

scriptmaneuver

エバーハード・リーゼ

FOUNDATIONS

すべてのプロ・マジシャンが知っておくべき、演技と自分の作り方



目次

CONTENTS

まえがき

ジム・ステインメイヤー	9
トパーズ	13
フランクリン	18

前置き

なぜこの本なのか？	21
■ アイディア	23
■ チーム	30
チームで取り組む：ブレイン・ストーミング	34
一人で取り組む：ソロ・ブレイン・ストーミング	38
創作の方法	41
アイディアとその管理：ノート	47
アイディアはどこから？	51
マジックを創作する上での邪魔者？	62
個人の創作能力こそ、マジックの世界で成功をもたらす唯一のものであると、本当に言い切れるのか…？	62
■ マジックの演技を構成するブロック	65
マジックの演技における6つの根本的な構成要素	67
マジックの演技の構成要素	68

第1段階：夢を描く

■ キャラクター	72
名人たち	72
マジックを演じることが出来る（出来た）キャラクター	75
独自の世界に存在するステージ・キャラクター	77
殺人者（犯罪者）、犠牲者、目撃者	79
「汝自身を知れ！」	80
余談…プロとしての芸名	82
■ コスチューム（衣装）	86
過去と現在	86
コスチュームをひらめく	87
フィギュリン	88

■扱う素材	92
素材の機能	92
素材から現象へ	99
現象からマジックに用いるテクニックへ	100
■現象	102
はじめに	102
フィッキー：「トリック・ブレイン」	102
まず現象、そうすれば手段はついてくる	104
■焦点と筋書き	120
焦点	122
筋書き	124
■音楽	130
パフォーミング・アートとしてのマジック	130
音楽とトーク？それとも、音楽かトーク？	133
音楽	135
ライブ演奏か？録音した曲を使うか？	136
選曲	137
リハーサル開始：音楽の編集	146
■セリフ	148
■女性	150
■二人で行う演技	166

第2段階：現実を見る

■現象の選択	176
■現象とテクニック	178
■構成、演出、及び筋書に沿った手順	181
■音楽（曲作りの実践的な方法）	190
■セリフ（実践的なヒント）	194
■照明	197
白い明かり（観客にモノが見えるようにするために）	197
色のついた明かり（観客に適切な雰囲気伝えるために）	205
特殊な明かり（観客に見えてはいけなものを見せないために）	208
ムービング・ライト	212
「ブラック・アウト（暗転）」と「フェード・アウト」	212
照明プラン	213
■練習のやり方	218

第3段階：評価する

■ステージであがってしまうことと総仕上げの方法	224
ステージであがってしまうこと	224
総仕上げの方法	225
■フォーマット（ショーの形式）	229
マジシャンのための様々な「フォーマット」	229
独自のショー（一人で行う場合）	231
独自のショー（何人かのマジシャンと一緒にいる場合）	233
■マジックとテレビ	238
結論	245
■フィナーレ	246

付録

■著者略歴	250
■「シュトゥットガルト」の受賞者たち	252
■参考文献	256
■日本語版訳者あとがき	269



エバーハード・リーゼ

前置き

なぜこの本なのか？

まず最初に本書は観客の前で演じるマジシャンとして一定の現場経験を既に積んでいる方で、新しい演技を作っていこうと考えている方を対象に書かれています。そういう方々に対して、オリジナリティーのある独自のマジックの手順を作るにはどうしたらよいか、その具体的な方法を示していこうと思っています。その一つの方法だけに注目して頂きたい。無論それが全てとは言いませんが。

つまりその方法とは、私たちがシュトゥットガルトでここ何年もの間、多大な成功を収めることが出来た方法です。私は、多くの色々な人たちと一緒に頑張ってマジックの演技を組み立てていく過程で得た経験を他の皆さんにも伝えたいと思うのです。そうすれば皆さんも同じ方法でやっていくことができるのです…それがいやなら別の方法を学んで下さい、ということです！これがこの本に設定された目的ということになります。

