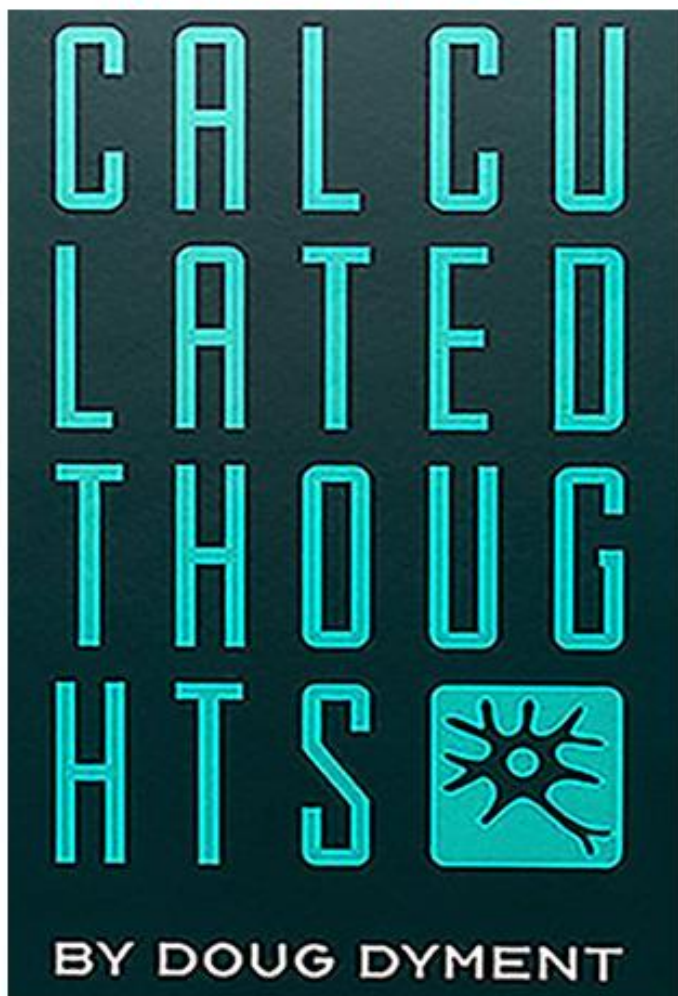


カリキュレイテッド・ソーツ

〈計算された思考〉

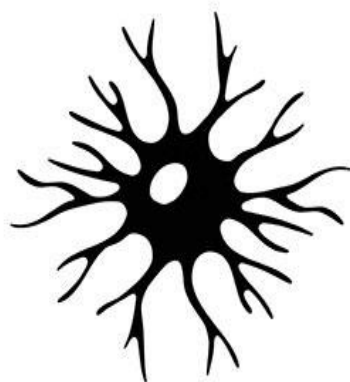


〈日本語解説書〉

カリキュレイテッド・ソーツ

Calculated Thoughts

By Doug Dymont



<日本語解説書>

フェザータッチMAGIC

CALCULATED THOUGHTS

by Doug Dyment

COMMENTS ON TERMINOLOGY (用語について：要約)

私は、私の最初の本「MINDSIGHTS」(2001年)で、演技者を「PERFORMER」、客を「SPECTATOR」と表現するという誤りを犯しました。私が12歳でショーをやった時、確かに私は「PERFORMER」、すなわち「ある行動、あるいは行動パターンを見せる人」であり、おそらくその時いた人達は「SPECTATOR」、つまり「見る人」にならざるを得なかったのだらうと思います。

しかし私が成長するにつれて、演技の目的は「エンターテインメント」にあると理解し始めました。そして客も単に「見ている人」ではなくて、その演技に加わって一緒に楽しんでもらうべきだと思うようになりました。特にメンタリズムにおいてはそうです。ジャグラーや、歌手やマジシャンなど、他のエンターテインメントの場合には、最悪客がいなくても出来ますが、メンタリズムはそうは行きません。人の心を読むには、喜んで参加してくれる客がいなければ出来ないので。したがって、私は演技者を「ENTERTAINER」と呼び、客を「PARTICIPANT」(参加者)と呼ぶようにしています。

また「トリック」という言葉も、「エンターテインメント」というより、まやかし、インチキを連想させるので使いません。本書にはたまにこの言葉が出てきますが、特別な場合です。最後に、私の本ではENTERTAINERが男性、PARTICIPANTが女性の事が多いですが、たまたまです。(訳注：翻訳では「メンタリスト」と「客、観客」としてありますので、悪しからず。「メンタリスト」は当然に「エンターティナー」であるべきだと思うので)

はじめに（要約）

By KEN WEBER

この「はじめに」を書くにあたって、私は DOUG DYMENT のコレクションを本棚から取り出しました。「TRICYCLIC」という本の最後に「DOUG DYMENT とは何者か？」という文があり、こう書いてあります。

「『PSYCHIC ENTERTAINERS ASSOCIATION（超能力エンターテイナー協会）』の元会長であり永久会員。彼の意向もあって、今は実際の演技をすることは多くなく、特にマジックの世界ではまずありません。そのため（あまり知られていないので）、あなたがこの本をたまたま買ってくれることには興奮しても、彼は一方であなたが本当に読んでくれるだろうか心配もして・・・」

面白いですが、その通りの人です。私は彼をもう何十年も知っていますが、彼は物静かな博識のプロで、PEA を盛り立て、私のような下賤な生活もせず、もはや演技をすることも少なくなりました。その代りに彼は思索をめぐらせます。彼はメンタリズムについて、私の知る誰よりも深く、また創造的に考えています。私はあるメンタリズムの大会から帰る途中の飛行機の中で、その当時の彼の最新の著作を読んだことがあります。そこでメンタリズムのあるクラシックエフェクトについての彼の大変な洞察を読んだ私は、PEA の友人である彼にその本のことと喜びを伝えたくて、空港ですぐに連絡したのを覚えています。彼は、そのエフェクトの基本に彼のユニークな考えを注入し、改良し、その結果たるや息を飲むようなものでした。それ以来、私は DOUG の著作はすべて読むようにしています。

皆さんも、この本が出るまではメンタリスト達の間で秘密になっていたものを知る機会を今得たのです。あなたは、本当の「アンダーグラウンド」の天才、DOUG DYMENT の広大な創造の世界に浸ろうとしているのです。

（訳注：DOUG（JOHN DOUGLAS DYMENT）は、元は電子技術関係の博士号を持つコンピューター技師であり、双方向のコンピューターゲームの開発なども手掛けたようです。カナダの大学で教鞭も取った人で、緻密な頭脳を持っていそうです。それは、本書の中味を見ても納得できます。世界中の企業を顧問として周り、その際にメンタリズムも披露してきました。ただ、一般客相手に演じることはあまりなかったようで、特定企業のコーポレートショーなどが多かったようです。著作もPEA 中心に流布されたものが多く、一般に販売されたものは多くなく、このように1冊の本にまとめられたのは勿論初めてです。過去の彼の著作を持っていた人が、この本の出版を知り、「ああ、これで秘密が漏れてしまう！」と嘆いたという逸話もうなづけます。DOUG は現在は引退して、カナダで妻と共に暮らしています）

1. MAGIC SQUARES

WHAT IS IT ABOUT MAGIC SQUARES, ANYWAY?

(MAGIC SQUARE 魔方陣というのは、要はどんなものだろうか?)

魔方陣は長い間、メンタリズムのクラシック演目として、不思議を見せるエンターテイナーであるメンタリスト達に多くの目的で使われて来ました。例えば：

- 一連のプログラムの始めのうちに、より信憑性のある異常性のない演目として演じることで、以後の演技の不可能性、超自然的異常性を効果的に増していくための踏み台としたのです。

- 手伝ってくれる個々の客に係る数字を扱うなどして、その客に合わせたより密着した内容の演技が可能であり、見ている客にとってはかなり個人的な面にまで触れた忘れ難い演技として記憶に残ります。

- 観客にまた見たいと思わせる演目として使えます。もちろん、毎回違う数字のパターンを見せることが必要ですが、何回見ても常連客にとってはもはや「笑うしかない」驚きです。

- いろいろな数字の開示の創造的かつ巧妙なやり方であり、最後まで結論を教えないことで、謎を深めサスペンスを盛り上げます。

- 個人の TALISMAN (神秘的、呪術のお守り・護符) を作る興味深いやり方として使われます (訳注：その個人に係る数字で創った魔方陣を「お守り」としてあげる等です)。また数秘学的リーディングの基としても使えます。

(訳注：TALISMAN は身に付けたり、建物に埋め込んだりして悪霊・悪運から身を守る「お守り」であり、数秘学や呪術の道具としても使われます。P.15 脚注にある RICHARD WEBSTER の「TALISMAN MAGIC」(1995) 等は、この分野の代表的著作です。なお、RICHARD WEBSTER は「リーディング」についての研究者、指導者としても有名です)

「MAGIC SQUARE 魔方陣」の構成要素は何か？

基本的な魔方陣は、正方形の数字のマトリックスであり、縦・横・斜めそれぞれの数字の合計が同じ数になるものを言います。その数字を「MAGIC CONSTANT」(一定値)と呼んでおきます。この「一定値」をさらに魔方陣の4隅の数字の合計など、他のいろいろな対照的位置にある数字からも得られるようにした無数のヴァリエーションが存在しています。

その中で「PERFECT MAGIC SQUARE」(完全魔方陣)と言われるのは、「連続した正の整数」により構成されたものを言います。この辺りは実際には主に数学者の得意な範疇となりますが、「PERFECT MAGIC SQUARE」は、数字の違う

コンビネーションにより同じ結果ではなく、また異なる結果を作り出すので利用価値は大いにあると言えます。

エンターテインメントのために使われる最も普通のタイプの魔方陣は、4×4のもので。それは出来上がった驚くべき結果を説明するのに丁度良い大きさであり、またその作成過程で観客が退屈しない位の大きさです。4×4の魔方陣は880ほどあり、P16の脚注にある1693年の本に既に言及されています。その中で「34」を一定値とする「PERFECT MAGIC SQUARE」の例をP16の図に示しておきます。

エンターテインメントの場合は、ある特定の「一定値」を生み出す魔方陣をつくるというのが通常の目的ですが、それは魔方陣を作る方法を複雑にします。それは特に「PERFECT MAGIC SQUARE」を作る場合は、ある整数をベースに「PMS」を作れる確率が25%以下であるという事実にもよります。

魔方陣の作成法について思うこと

ある特定の「一定値」を持ったマジックスクエアを作る方法の説明は沢山ありますが、基本的には以下の3段階の作業によるものです。

1. まず1つの「PERFECT MAGIC SQUARE」を作り、最後の4つの数字（最大の4つの数字）を取り除く。
2. 取り除いた4つの数字の順番と、残りの12の数字の数値と位置を記憶する。
3. 必要な計算をして新しい4つの数字を求め、その4つの数字と他の12の数字を枠の中に記憶した通りに書いて行く。

