいけない、技術的なハードルがあります。つまり、観客に必ず不思議に思ってもらわなければならない、ということです。「何となく怪しい」と感じさせてしまうレベルでは失格なのです。

これはわざと「失敗」してみせる演技をするマジシャン（最も有名なのは、バランタインでしょうか）についてさえも同様なことと言えるわけで、このような演技であっても、タイミングやその他の細い部分について、完璧にマスターしておく必要があります。

というわけですが、さすがに「練習、練習、練習、という生活に対して、やる気を出して取り組むにはどうしたらよいか」ということまでこの本に書くことはないでしょう。演技で出てくるムーブをしっかりと練習して、それが何の努力もなしに、自動的に出来るようにしましょう。それが出来たら、今度は舞台上での動きや、セリフを稽古する段階に入ります。特

第2部 基礎事項

第4章 エンターテインメントで成功を収めるための6つの鉄則

に台本はしっかり理解しておくこと。観客を前にしたときに、決して悩んではいけないことは、「次に何を言おう、何をしよう」ということなのです。皆さんが舞台上で口にする言葉は全て、「適切な場面で発せられる適切な言葉」でなければならないのです。

ということで、まずはムーブの練習です。それから手順全体の稽古に入ります。最終的には、演技全体を、初めから最後まで通して稽古することになります。全体をいくつか分割した稽古ばかりしていると、演技全体の流れを把握することが出来ません、ある場面から次の場面にスムーズに流れない箇所があっても、気づくことが出来ません。頭の中ではごく単純だと思われること、例えば「カード・ケースを開ける」だとか、その後「デッキをカード・ケースに戻す」だとか、といったところでやはり練習は必要です。練習さえしておけば、そういったところでまごつく心配はなくなるのです。それから、これはほぼ全てのマジシャンに申し上げてよいと思うのですが、総仕上げの稽古では、必ず本番で着る衣装を実際に身につけて下さい。舞台上がって初めて、「今着ているスーツには、必要なところに必要なポケットがついていない」ことに気づいては困るからです。

次に、自分の演技のビデオをよく研究すること。色々なところで演じる際に、それを様々な角度から撮影しておいて、後できちんと検討するようにしましょう。たいていの観客は優しいので、特にクローズアップの演技の場合は、「見てはいけないものが見えてしまいました」と敢えて口に出して言うことはまずありませんからね。それでも、見えてはいけない場面で「コインが見えてしまった」とか、カードをパームしている最中に「演者の手がぎこちない形で固まっている」とか、「タイミングのよくないときに隠し持っていたビレット（銃弾）が見えてしまった」とか、「仕込んであった鳥が死んで、床にドサッと転がり落ちた」（まあ、これならみんな気づきますよね）とかすると、観客の頭の中にある「想像上の得点表」からは減点されてしまうわけですから。

こういったことを数量化しようと思う人はなかなかいらっしゃいませんが、私の感じでは、マジシャンが直面する問題のたぶん80～90%は、「入念かつ適切な準備」が不足しているからだと思われます。そこでここからは、皆さんの演技の技術的な側面については、完璧なモノにするべく十分な時間を既に費やしておられることを前提として、話を進めていきたいと思えます。皆さんがもしそのような状態にない、ということであれば、この本は全くもって無意味なモノになってしまいます。

ヒトとスーパーマン

ショー・ビジネスの世界で生きていくことは生やさしいことではありません。舞台上で極々何気ない動作をしているように見せるだけでも、それは大変な努力を要することなのです。

舞台上で自然な動作をしているように見せかけるためには、内面で「不自然なこと」をしなければいけません。仮に「全てを自然のなりゆきに任せて」しまおうものなら、見知らぬ観客の前に登場しただけで、「お漏らし」しちゃってズボンを濡らしてしまうこと請け合いです。だからこそ、顔を上げて胸を張って、「自分の『腕』や、演じるネタに関する『知識』」に自信を持って舞台上で登場出来るように、その部分の練習だけでも何時間もかけなくてははいけないのです。