読者の皆さんが本書を読まれる場合、本書はもともとドイツ語で書かれドイツで出版されたものである、ということをご理解下さい。このため例に出されるマジシャンやその演技にあまり馴染みがない、という場合もあると思います。それでも、言わんとしている内容は理解して頂けるものと確信しています。

マジックの演技が観客（それが一般の観客であってもマジシャンであっても）にうけるかどうかは以下に示した5つのキー・ポイントによります。

1. 演技にはオリジナリティーがあるべきです。つまり、現象または見せ方、あるいは用いられる技術に新しいものがあるかどうかということです。一番よいのはこの3つ全てにオリジナリティーがあることです。
2. 演技は技術的に完成されていて、失敗をするんじゃないかという心配をしなくて済むようなものにしておくべきです。
3. 演技は面白いものであるべきです。
4. マジシャンのキャラが演技スタイルに合っていないとダメです。
5. 演技は…最先端のことをやりたいのなら…人のやらないようなことをやらなければいけません。

それぞれの章は具体的な実例をあげて検討するところから始めたいと思いま

す。そしてその中から原理や結論といったものを見つけて、それが正しいかどうか考えてみたいと思います。このようにして導き出した原理はいつでも**カラーの囲み**の中に箇条書きの形でまとめていきましょう。「シュトゥットガルトの学校」（私たちは国際的にはこのような呼ばれ方で知られているわけですが）からも色々な実例をあげていきますが、そうすることで初めに取り上げた実例をさらに具体的かつ明瞭に解説していくことが出来るでしょう。…この「シュトゥットガルトの学校」に関する部分は文章中**青い文字**で記述されることとなります。

この本を書くことで、画期的でこれまでになかったマジックの演技が現れるようになり、マジシャンはもっと創造力を働かせるようになり、マジックの世界に新しいチャレンジャーたちが出てくるようになればよいと願っています。

この本ではマジックそのものの解説は全く行いません。その代わりにこの本は実践で役に立つモノの考え方や原理、アイディアの宝庫です。ただここに書かれているルールやその背後にある基本的な事項を金科玉条のように受け止める必要もないのです。ですから次の一点だけ心にとめておくとういでしょう…ルールを破るためには、あらかじめそのルールを知っておかなければいけない、ということ。

親愛なる読者の皆さん、この本の中に書かれている事柄を自分のものにしてしまっても、逆にどの事柄をドブに捨ててしまっても、それは全く皆さんのご自由なんです。私は読者の皆さんが、この本を通して新しい発見をされたり、新しい方向に向かって進んでいききっかけを見つけられたいことを希望しているのです。

さてここで皆さんに、マジックの演技を構成する6つのブロックを紹介したいと思います…キャラクター、衣装、全体のデザイン、音楽と見せ方、道具とその道具が引き起こす現象、演技のテーマ（中心になる事柄と筋書き）です。これらの演技を構成するブロックは3つのプロセス（段階）を経て組み合わさっていき、最終的にまとまった一つの演技になっていきます。

でも何よりも初めにアイディアのことをお話しすることにしましょう。



スーパー・スター：ジークフリード&ロイ

マジックの演技を構成するブロック

※本文 65 ページより抜粋

私は前の章で、アイデアについて言うておかなければならないことは全部言うてしまうように心がけたつもりです。私たちの目の前には具体的な目標があるわけですから、この章では、出てきたアイデアを正しい方向に押し出していく方法を明らかにしていきたいと思います。ところでその目標とは…革新的なマジックの演技を上演すること、ですね。

第1段階：夢を描く（論理と準備）

この段階では、そのマジックの演技を「紙の上」で完成させる必要があります。その演技に必要な全ての情報が盛り込まれた一種の台本のようなものを完成させるのです…つまりマジック・ショーの「構成要素」を決めるということになります。この計画段階が本書で述べていく中心的な内容ということにもなります。