これで特定の「一定値」を持ったマジックスクエアが出来ます。

（訳注：P16脚注3では、「いろいろな文献にあまりに多くの魔方陣のパターンが使われて、記憶するという作業も必要以上に複雑化してしまっている」と指摘しています）

上記の方法は、確かに実際に可能な方法ではありますが、以下のようないくつかの難点もあります。

- 多くの人にとって、こうした「記憶と計算」を観客の注視の下で行うというのは厳しいものです。

- こうしたバイパス的やり方ばかりに慣れてしまうと、基本となる「PERFECT MAGIC SQUARE」の作り方が忘れられてしまいます。

- 計算によって得られた最後の4つの数字は、往往にして他の数字との釣り合いが取れないものとなりがちです。特に「一定値」が大きくなればなるほど、この傾向は強くなります（P17の「一定値」が「99」の場合の例を参照—4つの数字だけが異常に目立ちます）。

・（例えば TALISMAN あるいは YANTRA などのために）何人も相手客のために魔方陣をいくつも作るようなケースでは、魔方陣の 12 個の数字が同じであるために全部が同じような印象のものとなってしまいます。

（訳注：「YANTRA」は、ヒンズー教の神々や宇宙のパワーを表す神秘図形を銅板や銀板などに描いた厄除け・護符です。その模様は瞑想に入るためにも使われます）

特に最後の 2 つの欠点は、魔方陣作成方法の一端を露呈してしまう恐れもあります。

次章以降では、これ等の欠点に対応した、独自の新しい特性を備えたいくつかの魔方陣について説明します。そしてそれらは、「一定値」を確保するためのいろいろな面白いコンビネーションを示してくれます。

どの位が丁度良いのか？

大多数の魔方陣では、P18 の上側 $6 \times 6 = 36$ の開示パターンが出来ますが、これをすべて客に解説するのは多過ぎるでしょう（もっとも「PERFECT MAGIC SQUARE」では、さらに P18 下側の 16 パターンが加わって 52 パターンが出来ます）。実際の演技においては、P18 の最初の 4 列の 24 パターンの開示で十分でしょう。そしてこの 24 の開示パターンはその他のパターンとは違って、魔方陣を 45 度ずつ回転して行っても、また裏向きに反転させても同じ数字での組み合わせのまま「一定値」を確保するという特性があるのです。別な言い方をすれば、メンタリストは同じ数字の魔方陣を 8 パターン作れるということです。つまり、4 方向 × 裏・表で 8 パターンとなります。

これら 24 パターンは魔方陣をどんな向きにしても必ず「一定値」を確保するので安心して使えるものであり、「UNIVERSAL PATTERNS（普遍的パターン）」と言うべきものです（P19 の中央のリスト）。

その他のパターンは、魔方陣を回転させたり反転させたりした場合に、多くは成立しますが、必ずしも常に「一定値」が確保されるものではないのです。

もちろん前述のように、何も動かさない始めの状態であれば、「PMS」は 52 パターンのどれもが必ず所与の「一定値」を確保することになります。

それでも、「UNIVERSAL PATTERNS」以外のパターンについても、時にはうまく利用出来る場合があるので、読者も知っておくべきでしょう。例えば私は実際に、P18 のリストの 5 列目、6 列目の最初の 2 つのパターン（合計 4 つの「人の顔」のようなパターン）を使うことで、大きな成功を収めてきました。つまり P19 下図のような黄色の紙で作った「スマイルフェース」で魔方陣を隠し、特定の 4 つの数字だけを分別して見せ、その数字を合計させるのです。

通常のパターンの開示に続けて「スマイルフェース」を取り出すと、その思いがけない展開に大きな拍手、あるいはそこまで行かない場合でも笑いがとれるでしょう。コーポレートショーなどの場合には、このようなセリフを使います：

「そのいつも変わらないフレンドリーなお客対応で知られる、今月のベスト従業員であるここにおいでのアリスさんのために、特別にさらに別の数字の組み合わせをご紹介します。もちろんその数字の合計は我々の選んだ数字になるのです」

ここで「スマイルフェース」を取り出して、「スマイルフェース」で2か所の数字を現して合計して見せます。

もしやりたければ、さらに続けてこう言っても良いです。

「もちろん、アリスさんの活躍や当社の素晴らしい評判は競争相手を悲しい気持ちにさせます」そのセリフに合わせて、競争相手の悲しい気持ちを表して「スマイルフェース」を上下逆にして見せ、その状態であと2か所の数字でデモンストレーションを行ってみせます。

「しかしどう思われようと、お客様のニーズに的確に答えるこの業界での当社の力は不変です。それでは最後の数字も見てください、「6+14」は「20」です。足す「11」は「31」、足す「3」は・・・「34」！ここでも皆さんの期待に応えています。当社と同じですね！」

FLASH SQUARED

（テーブルホッピングなど「WALK-AROUND」のメンタリストのための魔方陣）

（訳注：これは、上記の3段階で行う基本的作成法の例です）

はじめに

客の選んだ数を「一定値」とする魔方陣をすばやく作ってみせる能力を示すことは常に印象的なものであり、それゆえにクローズアップでもよく使われ、また多くのメンタリスト達が自分の演技の「オープナー」として取り入れています。正方形の格子の中に書かれた数字が、考え得るあらゆるやり方で合計しても同じ答えになるというのは不思議であり、また魅力的な現象です。そして、もしその数字が客個人に意味あるものであれば、メンタリストの名刺の裏に書けば必ず客はそれを持って帰ってくれるでしょう。

ここで解説するものは、魔方陣をあまりにすばやく作成して見せるので、単なる計算以外の何かの力が必要であるかのように思えて、作成過程の数学的作業から客の目をそらしてしまうものです。それはメンタリストの精神的スキルのデモンストレーションとして演じてもいいし、（RICHARD WEBSTERが言っているように）客個人の数秘学的 TALISMAN の作成という性格を与えてもいいです。そして読者にとっては、他の多くの魔方陣の作成と違って、このやり方がより簡単に理解出来て、覚えられ演じられるものであることが判ると思います。

ROY JOHNSON の「FLASH SQUARE」は1980年にオーディオテープの形で販売されましたが、それが我々の良いスターティングポイントとなります。ただ、よく考えられた巧妙なプロットではあるのですが、毎回同じ数字のパターンを使うので繰り返しの演技が出来ないという難点がありました。つまり、決まった位

置の4つの数字しか変わらないので、出来上がった2つの魔方陣を比べるとやり方の少なくとも一部は推測されかねないのです。このため WALK-AROUND のメンタリストや、同じ客に再度見られる可能性のある環境では使えませんでした。

そこでこの「FLASH SQUARED」(または「FLASH2」)では、4つの点において原案に改良を加えています。1つには、それは客により選ばれた「一定値」になる最低36通りの開示パターンを持ったより複雑な、したがって面白い魔方陣となっていることです。2つ目は、魔方陣の作成が JOHNSON のやり方に比べてメンタリストの負担が少ないことです。3つ目は、大きな「一定値」に対応出来ることです。(訳注:後の説明を読むと判りますが、「一定値」が大き過ぎると後から書き込む4つの数字が、事前に書いた数字とアンバランスな値となってしまいます)

4つ目の、そして最も重要なことは、このやり方では魔方陣のブランクの部分に入れる数字を教えてくれる簡単な「キュー(マーク)」により32の異なるパターンの魔方陣が作れるということです。これによって32人の観客までに、どこにも似た所のない魔方陣を個別に創ってあげることが出来るのです(たとえ客達の「一定値」が同じであったとしても、です)。

(訳注:4×4の魔方陣880種類のうち、この「FLASH SQUARED」の条件を満たすものは4種類しかないと、P22の脚注5で述べています。その4つを、45度ずつ回転させた4方向・表裏で使うことで、 $4 \times 4 \times 2 = 32$ 種類の個別の魔方陣が出来るわけです)

現象

客に1つの数(「魔方陣の一定値」)を選ばせます。理論上はどんな数でも出来るのですが、21未満では魔方陣にマイナスの数字が現れてしまう可能性があり、大きい数字ではやり方のある部分に客の注意を引く可能性があるのです。そこで JOHNSON は的確な、そして客にとって意味のある数字を選ばせる巧妙なやり方をしています。それは客に、成人になって以降の何かとても思い出深い歳を選んでもらうのです(これでその数は21以上となるわけです)。その数をメンタリストの名刺の裏に、自分のサインと共に書いてもらいます。メンタリストは名刺の反対側に自分のサイン、ないしは当日の日付けを書きます。

次にメンタリストは名刺に、数字の合計が客が選んだ数になる魔方陣を書きますが、それには5、6秒しかかからないのです。JOHNSON は「この名刺である事をやってみますが、それには10秒もかからないのです」と言ってその不可能性を強調します。それは数理的作業というよりは、マジックの力による作業となります

私の場合は、精神集中してほとんどトランス状態に陥ったかのような芝居をして魔方陣を作ります。そして魔方陣を完成させるそのスピードの速さを観客に味合わせます。

客に出来上がった魔方陣の驚くべき特性を開示してみせた後に、相手の客に今日の思い出に魔方陣を書いた名刺を持って帰ってもらいます。

やり方

まずは魔方陣を素早く作るやり方ですが、実は**魔方陣のほとんどの部分には事前に数字を書き込んでおくのです。それをリスベクトすべき有名な「OUT TO LUNC**

H) 原理によって隠すのです。ゴムバンドを名刺の束にかけておくクラシックなやり方でも、「名刺クリップ」や「特殊な財布」を使ってもかまいません。

—以下省略—

やり方：数理面

このトリックのやり方の秘密の2番目は、

—以下省略—

演技

セリフ等演技の進め方については、それぞれの読者のスタイルにお任せし、ここでは基本的流れだけを書いておきます。

前述のようにして客に1つの数字（目標「一定値」）を選ばせ、それを名刺の束の一番上の名刺の下半分に書いてもらいます。その数字の横には客のサインもしておいてもらいます。

その名刺の魔方陣の面を、観客には見せないように手前に向けて持ち、魔方陣の空いた区画を埋めます。魔方陣を完成する時間は、あなたが始めに言ったセリフに合わせてください。出来上がった魔方陣を客に見せて、いろいろな数字の組み合わせパターンの合計が客の言った数になる事を説明します。名刺は記念品として客にあげます。

リセットする時は、異なるパターンの事前準備したカードを名刺の束のフラップの下に差し込めばOKです。

ステージ

魔方陣作成というこのプロットは、名刺を使ったクローズアップの演技にだけ適するものではなく、ステージ上の演技でも使えます。その場合は、ホワイトボードを使います。その表に客の言った数字を書いておくのですが、

大きな劇場などでは、必ずしもそうでないにしても、サクラや事前打ち合わせを疑われるかもしれないので、1人の客のためにだけ魔方陣を作るのは止めるようにした方が良くもありません。また大劇場などの環境では、「21歳以上」というや