自分の得意分野を作り、完全に習得して下さい…それはカードでも、コインでも、メンタリズムでも、エスケープでも、何でも構いません…ただし、自分が自信を持って演じられる中で「最強の」ネタを選ぶようにして下さい。

私がレクチャーをする際には、よく「エンターテイナーはスーパーマンみたいなものだ」という話をします。実際これはとてもよい例えだと思いますのでね。つまり、マントをひるがえして活躍するスーパー・ヒーローも、1日の大半は、メトロポリスに暮らす一般の人々に混じってそこいらを歩いているわけです。その姿はどう見ても温厚な新聞記者にしか見えません。つまりごく普通の人なのです。ところがいざという時には、正体を現します。確かに「中身」はクラーク・ケントに違いありませんが、何かをしなければならない場面では、「クラーク・ケント」とは思えないものすごい能力を発揮してみせるのです。

エンターテイナーとしてなら、私たちにも「ものすごい能力」が、すなわち他の人々にはない技術や才能があるわけです。もしも私たちにそのような能力がなければ、人々が私たちを見にくる理由も「ない」ことになりますからね。

ですから、自分自身のことをスーパーマンだと考えてみることは、なかなかタメになることだと思います。人によってはずいぶん地味なスーパーマンになってしまうでしょうし、「ど派手な」スーパーマンもいるでしょう。「どこぞの大都会」からやってきた滑舌抜群のスーパーマンもいれば、「田舎丸出し」のおっとりした話し方をする人もいるでしょう。でも、皆さん全員に言えるのは、「そういう自分の姿に自信を持つ」ことです。自分自身を信じ、自分の能力を信頼することです。

すなわち、自分は、客席の皆さんの仲間なのです、と思わせる一方で、特別な才能や技術が自分の内面からあふれてくる部分を、ちゃんと見せていくということです。

だからこそ、やる気があるうとなかろうと徹底的に稽古しなければいけません。ともかく観客というものは、舞台上で**自分たちの分身**を、少なくとも「変身前の自分たちの分身の姿」を見たいなんて思わないのです。観客はスーパーマンを見たいのです。スーパーマンの持つ**可能性**を信じたいのです。従って、皆さんが徹底的に準備をすればするだけ、「自分は無敵だ」という雰囲気容易に醸し出せるようになるのです。

もう1つ指摘しておきたいことは、自分の体の中にある「自動操縦装置」とでもいうものを働かせてスーパーマンになっている間は、最大限にリラックスしていられるようではなけれ

第2部 基礎事項

第4章 エンターテインメントで成功を収めるための6つの鉄則

ばいけない、ということです。そのような精神状態になれて初めて、演技を誰も極めたことがないような段階に、一歩ずつ近づけていけるのです。そしてそうすることによってのみ、無意識のうちに自信に満ちあふれた態度で観客とやり取りをすることが出来るのです。

自分のネタはしっかり稽古して下さい。「無敵の」自分を作るのです。

「ネタ選び」の章では、「自分が選んだ色々なネタの中から、自分に一番ピッタリのを絞り込むにはどうしたらよいか」を、考えていきます。ともかく、ひとたびネタを選択したら、後はそれをキッチリと稽古していくことに尽きるのです。

数は少なくともよいので、あり得ないくらい素晴らしく演じられる何かを作るよう奮闘努力していくこと。でも、たいていのマジシャンは、あり得ないくらいの数の事柄を、まずく演じてしまっているのです。また、「純粹な芸術」という観点から見た演技レベルを上げるためにも、技術面を完璧にしなければなりません。というのは、技術面が完璧になって初めて、演者の独自性を自由に表現出来るようになるからです。そしてこの「技術面の習得具合」は、『個々のムーブの練習』や、『通し稽古』に費やした時間と努力』に密接な関連があります。