第2段階：現実を見る（実際にやってみる）

他のどの分野のステージ修行でも言えることですが…アイデアは実行に移してみる必要があります。テーブルや道具を調達するか作るかする必要がありますし、衣装も考える必要があります。その他の装飾についても同じです。トリック部分のテクニックをどうするか考えて、それを完成させていかなければなりませんし、手順通りに最初から通してやってみる必要もあります。いわゆる「語りの部分（言葉を発せず表情などで伝える）」を立たせていってそれを体で覚えていくことになるわけですし、ステージ上での動きや姿勢も決まってくることになります。現象を起こしていく順番についても、あらためて考えてみる必要に迫られるかも知れませんが、初めから構成し直さなければならなくなるといったことも出てくるでしょう。

衣装のインパクトや機能性についても再検証してみます。化粧についても色々試してみましょう。照明の使い方も決めていきましょう。観客を前にして、初めて試演してみるとということも出てきますね。

第3段階：評価する（成功を目指し、演技の質を管理する）

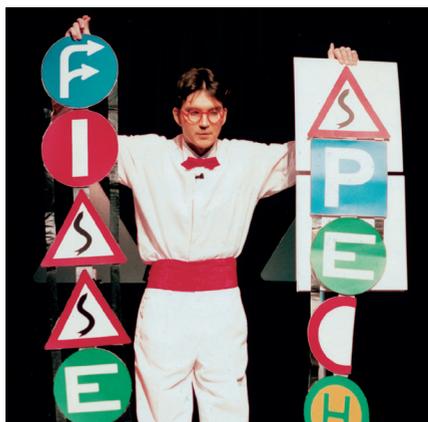
やりました！マジックの演技の完成です。それをさらによくしていくことは可能でしょうか？通し稽古はどういう形でやっていくとよいでしょうか？観客とどう向き合っていくか。自分の宣伝をどう行い、仕事をどうやって取っていくか。

上に述べた3つの段階には何か決まった順番があるという風には考えないで頂

きたいと思います。ある段階が終わるとそれに続いて常に例外なく次の段階が待ち受けている、といった感じではないのです。実際のところはその真逆で…多くの事柄が同時に起こっていく、ということなのです。

シュトゥットガルトでは、私たちは全体の開発期間を1年半から2年と想定することが多いと思います。これまでで最も効率がよかったのは…ごく最近まででの例で考えれば…フィッセルスペックの演技でしょうか…最初の発案からドイツのメンタル・マジック・チャンピオンになるまでの間がわずか2年足らずでした。

トパーズがバラエティー劇場の舞台裏を描いたミュージカル（「メトロポール」）を創作しました。そのミュージカルの登場人物の一人がフィッセルスペックで、見ていてイライラするような、ちょっと流行遅れの格好をした、使えない助監督といった役回りをする。この役を、トパーズのクラスメイトのセバスチャン・ゴットシャルクが演じることになったのです。それでセバスチャンはどんどんマジックに興味をもつようになり、ある日私たちに、自分が演じるためのマジックの演技を創作する手助けをして欲しいと言ってきたのです。