り方は使えない（子供が出て来る）かもしれませんが、以下に代替案をあげておきます。

ランダムに観客の1人を選んで、1～9の好きな数字を1つ言わせませす。その数字をボードの中央に書いておき、また別の客にも数字を言わせるのですが、

もし最初に「1」以外の数字が選ばれたのであれば、

ベテランのエンターティナーである ROSS JOHNSON の「FLASH SQUARE D」のプレゼンテーションの「さわり」を参考にしてみましょう。

—以下省略—

目標とする「一定値」の範囲の修正

D」のプレゼンテーションの「さわり」を参考にしてみましょう。

—以下省略—

追加のプレゼンテーション/ハンドリング

BILL CUSHMAN は「FLASH SQUARED」の彼のやり方を発表していますが、そこではメンタリストが「数字の魔術師」となって、客に「サブリミナル」な影響を与えるという、典型的なプレゼンテーションとは一味違ったやり方をしています。（訳注：「SUBLIMINAL INFLUENCE」とは、本編映画の映像の間に超短期の映像をはさんで、本人が気づかないうちに客の潜在意識にある映像を植え付ける、かって広告などで使われたテクニックです。アメリカでは政府により規制されました。

また、BILL CUSHMAN のやり方は、FT マジックで販売中の BANACHEK の「PSYCHOLOGICAL SUBTLETIES」シリーズ2に掲載されています）

—以下省略—

FOUNDATION SQUARE

（土台となる魔方陣—MAGIC SQUARE を作る新しいやり方）

（訳注：ここでは、前の「FLASH SQUARED」とは違う、中央の4つの枠に数字を入れて始める作成方法を解説しています）

「FLASH SQUARED」に見られる「即席」タイプの魔方陣の作り方も良いものですが、その応用には若干の制限が付きまといます。多くの人はトリックなどは使わずに「実際に1から」魔方陣を作りたいと思っています。

2004年にCHUCK HICKOKの「DIAGONAL MAGIC SQUARE」の冊子を編集し挿絵を作成していた時に、私はいろいろなプレゼンテーションに使える魔方陣の新しい作成法のヒントを得たのです。このセクションでは、その後私が考えたやり方を説明し、その後のセクションでいくつかの異なった「リアルタイム」でのやり方を紹介します。

(訳注：P37の脚注9では、「RICHARD WEBSTERが中央の4つの数字をスタートポイントとする魔方陣の作り方を提案しましたが、CHUCK HICKOKは別の対照的区画の数字を使っても同様に魔方陣が出来ることを発見しました。そのアイデアをベースに、この「FOUNDATION SQUARE」が作られています」と注記しています)

「FOUNDATION SQUARE」は中央の2×2の区画に好きな4つの数字を入れることから始まります。これ等の数字の並び順は自由ですが、



—以下省略—

魔方陣の作成方法

作成方法はとても対照的な作業が多いので、思うよりも簡単です。そして一度覚えてしまえば、以後のセクションで説明するようにいろいろなプレゼンテーションに合わせた使い方が可能となります。

出来上がった魔方陣の構造はP38の左右の図の通りです

—以下省略—

・ステップ1

—以下省略—

・ステップ2

—以下省略—

ステップ3

—以下省略—

SQUARE SCHOOL

(プレゼンテーションの一例)

前記「FOUNDATION SQUARE」をそのまま演じるだけでも、魔方陣の面白さは伝わります。ここではステージでの演技の際に特にフィットするプレゼンテーションの例を紹介します。

魔方陣を作って、数字をいろいろなパターンで足して見せ、どれも同じ答えとなるという魔方陣の古典的な演技とは違い、ここでは観客が4つの数字を指定します。そしていろいろなすべてのパターンで合計数字がその4つの数字の合計となるように、他の数字を記入して見せるのです。これは伝統的なやり方とは違うものです。

これは客に、全ての列と行の数字の合計が一致する「NUMBER SQUARE」を作るのを手伝わせると言った「ウソの説明」スタイルのプレゼンテーションであり、しかし最後には始めに言われていたよりもはるかに多くのパターンの開示が行われるのです。

(訳注：P41の脚注15では、「観客に対しては「MAGIC SQUARE」という言葉を使わないようにしてください。現代では、観客は後で「MAGIC SQUARE」をネットで検索することで、あなたが考える以上のやり方の知識を手に入れるかもしれないですから」としています)

(進め方)

—以下省略—

(開示)

魔方陣は今や完成しました。そして4つの列と4つの行の数字の合計が、当初決めた数に一致することを確認して見せます。ここまではよくある魔方陣を作る単純なデモンストレーションのように見えます。そこで観客にメンタリストが「先の先までよく考えていなければいけない」と言った事を思い出させます。

「先の先まで考える」事によって、中央の四角形の数字の合計は「一定値」になるが、さらに魔方陣(4×4)の4隅の数字の合計も「一定値」になることが判ったと言って開示してみせます。こうしてプレゼンテーションの本当のクライマックスが始まります。

—以下省略—

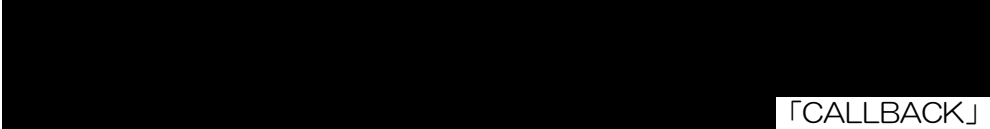
いろいろなパターンをマークする事

魔方陣のエフェクトを行う時、「一定値」を開示するために使うパターンを(丸印などで)マークすることはよく行われます。魔方陣がとても小さく書かれない限り、良いアイデアだと言えます(もっとも、小さく書かれるとマークも見えなくなりますが、魔方陣自体が見難くなってしまっているので使えません)。開示する個所をマークするという動作が増えることでメンタリストの動きも活発となり、観客も行われていることを視覚的にとらえやすくなります。 —以下省略—

「CALLBACKS」の効果

コメディアンは大抵、「CALLBACK」と呼ばれる強力な武器を使います。それは同じ演技の中で前に行ったジョークに言及する、あるいは繰り返して同じジョークを言ったりしたりする事を言います。同じ演技の中の同じジョークについての一連の「CALLBACK」は「RUNNING GAG」とも呼ばれます。基本的にコメディタッチの演者を別にすると、メンタリストは長年、ほとんどこのテクニックを利用していないように私は感じています。この「CALLBACK」の目的は、演技の主題となっていること（もの）と演者に親しみを持ってもらい、観客の信頼感・親密感を醸成するのを助けることにあります。始めの時はジョークと感じなかった人も、2回目となると受け取り方が変わって注目度・関心度が上がります。

このコンセプトをもっとよく説明するのに、魔方陣はとても適しています。

「CALLBACK」

が効いてきます。

—以下省略—

THE NATAL SQUARE

（出生に係る魔方陣—数秘学的秘法）

（訳注：ここでは特に、客の生年月日など客個人に係る数字を中央に据えた、魔方陣の作成と解釈を解説しています）

私の個人的経験からすると、これは魔方陣のもっとも売り込みやすい応用例です。

（P45 脚注 18：これは私が客と 1：1 で行ってきた最も多いやり方です。時間がない時などはリーディングは省略して、出来た魔方陣を「お守り」あるいは「ラッキーナンバーを見つける道具」として客にあげています）

巷にあふれるリーダー（占い師等）は、いつも他のリーダー達との差別化を模索しており、この「THE NATAL SQUARE」はその目的にピッタリのものであります。しかも、他のリーディングよりも覚えるのも簡単です。そして、おそらくその一番重要な役割は、客が後で容易には捨てられない、宣伝を兼ねたその日を思い出す品物（名刺など）を渡すことにあると思います。

—以下省略—

魔方陣の解釈：基本的なフレームワーク

経験を積んだ数秘学者であれば、出来上がった魔方陣の数字を自分の基準で解釈して見せることが出来ます。そうでない人も以下のモデルを使えば、伝統的な数秘学の知識をマスターする事なく、強力な納得性あるリーディングを行えます。

まず、「一定値」（MACCARTNEY 氏の場合は 85）はあなたのラッキーナンバーだと伝えます。もちろんその数字自体にも何らかの意味を見出して解釈して見せることは出来ます。

（訳注：この後の説明は、P46 の脚注 20、21 と共に読まないで理解出来ないの
で、以下の訳文では本文と脚注をミックスしてあります）

数秘学では数字の「DIGITAL ROOT」という言葉を使います。

—以下省略—

魔方陣をいくつかの部分に区切って、その各部分からリーディングの意味を読むことも出来ます。「NATAL SQUARE」は特定個人に関するものであり、「タロット占い」のような近未来の事を占うというよりは、その人の人生全般を判断するものです。そこで、魔方陣を以下のように細分化して、リーディングに活用するのです。私が好きなやり方では魔方陣を 7 つの部分に分けて、それぞれに主要なリーディングのテーマを割り振りますが、

—以下省略—

魔方陣の作成：応用について

「FOUNDATION SQUARE」を使った「NATAL SQUARE」の作成はこれまでの説明で十分ですが、この特別な使い方をもう少し探ろうと思うメンタリストは、数理的面をもう少し踏み込んで見る必要があります。

—以下省略—

（NATAL SQUARE の場合）

—以下省略—

魔方陣の作成上のヴァリエーション

—以下省略—

「マイナス」の数字について

—以下省略—

魔方陣を持っておかせること

—以下省略—

JOHN WELLS の「NATAL SQUARE」の解釈のやり方

思慮深い私の友人でありとても有能なリーダーであった故 JOHN WELLS は、早くから「NATAL SQUARE」の計算方法を身に付けましたが、一方で出来上がった魔方陣や「YANTRA」の伝統的解釈の方法などはあまり知りませんでした。その結果、彼は演技の中での魔方陣の自分なりの解釈の仕方を考えました。この高度に機能的な即席の「オラクル（ORACLE：お告げ・占い）」をもっと勉強したいという人のために、以下に彼自身が書いた文章を紹介しておきましょう。

—以下省略—

FAIR & SQUARE

（正統的魔方陣の作成法）

（訳注：ここでは魔方陣の章の最後として、客の指定した「一定数」になる、出来るだけ「PERFECT」な魔方陣を即席で作る方法を解説しています）

—以下省略—

それはどれほど難しいのか？

—以下省略—

既に学んだ事を使う

—以下省略—

構造を理解する

—以下省略—

計算法を学ぶ

—以下省略—

「基礎数」を決めることと「余り」の取り扱い

—以下省略—

魔方陣の記入

—以下省略—

「余り」の記憶法

—以下省略—

より小さい「一定値」のへの対処

—以下省略—

最後に演じ方の一例です

—以下省略—

2. FULL DECK STACKS (「カードの秘密の並び順」集)

FULL DECK STACKS

マジック用語で「スタック」とは、カードを意図的に並べることを言います。「STACKED DECK」というのは、デッキの一部を並べたものもあれば、全体を並べたものもあります。この最初のセクションでは、2つの代表的なまったく異なるタイプの「フルデッキスタック」を取り上げます。この章ではプレイングカードに焦点を当てていますが、同じ原理は他のタイプのカード（ESP、TAROT 等）にも応用出来ます。