この本は手品の技術を学ぶための本ではありません。手品の技術を学ぶのであれば、マジックの本、ビデオ、レクチャー、先生、師匠、といった選択肢から、「これは」と思うものにあたって頂ければよいでしょう。そういう形で、ミスディレクションのやり方も学べると思いますし、「シークレット・ムーブを行う際のタイミングのずらし方」も学べると思います。ジャズの演奏のように即興的に次々と演じていくことも、ありとあらゆる場所でメンタリズムを演じていくことも、出来るようになるでしょう。でも、私が最初に申し上げた通り、この本は「そういうこととは別の色々な事柄」を学ぶための本なのです。

以上のことを踏まえた上で、広い意味での「技術」というもの——「演技の技術」も「マジックそのものを演じる技術」も——を、神経を使って、また熱意を持って、磨き上げていかなければいけないということです。

人のゆく裏に道あり花の山

「自分のネタをちゃんとマスターする」ことの補足として、ボブ・キャシディの「メンタリスト限定の」サイトに書かれている考察を、検討してみたいと思います。以下の引用部はキャシディが、その場で暗算するタイプのスタック・デッキを使う際のメリットと、全てのカードの位置を全てその場で記憶する記憶術を使う際のメリットについて検討を加えています部分です。

「でも計算なら簡単じゃないですか」とおっしゃりたいのでしょうか。確かにその方が「簡単」だとは思いますが。ただ問題もあって、観客とコミュニケーションを取りながら計算しようとすると、それがいきなり、ものすごく難しいものになってしまうのです。

もちろん、何か強烈な現象を起こした後であれば、観客が驚いている間、演者はただその場に立ち尽くし、しばらくあらぬ方を見つめて黙っている、ということでもよいでしょう。でもそうすると、演技に本来のネタ以外の予想外な現象を付け加えるという、いわゆる「屋上、^{おく}屋を架す」ようなことになってしまいます。

その一方で「つらい道というものは、本当は楽な道なのだ」と考える手もあります。その場で暗算するタイプのスタック・デックは、ある意味「自分に備わる能力」は一つだけです。しかし、デックを丸々覚えてしまう、もしくは覚え方を学ぶということは、その他の色々なものを記憶する方法も一緒に学べるということに他ならないのです。

さて、「計算」対「記憶術」の議論（どちらにもちゃんとした利点はあるわけですが）はちよつとの間、無視することにしてしまおう。その上で、皆さんの目にポンと飛び込んで来た言葉はありますか？ 私はある文章にハッとしました。

その一方で「つらい道というものは、本当は楽な道なのだ」と考える手もあります。

この卓越した洞察は、人生にもエンターテインメントにも通ずるものです。実際、「初めから安易な道」は短期的な利益はもたらしてくれるかもしれませんが、長期的な成功までもたらしてくれることはめったにありません。

私の知っている、パフォーマーとして成功した方々も、やはり意識的にかつ真つ直ぐな気持ちで「つらい道」を選択されていらっしやるように思います。この「つらい道」こそ、自分たちが仲間とは別の立場に立つカギを握る要素だということを知っているからでしょう。こういった人たちは、「研究したり、よりよい演技を目指して努力したりするのに、孤独な時間を費やし、その結果何年も練習し続ける、稽古し続けることになる」ことに対して、何の恐怖心も抱いていません。むしろそこに生き甲斐を感じていたりします。こういった人たちは、「初めから安易な道」を求めていくのは、大多数の人々が選択するやり方だ、ということを理解しているわけです。実際、大多数の人々の中に埋もれて平凡という海に身を投じてしまえば、あるいはさらに悪いことに、**平凡を積極的に受け入れてしまうようなことになれば**、もう例外的な存在にはなり得ないのです。

つらい道は、いつか「楽な道」になります。何かに集中する気持ちが発する熱によって、雑念が霧散してしまうからです。

一方で、「初めから安易な道」は、このマジック、あのマジックと、少しづつかじるだけでしっかりマスターできず、結局時間を無駄にしてしまうことで、結果的に「つらい道」になってしまうのです。このようなやり方をしていれば何か新しいことに取り組んでも、適切な姿勢で取り組めず、また将来的にそれが満足な実を結ぶ期待も持てない状況に常陥ってしまうからです。

皆さんはどちらの道を選びますか？