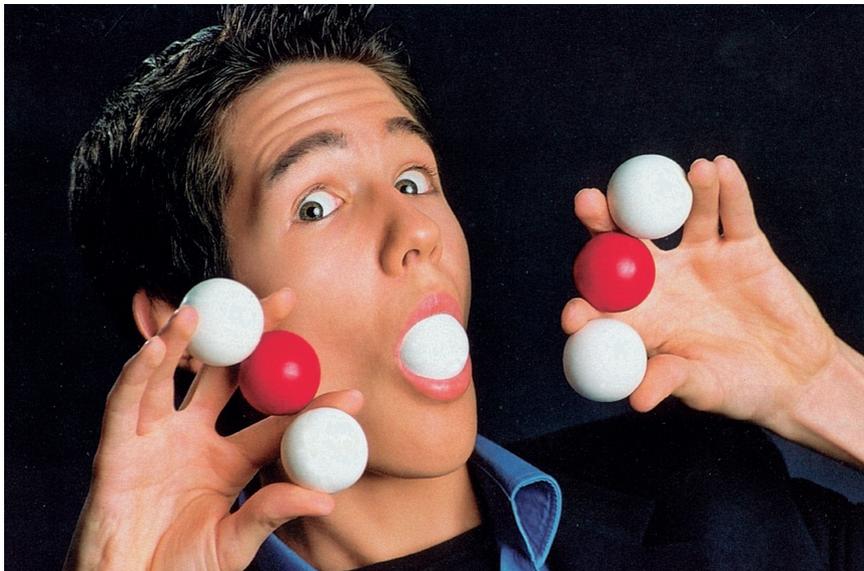
フィッセルスペック

セバスチャンがおしゃべりマジックの分野の人間であることはその段階で既にハッキリしていたことだったと思います。私は自分のノートを見ていて、「交通標識」というキーワードが目飛び込んできました。その当時はといえば、交通標識を使ったマジックなんてあったとしてもごくわずかだったわけですし（クローズアップ・マジックや子供向けのマジックの中に多少あったくらいです）、あったとしてもオリジナルで特徴あるマジックなんて皆無だったわけです。そこで私たちは通常のおしゃべりマジックの演技に合うような色々なネタを作って試してみることにしたのです。

しかし私たちはすぐに、私たちが考え出したネタ全てがピンとくるようなものではないと思うようになりました（後になってトパーズ、ロクサンヌ、フィッセルスペックによるイブニング・ショーの完全バージョン「マジック&モア」において、当時考えたネタのうち一番よいネタが結構な期間使われたという経緯はありますが）。それで私たちは、おしゃべりマジックの代わりに、何かビジュアルなメンタルマジックのようなものを創作してみようという考えに、変わっていったのです。ステージ上のキャラクターの基本的な線は決まっていたので、私たちがその上でしなければならなかったことは、それに赤と白を使った衣装で形を決めていくだけだったのです。赤と白と

というのはドイツの交通標識に用いられている基本的な色なので、それに合わせてみたわけです。

ウェーブの演技を創作した際は、マニピュレーションのごく初歩的な段階から2002年にドイツ新人王に輝くまで、結果的にはたったの16ヶ月しかかからなかったということになります。そしてこれと非常に似たことはサイモン・ピエロでもありました（私たちが創作に関わった最初の時点から、彼が2002年にジェネラル・マジック部門でドイツ・チャンピオンになるまで）。



ウェーブ

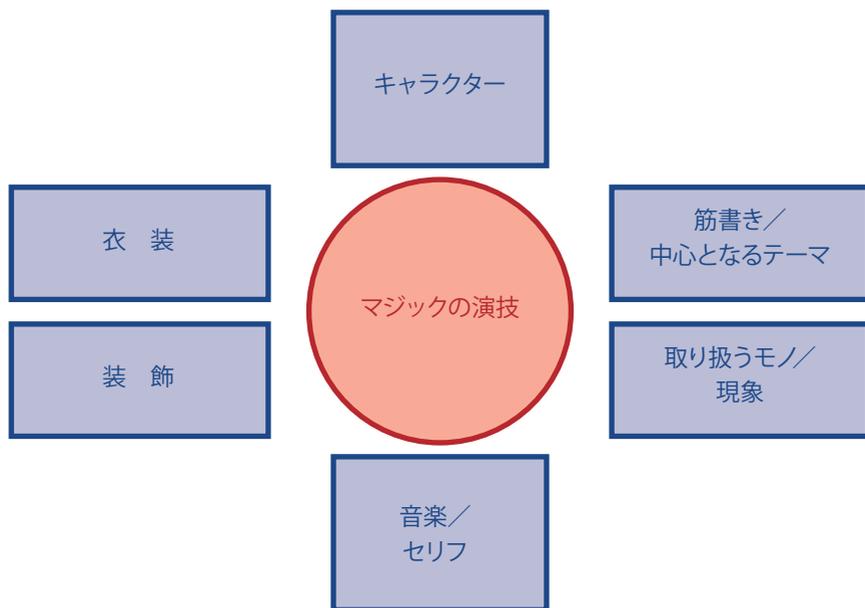
マジックの演技における6つの根本的な構成要素

マジックの演技の構成は6つの根本的な構成要素（以下に示した図を参照のこと）によって、およその部分は決定されてしまいます…マジシャンのステージ上のキャラクター、衣装、取り扱うモノとそれを使って引き起こす現象、装飾（ステージの背景）、音楽やセリフ、中心となるテーマや筋書き（演技のテーマ）、です。