数値の連続性を持ったスタック

数値の連続性を持ったスタックでは、あるカードの次のカードを（そして大抵はその前のカードも）知る事が出来ます。それらのスタックは性格が似ており、どのカードがトップに来て問題なく、全体が循環的に並べられます（そのため、時には「CIRCULAR」とか「ROSARY（数珠のような）」スタックと呼ばれます）。その結果、デッキはその機能を失うことなく何回でもカットすることが出来ます。

有名な古典的スタックの例としては、SI STEBBINS（カードがある一定値を開けて並べられているもの）と EIGHT KINGS（文章的な順番に並べたもの）のスタックがあります。

前者は 1612 年頃より記録がありますが、WILLIAM COFFRIN、芸名 SI STEBBINS によって 1898 年に書かれた本によって有名になりました（P63 の脚注 32 を参照）。1593 年の本にある「HORATIO GALLASSO STACK」がその前身であり、芸人 SI STEBBINS も面白い事に、一般的な「3 つおき」ではなく GALLASSO と同じ「4 つおき」の数字のスタックを使っていました。

—以下省略—

MEMORIZED STACKS

メモライズドスタックは、メモライズドデッキや「MEMDECK」とも言われ、デッキの中のすべてのカードの位置を簡単に（！）知る事が出来る、逆に言えば何枚目に何があるかを知る事が出来るものです（P64 の脚注 36 で言うように、シャフルしたデッキを覚えて見せる演技ではありません）。これ等のスタックは、前後のカードを知るには有効なものですが、さらにもっと広い可能性を持つものです。その名が示す通り、デッキ全体を暗記するものであり、トリックはありません。しかしその習得法には、4 つのアプローチの仕方があります。

単純反復記憶法

—以下省略—

古典的記憶法

—以下省略—

「RULE」ベースの方法

—以下省略—

演算法

第 4 の方法は、「カードの名前とその位置」を関係付けるためにある一定の演算式を使う方法です。この方法はメモライズドデッキの演技をやりたいが、ライフワークとするほどでもないと思っている人達には人気があります（特に、カードトリックを多くはやらないが、メモライズドデッキで行える素晴らしい現象の価値は判っているメンタリスト達などに、です）。このやり方の良い点は、どんなカードでもそのある枚数目（あるいはその逆）が演算式によってすぐ判るところです。それによって、スタックを暗記しなくても多くの「メモライズドデッキのエフェクト」が出来るということであり、安心感があります。

—以下省略—

「本当」のメモライズドに会うスタックとは？

時々「演算」と「RULE」ベースのスタックは、本当のメモライズドスタックではないという声を聞きます。これは「そのスタックがよって立つ仕組みを記憶することとスタックの中味そのものを記憶することを別物と考えている結果であり、どうでも良い話です。要は、そのスタックを使う人が何も見ないで 52 枚のカードの「名前とその位置」を知ることが出来るかどうか、であって、そのために使われた手段は無関係です。

どんなスタックでも、「カードの名前とその位置」のイメージを覚えるのに手間取って、実際のエフェクトを演じるのに間に合わないということもあり得ます。その点、「演算」ベースのスタックでは実際に「カードの並び」を覚えるのではなく、「計算式」の方を覚える訳で、早く覚えられるという点は大きな利点です。「カードの並び順」を覚えられないということからすればそれは厳密な意味での「メモライズドスタック」ではないかもしれませんが、一方で「計算式」や「RULE」を覚え、それにより「カードの名前とその位置」を知ることが出来るということでは「メモライズドスタック」と言えると思います。

もし ARONSON STACK で 46 枚目のカードを知ろうと思ったら、それを「H8」とズバリ記憶していないなら、様々な記憶ルールをたどって、遠回りしながら「H」と「8」にたどり着かなければなりません。QUICKSTACK 3.0 では、同じく 46 枚目は「DA」とズバリ覚えていなければ、計算によって「A」と「D」により速くたどり着くことは出来ます。ただし、そのどちらのアプローチが良いかは、それらは全く違うものなので、人の好みも有り一概にどちらが良いとは言えません。

「演算」ベースのやり方では、52 通りの「カードと位置」の関係イメージを覚えることなく、「計算式」と「ルール」を覚えることでより速い習得も可能ですが、その「TRADE-OFF（良い点と劣る点）」は次にまとめておきます。

—以下省略—

「TRADE-OFF」のまとめ

—以下省略—

どれが「ベストな」スタックか？

—以下省略—

ON THE ORDERING OF PLAYING CARD SUITS

（カードのスートの順番について—なぜ CHaSeD は良くないのか？）

—以下省略—

HIDING A SEQUENCE IN PLAIN SIGHT

（見える所にスタックを隠す—「MIRROR PAIRS」というやり方）

—以下省略—

スートの割り振り

—以下省略—

THE DAO STACK

(とても効果的な、連続性・循環性を持ったスタック)

マジック界のさまざまな技術の中に、たくさんのいろいろな組み合わせのプレイングカードのスタックがあります。その種類が多いことと、ディセプティブなエフェクトにそれが使われることが多くなるにつれ、当然にどのスタックが「ベスト」かという議論が出てきます。こういった議論の常として、その答えは「すべてにベストなものなどない。それぞれの条件に対してベストなものがあるだけだ」となります。例えば、連続性を持ったスタックについては2つの要件がありますが、不幸にして相反する性格のものです。

1. 明らかな配列のない、一見ランダムなものであること。
2. 特定のカードの前後のカードが簡単に判る事。 です。

RICHARD OSTERLIND の適切なるタイトルが付けられた「BREAKTHROUGH CARD SYSTEM」は、カードの並びに何の規則性も見られず、上記1. の条件を満たしていると言われます。しかし、条件2. については、「まずまず」といったところでは

古典的な SI STEBBINS STACK は、おそらく計算は最も簡単でしょうが、見れば数値もスートもその規則的並びがすぐ判ってしまうでしょう。

十分に熟達したマジシャンならばどんなカードのスタックもうまく隠せるという議論もある一方、ほとんどのマジシャンは観客にそのやり方が判らないようなよりディセプティブな（そして実用的な）ものを常に追い求めています。

2008 年に MICK AYRES が、上記の2つの条件の中間にうまく収まるようなスタックを考案しました

私は、両者の妥協の産物としては理想的なものだと思っています。

以上の外に、スタックがまだ必要でしょうか？それならば、私は AYRES のスートを探すやり方にまだ改良の余地ありと思っているので、「DAO STACK」の出番となります（後述）。

「DETECTABILITY（見破られにくさ）」の数量化は難しいですが、かつて DAO STACK をマジック界の巨人故 EUGENE BURGER に「スタックされたデッキだ」と言って見せた時、彼は 10 分間しっかり調べましたが、ついに「並び順」の規則性は判りませんでした。ということは、DAO STACK は通常の使用において

は十分にランダムだ、と言えるでしょう。
—以下省略—

DAO STACK の説明

この連続性と循環性を持った（「どう：道」と発音する）スタックは、DYMENT（著者）、MICK AYRES、OSTERLIND の頭文字を取ったものです。AYRES は SI STEBBINS に一定間隔でない、スーツの数字順を使った並び順を持ち込んでおり、OSTERLIND は次のカードの数値でスーツを決めるやり方をしており、私は特別なスーツ決定法、や計算の短縮法などを新たに持ち込みました。

DAO STACK の全容は、P79 の表の通りです。

—以下省略—

「絵札」の場合のショートカット計算

—以下省略—

前のカードを知る

DAO の並び順において、前のカードを知るのも同じように簡単です。

—以下省略—

応用について

DAO STACK は強力でディセプティブで、簡単に覚えられる TOOL（道具）であり、連続性を持ったプレイングカードのフルスタックが必要な時はいつでも使えるものです。

この本に出て来る「POKERFACE」は、そのような簡単な TOOL が強力な観客を喜ばせるプレゼンテーションに使えることを例証しています。

投稿：FREGA の「FLIMFLAM」

GEORGE FREGA が投稿してくれたこのエフェクトは、はじめはテレパシーと透視の違いを示すデモンストレーションとして作られましたが、皆さんの個性に合わせたプレゼンテーションで行ってかまいません。

—以下省略—

(やり方)

—以下省略—

(ハンドリング・バリエーション)

—以下省略—

THE 4D STACK

(もう1つの連続性・循環性を持ったプレイングカードのスタック)

DAO STACK の精緻化

ここでは、私が個人的に使っている連続性を持ったフルデッキのスタックを紹介します。これは基本的には、DAO STACK に追加の計算機能を加えたものです。DAO STACK は選択するには良いものであるし、一般的に私が薦めているものです。それでも、さらに興味あるか、単なる好奇心でも4D STACK を知りたいと言う人のために、完全な解説をしておきました。

—以下省略—

はじめに

DAO STACK の何処か悪いのか？実際のところ、何もありません。それはとても効果的なもので、P78 の座標でも、両軸の出発点の近くにあり、大多数のエフェクトに応用可能であることが判ります。それゆえ、私が最も薦めるスタックとなっています。

—以下省略—

追加の作業

—以下省略—

4D 変換

—以下省略—

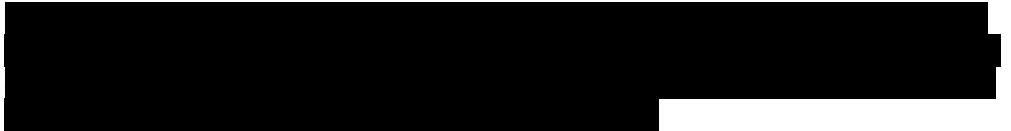
QUICKSTACK 3.0

(TERADISTIC な演算ベースのメモライズドデッキ)

多くのマジシャンが、特定のカードを特定の位置と結び付けるデッキ、つまりメモライズドデッキの潜在的利用価値について認識しています。それについての文献も多く、他の手段では達成できない「不可能な状況下」でのトリックが出来ます。SIMON ARONSON や MIKE CLOSE、JUAN TAMARIZ などの名声は、彼らがそのスタックを使いこなしており、またそれに関する本を書いて多くの驚くべきトリックを提供しているからです。

最も成功したマジシャンの 1 人である BERT ALLERTON は、「あなたがスタックドデッキを手にしてカードマジックの名人の後で演技すると、観客はあなたの方が優れたマジシャンだと思うだろう」とさえ言っています。

前にフルデッキのスタックを覚える 4 つのやり方について述べましたが、この QUICKSTACK 3.0 は「演算ベース」の範疇に入ります。つまり、特定のカードの名前をスタックの中の位置に結び付ける 1 つの共通の公式を使います。



「私は個人的には、カードスタックの中で TERADISTIC STACK が最強だと思っています。このスタックがとても魅力的なのは、あなたがファローシャフルが出来れば、様々な素敵なルーティンを演じることが出来、また STAY-STACK もすぐ出来るからです。STAY-STACK を（客の目の前で）作る時は、私はトップカードを表向きにしてセカンドディールのデモンストレーションをやります。26 枚やれば、STAY-STACK が出来ます」