この6つの要素は相互に緊密な関係があるので、それぞれの要素が生きるように工夫していく必要があるわけです。例えばの話ですが、もしも人間をステージの真ん中で消してしまう、ということを考えるのであれば、特殊な道具か背景の幕が必要になってくるでしょう。マニピュレーションをする人がテーブルのようなモノを一切使わないで演技を構成したいということになれば、その代わりとし

て演者自身の衣装の中に特別な仕掛けを仕込む必要が出てくる、などといった感じですね。

マジックの演技の構成要素



基本的な考え方…常に構成要素のうちの一つから考え始めて、別の要素に関しても考えを及ばせていくのです。このようにして全ての要素について順々に考え続けていけば、最終的にその演技が完成するというわけです。

ステファン・ツフト（後にジュリアス・フラックと改名）は何年もの間、現場で活躍しているマジシャンでした（マニピュレーション、キッズ・ショー、サロンマジックなどの分野）。彼の最も目立った特徴は、ひょろっとした華奢な体つきでした。ある日私は彼をランチに誘い、グリム兄弟の「大胆な仕立屋」のお話や、ヴィルヘルム・ブッシュの「仕立ての名人、ベック」からヒントを得たのだが、マジックをする仕立屋、といった感じの演技を創作してはどうだろうかと持ちかけてみたのです。ステファンがそれはよいというので、私たちは仕立屋という仕事で扱うモノや使用する道具について調べ始めました。

サイモン・ピエロに関して言えば、「ボロボロから金ピカに」というアイデアが

最終的には「アメリカン・ドリーム…皿洗いが億万長者に」という形になりました。最初の現象は次のような筋書きをそのまま使いました…キャッシュ・カードのプロダクションを行い、このマニピュレーションの一番最後にはキャッシュ・カードがサイフのカード入れの中に飛行してしまっている。

トルステン・ハベナーはフランクリンが使うマイクは無茶苦茶懐中電灯に似ていると考えていましたが、その頃私はちょうどパリの展覧会で2つに分断された自動車、というのを見たところでした。使用するモノやステージ上の情景といったものを組み合わせて考えた結果、次のような筋書きが出来上がったのです。若い男性がパーティーに行こうとしていて、途中で乗っていた車が故障してしまふ。そこでその若い男性は魔法の力を借りて車を修理してしまふ、というものです。

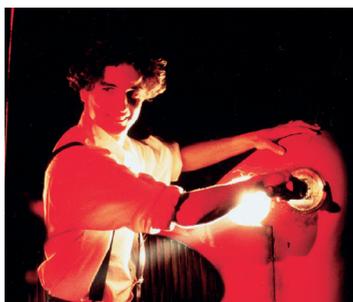
ムッシュ・カリックスが注目していたのは「バロック」ということでした。(訳注：16世紀末から18世紀にかけてヨーロッパ各国に広まった美術・文化の様式。建築、絵画、彫刻などの分野での、動的な造形、装飾の多用、効果的な光の使用、劇的な空間の創造などがその特徴としてあげられる) 私たちはそこから考え始めることとして、よく使われるジャンボ・コインの代わりに中国製のカップや皿を用いて演技を創作していくことにしたのです。

それから私たちはアンドレ・アイヒホルンと共に「チョーク」というテーマに思いを巡らすことで、最終的に様々なアイデアや現象を生み出しました(どちらにしようか考えた結果、フェルト・ペンやマーカー・ペンは使わないことにしたのです)。

ともかく前ページに示した構成要素の図をコピーして、そのそれぞれのカテゴリーに関して自分自身のノートにどんどん書き込みを始めてみましょう(クラスター法で)。



上：ジュリアス・フラック
下：トルステン・ハベナー



www.script-m.jp