—以下省略—

やり方を学ぶ

—以下省略—

スタート：数値とスート

—以下省略—

他の 39 枚の数値

—以下省略—

他の 39 枚のースト

—以下省略—

結論

以上説明したことをまとめれば、QUICKSTACK の完全な並び順は P92 の表の通りになります。

いくつかのショートカット

—以下省略—

スタック内の位置からグループ内の位置への変換

—以下省略—

グループ内の位置からスタック内の位置への変換

—以下省略—

まとめ

—以下省略—

練習

以下は両方向への変換の例であり、ショートカットを使った場合には基本のやり方を {} 内に併記しておきました。

• ハートの 2 は何枚目か？



• トップから 11 枚目のカードは何か？



• ダイヤの 10 は何枚目にあるか？



• 45 枚目のカードは何か？

[REDACTED]

• スペードの4は何枚目か？

[REDACTED]

• 31枚目のカードは何か？

[REDACTED]

• ハートの5は何枚目か？

[REDACTED]

• 52枚目のカードは何か？

[REDACTED]

練習のやり方

—以下省略—

3つのヒント

—以下省略—

ULTRA-MENTAL への応用

—以下省略—

STAY-STACK への応用

—以下省略—

グループ2と4のスートについて（1つのオプション）

—以下省略—

QUICKSTACK 3.0 の総まとめ

以下に QUICKSTACK 3.0 に係る計算式を盛り込んだ一覧表を、P99 に示しておきます。練習中や、時々記憶を新しくするために、この表のコピーを持っておくの良いでしょう。

(本文 P90 の枠内の要約)

—以下省略—

SNAPSTACK

(易しいメモライズドデッキ)

はじめに

スタックの汎用性は間違いなく大事な話題ですが、その見かけのランダム性については議論のあるところ。ある人は一般の客はめったにカードの並び順に注目することは無いと言い、フォールスシャフルなどをすれば NEW DECK ORDER (新品のデッキの並び順) でも疑われずに使うことが出来ると言います。

そこで出て来る疑問は、もしランダムさにこだわらないのであれば、最も判り易いメモライズドデッキのスタックとはどんなものだろう、というものです。

スタックの 3/4 の部分について

—以下省略—

THE Q STACK

(よりランダム化した演算ベースのメモライズドデッキ)

—以下省略—

はじめに

—以下省略—

SNAPSTACK の修正

—以下省略—

変換ルール

—以下省略—

変換例

以下の2つの例は、「特定のカードが何か」と「特定のカードは何枚目にあるか」を知るプロセスを見たものです。

・特定の位置のカード名を知る

—以下省略—

・カードの名前からその位置を知る

—以下省略—

変換の練習

—以下省略—

THE ZENITH STACK

（「天頂」スタック：最強の連続性・循環性を持った ZENER SYMBOL STACK）

「ZENITH STACK」へのアプローチ

連続性のあるスタックはプレイングカードに限ったものではなく、初期の ESP テストの道具である ZENER SYMBOL CARDS（ESP CARDS、RHINE CARDS とも言います）にも適用出来ます。ただし、ZENER CARD の場合、5 種類のシンボルの繰り返しでデッキが構成されているので、適用が難しくなります。特定のカードの前後のカードを知ろうと思えば、○+波□☆○+波・・・のように各シンボルを連続して並べるしか方法はありません。もし、少しでも外見をランダムにしたければ、前の2つのシンボルで次のカードを教える位しか出来ません。この場合、スタックの中のどのペア（隣り合う2つのシンボル）も数値的に異なるものである必要があります（あるペアは「1」、あるペアは「2」、また別のペアは「3」・・・）。

すべてのシンボルペアが異なる数字を表すように並べたスタックは 1946 年に発表された「DE BRUIJN SEQUENCE」であり、幸いにも市販の ZENER DECK で

組むことができます。
—以下省略—

ZENITH への発展

—以下省略—

目的のシンボル「S」を知る

—以下省略—

「P」を知る

—以下省略—

ZENITH STACK に組み込まれている特性

このデッキには、最小限の調整で ZENER カードを使ったトリックに使えるような特性もあります。例えば、この本にある「COUPLET」に使えますし、このスタックのトップ 10 枚にはすべてのシンボルが 2 枚ずつ含まれており、「BOB' S YOUR UNCLE」を演じるのに便利です。さらに、その 10 枚の内の 1 枚だけ移動することによって、その 10 枚は「STAY-STACK」の状態となります。つまり、最初の 5 枚と逆の順に次の 5 枚が並ぶのです。これはいろいろなエフェクトに役立ちます。RICHARD OSTERLIND の有名な「VIEWED ESP PREDICTION」にも使えます。

この「STAY-STACK」への変換は、

[REDACTED]

[REDACTED]

ZENITH STACK の易しい計算方法

—以下省略—

ZENITH STACK を記憶する：選択的事項

—以下省略—

THE CHROMA STACK

（「色付きデッキ」—連続性・循環性を持ったカラーの ZENER SYMBOL STACK）

はじめに

オリジナルの ZENER カードは黒でシンボルが描かれていましたが、その後通常、黒、赤、青、緑、黄色の 5 色でシンボルが塗り分けられたデッキも作られました。あるものは 6 色を使って、30 枚のカードでデッキを構成しています。これ等は伝統的なものではありませんが、あるシンボルが今までは 1/5 の存在であったのが、配色によっては 1/25、1/30 となることで、トリックに使える幅が広がりました。しかしながら驚いたことには、こうしたカラーデッキのスタックについてはほとんど解説したものがありません。

ここで説明する「CHROMA DECK」は「DAO STACK」のコンセプトを、効果的にカラーデッキに持ち込んだものです。

説明

—以下省略—

他の色を追加する（カードが増える）

—以下省略—

色を入れ替える

—以下省略—

THE CHROMEM STACK

（ランダムな外見の「計算」ベースのカラー ZENER SYMBOL MEMDECK）

一連のスタックの最後を締める

この章ではこれまでに、連続性・循環性のあるスタックをプレイングカード用に 2 つ、通常の ZENER シンボルカード用に 1 つ紹介しました。さらにカラーの ZENER シンボルカード用スタックも紹介しました。また、「計算」ベースのメモライズドデッキを 3 つ紹介しました。

ここでは、一連のスタックの最後を締める意味で、カラーの ZENER SYMBOL CARDS のための「計算」ベースのメモライズドデッキを紹介しましょう。これは確かに誰もが必要とするものではありませんが、簡単に作れるものです。

次に、各日付の横にプレイングカードが1枚ずつ書かれた日記帳を取り出して、調べてもらいます。次に予言を書いて、別な客に渡しておきます。客にシャフルされたデッキの上半分をカットして取り、表向きにしてもらいます。そのフェースカードの数値が「月」を表します。残りの半分のカードも表向きにして、両方のフェースカードの数値を足して、「日」を決めます。客に日記帳のその月日を見てもらい、そこに書かれたカードを見てもらいます。そのカードは、その月の外の日にはありません。予言を開けると、まさにそのカードが描かれているのです。

やり方のポイント

—以下省略—

日記帳を準備する

—以下省略—

別な並び順

—以下省略—

演技

—以下省略—

補足事項

—以下省略—

POKERFACE

（観客参加型のメンタルプレゼンテーション）

現象

「劇場で活躍した故 DAVEY MARLIN-JONES は、今や「超能力」と言われる能力が（開発されて普通となり）単に「細かい注意を払うこと」と言われるような時代がやって来ると予想しました。実際、我々が「直感」と呼んでいるものは、我々の周りにある、ほとんどの人が気付かない多くのわずかなシグナルやヒントを感じ取ること、時には無意識レベルで感じ取ることを言います。

ところで、皆さんは感じた事をどれほど隠すことが出来ますか？中にはとても面白い人もいますが、皆さん「ポーカーフェイス」という言葉を知っていますか？（客

席に向かって手を上げて見せます) その名の通り、その言葉は始めカードゲームから来たものです。(マジシャンはカードボックスからデッキを取り出して、シャフルを始めながら続けます) 顔色や表情を変えない人のことを言います。皆さんもそういう人を知っていますか?皆さんのうちの何人が「ポーカーフェイス」を出来るでしょうか?(マジシャンは3人の客—ANDY、BOB、CHARLIEを選んで、ステージに来てもらいます)

—以下省略—

やり方

—以下省略—

この場合の例

—以下省略—

演技上の補足

—以下省略—

POKERPLAY

(単純なスタックの活用例)

現象

「今日はポーカーをする人は何人位いるのでしょうか?(手を上げます)そしてその多くの方がゲーム中に例えば、「ハートの7よ、来い!」と祈った経験があるのではないのでしょうか?でも、祈ってゲームが変われば簡単ですね。でも催眠術はどうでしょうか?もし、ゲームに影響を与えるためにプレイヤーに催眠術をかけたらどうでしょうか?私は魔人 SVENGALI のように人の心を操ろうと言っているのではなく、ゲームの結果に影響するような、何気ない言葉や動作による誘導のことを言っているのです。

(手を上げた客の1人を指して) そこの方、カードゲームがお上手そうですね。どうぞこちらに来て、お金を稼ぐチャンスにチャレンジしてみてください。(客がステージに来るまでに、マジシャンはデッキを取り出し、トップから10枚のカードを取ります)

ここに10枚のカードと10ドルがあります。この「誘導法」は常にうまく行くというものでもありませんが、いずれにしてもあなたは自分のお金を出す必要もなく、また10ドル稼げるチャンスもあります。

ただここで私が有利なのは、あなたはこれ等のカードが何か知らないのに、私は知っているということです(マジシャンは10枚のフェースを見ます)。そこで、勝

負をフェアにするために、2人のカードはすべてあなたに選んでもらうことにします。では、まず始めに、それぞれのホールカードを選んでください。
—以下省略—

やり方：はじめに

—以下省略—

やり方：構造

—以下省略—

やり方：「変則性」への対処

—以下省略—

プレゼンテーション上の考慮事項

—以下省略—

やり方：エフェクトを繰り返す

—以下省略—

ポーカーの役を組む

—以下省略—

モデルに合う役を選ぶ

—以下省略—

別な例：ストレート対フォアオブアカインド

—以下省略—

また別な例：フラッシュ対フルハウス

—以下省略—

また別な例：ツーペア対スリーオブアカインド

—以下省略—

AN IMMODERATE DECEPTION

(不可思議な「1枚取ってください」のルーティン)

オリジナル

これは基本的には、1997年に HARVEY BERG が発表した「THE IMMACULATE PERCEPTION」の異なるプレゼンテーションであり、やり方は少し違うだけです。私のスタイルに合わせたものになっていますが、ここではこれを「カードトリック」として紹介しています。メンタリストは本来、プレイングカードを使う時には「カードトリック」と思われぬように注意すべきなのですが、プレゼンテーション上、あえてそう呼んでいるのです。

プレゼンテーション（現象）

私が子供の頃に、カードトリックのうまい叔父さんがいました。彼は私にカードトリックを教えようとしたのですが、私はあまり興味がなかったのです。しかし、その後私はそれに興味を持ち始め、HENRY 叔父さんをだますまでにカードマジックが上達したのです。今日は3人の方に手伝っていただき、それをお見せしたいと思います。どなたか、カードゲームの好きな方？（メンタリストは3人の客をステージに上げますが、TOM、DICK、HARRY とします）これには、よくミックスされたプレイングカードを使います（メンタリストはカードボックスからデッキを取り出してシャフルし、済んだらそのフェースを客にざっと見せます）TOM、これからカードを裏向きでテーブルに置いて、あなたにあることをやってもらいます。（メンタリストはデッキを裏向きにしてシャフルし、カットをしたらテーブルに置きます）

私はマークしたカードを使っていると思われたくないので、少し離れています。ここでカードを1枚選んでもらうのですが、自分のカードは誰にも見せないようにしてください。では、まずTOM、あなたからカードを上からまとめて何枚かカットして取り上げてください。（メンタリストがやり方をゼスチャーでやって見せませぬ）そしてあなたがカットした所のカード、つまり持っているカードの一番下のカードをそっと見て覚えてください。そして、持っているカードを胸に当てて、ボトムカードが誰にも見えないようにしてください。また、続いてDICKとHARRYにも同じ事をやってもらうので、あまり沢山カードを取り過ぎないようにお願いします。（3人の客がカードを選びます）

言っておきますが、私は秘密の協力者などは使っていません。たとえても、選ばれたカードは誰にも見えないので、私に知らせる事は出来ません。そしてまた、私がお客様の選択を操作誘導などしていない事も明らかですね。では皆さん、もう一度しっかりとカードを覚えて、持っているカードをシャフルしてください。自分でも自分のカードがどこにあるか、判らなくしてください。

—以下省略—

やり方

—以下省略—

補足

—以下省略—

MAJOR ARCANUM

(とてもクリーンな TAROT CARD の予言)

はじめに

これはほぼ私のオリジナルですが、かつて BOB MASON が販売していた ESP CARD PREDICTION からヒントを得ています。通常の TAROT デックから「MAJOR ARCANA」のみを抜き出して、1組のカジノダイスと組み合わせることで、クローズアップでの途轍もなくクリーンな予言現象が出来ます。

—以下省略—

現象

(このセリフの例では、MARY を相手に演じています。他にも何人かの観客がいます)

我々を取り巻いているこの世界は、人が言うようにランダムでとりとめのない世界なのでしょうか？それとも、ほとんど知られない何らかの力が働いて、我々の生活を少しは秩序だったものにしてしているのでしょうか？その力は、時として、奇妙な驚くべき偶然の一致をもたらしたりもするのです。

(メンタリストは、テーブルにカードを拡げますが、よくミックスされていることが判ります) これらは TAROT カードの「MAJOR ARCANA」です。14世紀から続く強力で神秘的なシンボルで、現代の我々にも何かを語りかけてきます。(メンタリストはダイスを取り出します) これはさらに古くからある道具で、いろいろなイベントで使われます。特にこの近代的カジノダイスは、古代の科学者や占い師達が想像できない程の「正確な偶然性」を確保するための精密加工が施されているのです。どちらかのダイスを選んでもらい、それを使ってそれを求める者には判る、この世の人や物を結びつける力を探りに行きましょう。(客がダイスを選ぶ)

MARY、これからやる事を説明しておきましょう。あなたにダイスを3回振ってもらい、ここにいる誰にも事前には判らなかつた3つの数字を作ってもらいます。それらの数字を合計してもらい、その数字によって1枚のTAROT CARDを選んでもらいます。どのカードが選ばれるかは、誰にも判りません。そして後で開けるこの封筒には、何であれこれから起こる事の重大さを示すものが入っているのです。

—以下省略—

やり方1：準備

正しく演じれば、これは観客から驚きの声が出るほどの強力なものです。しかし、始終行われているアクトの中に含める性格のものではなく、何か特別な時か、いつも観客が入れ替わっているような環境で演じるようにします。

というのは、

このトリックは、明らかに見た目フェアなカードの選択にもかかわらず、

(カード)

—以下省略—

(封筒)

—以下省略—

やり方2：手順

—以下省略—

補足

—以下省略—

ESP CARDS

このやり方は TAROT CARD に代えて、5つのシンボルからなる ESP CARD を使っても出来ます。ESP CARD を使うと、また別のタイプの良いプレゼンテーションが出来ます。それが次のエフェクトです。

COUPLET (ペア)

(「同調性」の驚くべき実験)

(現象)

カップルが参加するエフェクトは、一般的にうけるものです。ここでは ALLEN と BETH の 2 人が、2 人の間に存在し得る驚くべき関係についての実験に参加します。ALLEN が裏向きの ZENER シンボルカードから自由に 1 枚を選びます。

「我々を取り巻くこの世界は、一部の人が言うようにランダムでとりとめのないものなのでしょうか？あるいは何らかの知らていない力が働いて秩序を保っているものなのでしょうか？

（メンタリストは残りのカードをテーブルに表向きでスプレッドし、よくミックスされていることを示します）これらは ZENER シンボルと言われるもので、前世紀に超常的力を探るために開発されたものです。（ダイスを取り出します）これはさらに古代の道具で、様々なイベントで使われて来ました。しかし、これはカジノで使われる近代的なダイスで、古代の科学者や占い師達が想像も出来ないほどに「偶然性の精度」を上げるための精密加工が施されているのです。では BETH、どちらかのダイスを選んでください。それを、親しいカップルの間に存在する「同調性」と言われるものを探る実験に使いたいと思います。（客がダイスを選びます）

始める前にどんな事をするかを教えましょう。BETH、これからあなたにそのダイスを 3 回振ってもらい、ここにいる誰もが事前に知る事が出来なかった 3 つの数字を作ってもらいます。さらにその合計を出して、これ等のカードの中から 1 枚を特定してもらいます。すると、後で見せてもらいますが、ALLEN が持っているカードが、ある重要な事実を明らかにしてくれるのです。

—以下省略—

やり方

—以下省略—

補足

—以下省略—

BOB' S YOUR UNCLE

（BOB の ESP デモンストレーションの改案）

小史

BOB CARVER はアメリカ南東部をベースにしたマジシャンで、彼の「EQUALLY UNEQUAL ROPES」すなわち「THE PROFESSOR' S NIGHTMARE」で有名です。彼の素晴らしい、しかも余り知られていない ESP デモンストレーション（出典は P159 脚注 123 を参照）は、私が思うに ZENER シンボルの一致現象としてはベストのものだと思います。彼のやり方ではギミックも余分なカードも使わ

ず、単に ZENER DECK から抜き出した 10 枚のカードで行い、最後に客は全てのシンボルを一致させてしまうのです。

私とそのエフェクトに貢献した部分は、そのルーティンをうまく成立させるために必要な CHARLES PECOR が「パターン」と呼ぶものの操作をかなり簡単にしました。それにより観客の注視の下でもより簡単に安全におこなえるようになりました。それでタイトルを「BOB' S YOUR UNCLE」としたのです。

—以下省略—

現象

必要なものは ZENER (ESP) DECK から抜き出した 5 つのシンボルのペアであり、これは名刺に手書きしても良いです。何も無い時は普通のプレイングカードから、A~5 の同色のペアを抜いて使っても良いですが、その場合はカードトリックのようになってしまいます。

5 枚の異なるカードを表向きで客の前に並べます。メンタリストは残りの 5 枚を客に表を見せないように持って、1 枚取って裏向きにテーブルに置きます。客は自分の直感を使って、自分の前のカードから 1 枚を取り、裏向きにしてメンタリストの出したカードの上に重ねてペアを作ります。

メンタリストはまた 1 枚を取って、裏向きで出します。客もまた 1 枚を選んでその上に重ねます。メンタリストはそのペアを、最初のペアの上に重ねます。

この作業を後 2 回繰り返します。いつもメンタリストが先にカードを出し、客がその上に自分のカードを置いて行きます。そしてペアは重ねたカードの上に重ねて行きます。

メンタリストは最後のカードを出して、客が最後のカードを重ねます。そのペアも重ねたカードの上に重ねます。

—以下省略—

基本的なやり方

—以下省略—

(第 1 段階：統合パッケージを作る)

—以下省略—

(第 2 段階：統合パッケージを配り出す)

—以下省略—

補足事項

—以下省略—

ペアの異なる取り扱い

—以下省略—

足を使って考える：1つの記憶法

—以下省略—

ESPERIMENTAL

（ZENITH STACK の応用例）

現象

客がシャフルした ZENER (ESP) SYMBOL DECK を好きな所で分けて、メンタリストに判らないようにカードを表向きに行きますが、メンタリストはそれらのシンボルを当ててしまうのです。

現象と手順ともにシンプルですが、決してこれを見くびらないでください。これはそれほど前でない時期に行われたまじめな超能力調査に似たものとなっており、したがって観客にもとても説得力があり、本当の超能力者が出来るであろうことの象徴的実験となるのです。これをやるためにだけでも、連続性のある ZENER スタックを学ぶ価値はあるといえます。

やり方

—以下省略—

4. QUARTO

（「4つ折り」—指先での BILLET TEAR）

はじめに

私はよく自分の作品の中で一番の傑作は何か？と聞かれることがあります。何が「ベスト」かは多分に主観的なものなので、それは確定した答えが無い質問と言えます。ある人にとっての「ベスト」は、他の人にとってはそうでもないかもしれません。しかし、何が一番自慢出来るかと言われたら、それには簡単に応えられます：それは、2011年に発表した「R2-D2」BILLET TEARです。

(訳注：「BILLET」は紙片を小さく折りたたんだものを言います。通常の「CENTER TEAR」では4つ折りが多くです—P171の下図参照)

古くて新しい技法である一般のBILLET TEARには、私が思うに1つの深刻な欠点があります：それは「DIRTY WORK (秘密の仕事)」を指や手のどこかの部分で隠して行おうとすることです。客というのは信じられているほどナイーブなものではありません：もし彼らがある情報を紙に書くように頼まれたら、書くこと自体が何とか正当化されたとしても、もしどうにかして紙の内容が読めたら、メンタリストは彼等の「思考」を読むのではなく、知る事が出来ると気が付くでしょう。したがって、客(少なくともその何人かは)BILLETから目を離さないでしょう。そもそも、その全部あるいは一部でも指や手の陰で見えなくなったら、それがどうやって行われるかの細部までは判らなくても、客は情報が盗まれたと感じるでしょう。こうして、そのやり方はディセプティブとは言えないものとなるのです。

私の「R2-D2」のやり方は、BILLETが隠れないという点で基本的に異なっており、その一部は手ではなく、BILLET自体の後ろに隠されるのです。破いている間中、BILLETは指先にはっきりと見えています。何の隠された操作もしませんし、すべて紙の真ん中からはっきりと破いて行きます。

このやり方には、私が個人的に決定的だと思うことも含めて、重要な利点がありますが、それは後述します。

EVOLUTION (進化)

メンタリズムの中心的 TOOL (道具、技法、やり方)

—以下省略—

BILLET TEAR の進化

—以下省略—

さらに別の BILLET TEAR

—以下省略—

最高の BILLET TEAR のための 20 の基準：設計図

プランのない目標は単なる願望にすぎません (P174 脚注 140: SAINT-EXUPERY の「THE LITTLE PRINCE」からの引用)。そこで私も自分のやり方を作るにあたって、他の現存の BILLET TEAR に見られる問題についての客観的な基準を考えてみました。

1. ピークは「REAL-TIME」で行われること (つまり、BILLET を破く動作中にピーク出来ること)。

2. 隠れた動作に頼らないこと（TEARING はオープンで、フェアなプロセスで指先に持って行うこと）。
3. 少なくとも最初の何回かの TEAR は、手元を見なくても出来ること（つまり、客が最も注意を集中している段階をかわせること）。
4. ピークは、BILLET TEAR の進行に沿って紙片を追う視線の中で行えること（妙な視線とならないこと）。
5. TEAR のやり方が、「時間をずらしたピーク」にも対応出来るものであること（状況に応じて目的の部分の紙片を後で、より客の注意が無い時に見るためにキープ出来ること）。
6. ピークする時には少なくとも BILLET のかなりの部分（少なくとも半分以上）が見えていること。
7. メンタリストが BILLET を受け取る前に、少なくとも BILLET が 4 つ折りにされて、中の書いた物が見えないようになっていること。
8. 実際の TEARING は複雑な、大変なものではないこと（紙は 4 枚重ね以上はしないこと。また折り目からは破かないこと）。
9. TEARING とピークは、乾いた指先でも出来ること。
10. 普通紙を破く時に持つような向きで、中に書いてあるものが読めること（特別な向きにしないと読めないものではないこと）。
11. 不合理な破き方ではないこと（細い方のヘリから縦に破いたり、一部分だけ破くと言ったものではないこと）。
12. 不自然な動きはしないこと（不必要な紙のひっくり返しや、指を紙の間に差し込むことなど）。
13. 注意深く折らなければならない事は避けること（必要以上に折り目をきっちりと付けたりすること。自然な折り方で、余計な注意を引かないこと）。
14. TEARING など紙の取り扱いや手の動きなどは、一般の人がやる動作と同じであること）
15. TEARING の間に両手に持つ紙は、その大きさも分量もほぼバランスしていること。
16. 情報がどちらの向きで書かれても、ピークには影響しないこと。
17. 破り終わった紙片に異常な大きさや形のものがないこと（どの紙片も見た目、異常がないこと）。
18. 実際のピーク以外の時には、何処から見られても書いた物が見えてない状態であること。
19. 実際のピークの時には、書いた面をすぐ隠せるように BILLET の 1/4 以上が露出しないこと。
20. サイズや形状、硬さ、繊維の方向等、特別な紙でなくて良いこと（破り易い紙に越したことは無いですが、特にこだわらず出来ること）。

以上の少々うんざりするようなリストは、単に不当な批判を並べただけのものでしょうか？ そう感じる人もいるかもしれません。しかし、完璧な演技への本当の道は、常にどんな細かい欠点でも見つけて取り除くことにあります。

実際のところ、ほとんどのBILLET TEARは古いやり方のヴァリエーションで、ただ少し巧妙な点を追加しただけのものです。時には、そうすることで新たな欠点を持ち込む場合さえあります。そういう巧妙なアイデアが不必要だと言っている訳ではありません。しかし、古いやり方にとらわれずに、BILLET TEARの新しいスタイルを求めるためには、古いやり方の外に立ってそれを客観的に見なければなりません。

では、新しいやり方の説明をして行きましょう。

ピークは何時するか？

—以下省略—

QUARTO に至る道

—以下省略—

EXECUTION

(やり方：「QUARTO」について)

BILLET の選択

—以下省略—

情報を書かせる場所の明示

—以下省略—

ピークする領域

—以下省略—

BILLET の準備

—以下省略—

「QUARTO」の破り方

—以下省略—

STEP1:向き

—以下省略—

STEP2：紙を破く#1

—以下省略—

STEP3：紙を差し込む

—以下省略—

STEP4：紙を開く

—以下省略—

STEP5：紙を破く#2

—以下省略—

STEP6：紙を差し込む

—以下省略—

STEP7：紙を開く（ピーク1）

—以下省略—

STEP8：紙を破る#3

—以下省略—

STEP9：紙を重ねる

—以下省略—

STEP10：紙を開く（ピーク#2）

—以下省略—

STEP11：紙を破る#4

—以下省略—

STEP12：紙を重ねる

—以下省略—

手順の確認法

—以下省略—

QUARTO：ヴァリエーション

- ・「基本的な」センターティアとしての「QUARTO」

もし「QUARTO」が提供する大きな（2つの）ターゲット領域を必要とせず、単一のターゲットだけで良いのであればどうでしょう。実はそれが私の最も多い使い方なのです。

—以下省略—

- ・センター部分のスティール：後から読む

—以下省略—

- ・客がBILLETを折る

—以下省略—

ハッキリ書かせる

—以下省略—

CONSUMMATION

（仕上げ：最初に正しく折る）

—以下省略—

「開口部」をより確実に開く

—以下省略—

各STEPを1つにする

—以下省略—

（出来るだけ）見ないようにする

—以下省略—

BILLET と 1 つになる

—以下省略—

ピークの練習

—以下省略—

練習用の名刺を用意する

—以下省略—

2 つの小さなピーク=1 つの大きなピーク

—以下省略—

他のタイプの BILLET の使用

—以下省略—

いつも TEAR しよう

—以下省略—

CONTRIBUTION

—以下省略—

JOHN WELLS

- うまいピークの仕方

—以下省略—

- ピークする時に守ること

—以下省略—

- インデックスカードの利点

—以下省略—

TOM JORGENSEN

- 2つの情報を得る TEAR

TOMは、2人の客に1枚のBILLETに何かを書かせてピークするというやり方を他に知らないとしています。つまり、同じ人に上下に書かせる必要はないということです。そして開示も2つであり、違うエフェクトとすることも出来ます。すべて1つの簡単なTEARで達成されます。

—以下省略—

- JORGENSEN流のピークの正当化

—以下省略—

続けて、破いたBILLETの使い方です：

—以下省略—

BILL FRITZ

BILLET TEARのベストなプレゼンテーションとは、「書かせること」と「破くこと」の理由が無理なく説明出来るものです。それについての、アメリカのメンタリストBILL FRITZの上手い解決法を、彼の好意で説明します。

「原因と結果」

- プレゼンテーション

—以下省略—

- 補足

—以下省略—

IAIN DUNFORD

- トラベルカード

—以下省略—

RUDOLF KUNZLI

• しゃれたやり方

フランス在住のメンタリスト RUDOLF KUNZLI は、彼の「QUARTO」のやり方にしゃれたタッチを加えています。

—以下省略—

• 不死鳥の灰から

—以下省略—

はじめに

—以下省略—

現象

メンタリストは、古代の神話に出て来る色彩豊かな鳥、PHOENIX（不死鳥）の話を始めます。1人の女性客に来てもらい、もう今では重要ではなくなった何か昔の願い事について思ってもらいます。メンタリストはろうそくに火を点けたら、彼女に1枚の名刺をわたして、その願いを表す単語を1つだけ書いてもらいます。次に、昔の願い事より強い最近の願い事を思ってもらい、それを表す1つの単語を書いてもらいます。

—以下省略—

準備

—以下省略—

プレゼンテーション

—以下省略—

補足

—以下省略—

MISAKI GABRIELLI

要らないものを処分するという、プレゼンテーションと一体化された BILLET TEA RING の正当化のもう 1 つの例が、イタリアのメンタリスト MISAKI GABRIELLI が発表を許可してくれた以下のやり方です。それはまた、楽しい劇的な演技をするためには、いかにしっかりした話しの「筋立て」が大切かを示している良い例でもあります。

CITY CENTRE

(現象)

客に 1 枚の名刺を渡して、好きな都市の名前を 1 つ書いてもらいます。
「あまり特別な所ではなく、ここにいる皆さんがすぐに判るような都市にしてください」

メンタリストはその都市名を開示して見せ、同時にその都市のランドマークとなる建物等の絵を描いてみせます。

(やり方)

—以下省略—

CODICIL (補足事項) : BILLET の 6 つのデザイン

—以下省略—

5. ZENERMANCY

(ZENER (ESP) SYMBOLS を使った占いや開示について)

はじめに

CARTOMANCY と TAROT

CARTOMANCY (カードを占いなどの目的で使う方法) は 14 世紀以来の長く特別な歴史を持っています。TAROT カードは次の世紀になって、当時盛んであった TAROCCHI (イタリア) あるいは TAROT (フランス) のゲームを簡単にするため、オリジナルのデッキにいくつもの「TRUMP 切り札」(「TRIUMPH」からきたもの) カードを加えることで出来上がったものです (P217 の脚注 162 : したがって、TAROT からプレイングカードが生まれたのではなく、その逆です)。TAROT カード (英語圏の人々にはこの名前が好まれた) はその後 3 世紀位の間は何もオカルトの世界とは関係ありませんでしたが、その後に神秘主義者や錬金術師などが関係してくるのです。

一方通常のデッキ（プレイングカード）の方が、ある意味驚くべき事に、20世紀にいたって TAROT カードが流行り出すまで、CARTOMANCY の主なる道具として使われてきたのです。今日では、TAROT カードの方が占いの世界では主流を占めており、典型的な「超能力フェア」等では、80%のリーダー達が TAROT を使っています。しかし、一方で商業的に（ショーとして）リーディングをやりたいと思う人が TAROT を必ずしも使わないという傾向も出て来ています。それは、そういう分野で生きて行こうという人は多く、競争がとても激しいので差別化したいということもあります。また TAROT カードはやはりプレイングカードに比べるとオカルト的であり、それを気味悪く思う人も多いからです。

1つのオプションとしては、やや古いデザインのプレイングカードを使うという手もあるでしょう。あるいはまたまったく違うデザインのカードを使う方法もあります。現在ではいろいろな特別な「占い用」のデッキが作られています。しかし私は有効なシンボルを持ち、しかも実際に長く使われて来たものを使いたいと思います。

いわゆる「ESP TESTING CARDS（実際には ZENER SYMBOL CARDS）」が1つの魅力的な候補です。そのカードは「占い」という範疇ではあまり使われて来ませんでしたが、興味ある「科学的」背景を持っており、使えるものです。最も2000年の映画「THE GIFT」では主人公の持つ占い用のカードとして活躍しましたが（P218 脚注 164 では、ZENER カードによるリーディングを目指す者はその映画を見た方が良いとしています）。

私は、ZENER SYMBOL の理解とその解釈のための基礎的事項をこのセクションで提供出来ること、そしてそれにより ZENER SYMBOL に対する見方が少しでも変わってくれることを望んでいます。

ZENER SYMBOL CARDS

—以下省略—

ZENER SYMBOL CARDS の変遷

—以下省略—

WU XING

—以下省略—

JOSEPH YU (TORONTO, CANADA) の言葉

「『FORTUNE—TELLING（運勢占い）』は言うなれば、特定の時に特定の場所で起きることを予言するものです。一方、『DEVINATION（お告げ。予知）』は、我々がその一部である宇宙とのコミュニケーションによる全体的視点からなされるものです。

『FORTUNE—TELLER』は、例えば「あなたは誰かと不適切な関係を持つだろう。そして、それは結局とても高くつくだろう」と言います。『DIVINER』は「あ

あなたは避けることの出来ない運命的な魅力と遭遇するだろう。しかし、その誘惑に打ち勝つことは出来るはずだ。そうしないとそこから生じることにより多大な痛手を受けるだろう」となります。

—以下省略—

SYMBOLS：はじめに

—以下省略—

WU XING と ZENER SYMBOLS との関係図

—以下省略—

SYMBOLS：その解釈

—以下省略—

○ THE CIRCLE

- ・ (WU XING における) 「木」としての特質

—以下省略—

- ・ ○の表すもの

—以下省略—

+ THE CROSS

- ・ 「火」としての特質

—以下省略—

- ・ +の表すもの

—以下省略—

波 THE WAVY LINES

- ・ 「土」としての特質

—以下省略—

- ・ 波の表すもの

—以下省略—

□ THE SQUARE

- ・ 「鉱物」としての特性

—以下省略—

- 口の表す意味

—以下省略—

☆ THE STAR

- 「水」としての特性

—以下省略—

- ☆の表す意味

—以下省略—

TRANSITIONS：はじめに

今まで見て来たように、ZENERMANCYのベースとなっている哲学的思想の根源は「変化」にあります。それらの要素は固定的なものではなく、宇宙全体における「陰」と「陽」の絶えざる盛衰を具現化しながら変化していくのです（P231の脚注180：「5大要素」と「陰と陽」の関係は表のようになります）。となれば当然に、「5代要素」間の変転（そして各要素を表すシンボル間の変転）は、リーディングにおける重要な要素となります。

—以下省略—

前向きサイクル

—以下省略—

後ろ向きサイクル

—以下省略—

支配的サイクル

—以下省略—

屈辱的サイクル

—以下省略—

TRANSITIONS：解釈

—以下省略—

休止

—以下省略—

前進

—以下省略—

後戻り

—以下省略—

前に飛ぶ

—以下省略—

後ろに飛ぶ

—以下省略—

一歩（STEPS）と飛ぶこと（HOPS）

—以下省略—

「変転・変化」の確率

—以下省略—

A READER PREPARES

（リーダーとなるための準備）

最も成功しているリーダー達は、好評なリーディングの秘訣とは「沢山語ってやることだ」ということに皆、同意しています。相談に賢い答えを返すことは受けますが、リーディングをすることに不安を感じているような初心者には、始めから重い内容を語るのは難しいです。そこで別なアドヴァイスをしたいと思います：まず小さな一歩からスタートしましょう。一度に全てをマスターしようとしなくて、ZENNER シンプルの基本的な形を利用した簡単なリーディングから始めましょう（「SYMBOLS INTERPRETATION」の項で示した各シンボルの枠の中を利用してください）。

そしてあなたのスキルと自信が改善されたら、WU ZING 思想の「5 大要素」の特性も織り込んでみましょう。最後にさらにシンボルの「変転」の概念を取り込めば、緻密さと伝統を織り込んだ現代の「DIVINATION SYSTEM」をマスター出来る事になります。

第 1 ステップ：シンボルのリーディング

—以下省略—

ポジション 1：現在の自分とと思っている姿を現す。

—以下省略—

ポジション 2：客の「強み」

—以下省略—

ポジション 3：実際の客の姿

—以下省略—

ポジション 4：客のモチベーション

—以下省略—

ポジション 5：未処理の事柄

—以下省略—

SYMBOL READING のための記憶補助法

—以下省略—

会話をすすめる

—以下省略—

簡単なシンボルリーディング# 1

—以下省略—

簡単なシンボルリーディング# 2

—以下省略—

READING DYNAMICS

儀式

シンボルカードがミックスされ、選ばれ、分析のために並べられるなどの仕方を軽く考えてはいけません。それらは「正式な儀式」の一部だからであり、「占い・予知」の過程において極めて重要なものです。カードそのものは常に敬意をもって取り扱われるべきものです。カードは誰がどのように混ぜるのか、デッキをカットするのは誰か、どちらの手を使うのか？、カードは誰によってどのように選ばれ、どんな順番で並べられるのか？などなどです。

—以下省略—

カードのレイアウトの例

—以下省略—

MAX MAVEN の「SPAN LAYOUT」

このレイアウト（P245 の図）では基本となる「過去—現在—未来」（A-B-C）はいろいろな影響を受けることとなります。D-E カードは客の心の影響、F-G カードは外的影響を表します。どちらのペアも左側のカードが「過去—現在」に影響を与え、右側のカードが「現在—未来」に影響を与えます。最後の H のカードは「注釈のカード」と言われるものです：

—以下省略—

その他の情報

—以下省略—

CLEROMANCY によるやり方

（訳注：ダイスのようなランダムな面が出る物を使った占い・予知のやり方）

これまでの説明は ZENER カードやカードに印刷されたシンボルを使ったものでした。しかし占いや予知のためのリーディングはカードに限るものではなく、例えばダイスを使った DIVINATION は記録に残る以前より存在し、したがって（カードを使う）CARTOMANCY や占星術よりはるか前に遡るもので、現存する最も古いダイスは 5000 年以上も前の物です。

皆さんは、5 面のフェアなダイスが作れると知ったら驚くかもしれませんが、P246 の図にある 5 面ダイスはアメリカでの特許も 2005 年に取っています。

基本的には、転がりを容易にするために斜めに削られたヘリを持つ三角形のプリズム状の特殊な形態をしています。どの面も同じ確率で出るように考えられています（P246 脚注 187：製造元は GAME SCIENCE 社）。その三角形の面には「1 と 5」があり、その他の面には「2, 3, 4」の数字のペアがあります。

このようなダイスはリーディングをやるスペースが限られている時に便利です。紙に必要なレイアウトを書いたら、このダイスを振ってそれぞれの位置に書くシンボルを決めていくのです。リーディングを練習する時に、出る目がランダムであるので良いですし、また安く、基本的に興味を持たせるような道具なので良いと思います。「PACKS SMALL、PLAYS BIG」とまでは言いませんが！

（訳注：「PACKS SMALL、PLAYS BIG」は「小さな道具で大きな演技を」という、マジック用具の広告などでもよく使われる常套句です）

リーディングスタイル

リーディングはだいたい次の 2 つのどちらかとなります：パーソナリティー／ライフスタイルに関するものと個別の状況に関するものです。

—以下省略—

長いリーディングについて

—以下省略—

「長いリーディング」の簡単な例

—以下省略—

- 大局観を語る

—以下省略—

- □

—以下省略—

- 波形

—以下省略—

- ○

—以下省略—

AN ABECEDARIAN ADJUNCT

(ABC との関係)

ZENER シンボルは容易にアルファベットの 5 つの母音と関連付けられるという、リーダーにとっての追加的事実があります。それは以下の通りです：

—以下省略—

COLOURED SYMBOLS

—以下省略—

参考文献

—以下省略—

6. WORDPLAY

(言葉のごまかし)

SIGN LANGUAGE

(ZODIAC サインの即席 DIVINATION)

—以下省略—

はじめに

—以下省略—

現象

「SIGN LANGUAGE」の現象は判り易いです：メンタリストが客の ZODIAC SIGN を、何も書かせることもなく、1文字1文字と当てて見せるのです。これは完全に即席に出来るもので、よくメンタリストが出くわす、「私の心を読んでみる」などと言われた時に、いつでもどこでも出来るものです。

—以下省略—

経緯

—以下省略—

PONS ASINORUM

(P256 脚注 198：経験の少ない者に、重い仕事を強いる事を表すラテン語です)

この類の演技は間違いなく計り知れないほどのエンターテインメントとしての価値があるのですが、経験の薄い、あるいは準備不足のメンタリストが演じると、取り返しのつかない惨事となる可能性があります。細部に気を配って、しっかりセリフを組み立て、練習しておかないと、まるで「WHEEL OF FORTUNE」のようになってしまいます。(P256 脚注：「WOF」はアメリカのテレビの番組でお互いに相手の単語を1文字ずつ当てていくものです)

—以下省略—

プレゼンテーション

「あなたの心を読んで欲しいですって？でもそれは本を読むようなわけにはいかず、まして私が良く知らない人の場合は大変です。でも、あなたが協力してくれると約束するなら、試しても良いです。(客が同意します)あなたは自分のスターサイン、ZODIAC サインとも言いますが、それを知っていますか？ああ、それが何かを言わなくても良いです。その名前のスペルも判りますか？素晴らしい！ではあなたが心だけで、その名前を私に送れるかどうか試してみましょう。それを容易にするために、大きな文字で書かれたそれを想像してください。ハリウッドの看板のように、ですが、ハリウッドの文字の代わりにあなたの ZODIAC サインのスペルを描いてください。それらの文字を心にはっきりと思い描いて、それを私に送る努力をしてください・・・

—以下省略—

手順

—以下省略—

• BEFOG (包み隠す)

—以下省略—

• CLARIFY (明らかにする)

—以下省略—

実際のやり方の例

—以下省略—

練習

—以下省略—

早見表

—以下省略—

OPHIUCHUS (蛇使い座)

—以下省略—

(現象)

—以下省略—

(やり方)

—以下省略—

VERBIAGE

(「言葉つかい」—単語の心理的フォース)

—以下省略—

説明

—以下省略—

オーストラリアからの報告

(訳注：原文の「DOWN UNDER」とは、オーストラリアやニュージーランドを指す言葉です)

—以下省略—

7. MYSTERY MELANGE

(いろいろな不思議)

天国からのコイン

(直感通りに行かないコイン)

あなたが今カジュアルな集まりにしているとします。(おそらくあなたの誘導で)話が「超能力」の方に向かいます。そして異常な精神力の研究に、通常の科学を持ちこむのは難しいと話します。そこであなたは次のように言います：

はじめに

科学者たちは異常な出来事があると、「偶然」のせいにしたがります。しかし、そのためには本当にランダムなものが何かを知らなければなりません、それは簡単な事ではないのです。多くの人は昔からある「コイントス」がランダムな出来事の典型的なものだと言います。しかし、彼等は間違っているかもしれません。

コインのトスは全てがランダムではないかもしれないのです。イカサマ師やマジシャンは、レギュラーコインに見える細工したコインを使いますし、レギュラーコインでも、フェアでないトスのやり方を知っています。たとえ信頼出来る人がコインをトスしても、結果はランダムではないかもしれません。というのは、コインが完全な円形でなかったり、完全に平でなかったり、エッジがけずられていたり、ウエイトをつけたりと、偏った結果が出るようにしてあることもあり得るからです。

ある人は、想像上の「VIRTUAL COIN」ならフェアだろうというかもしれませんが、それもまた正しくありません。

「VIRTUAL COIN」は人間の思考過程を反映するので、どうしてもその人の好き嫌いや性向が反映されてしまいます。そしてそのようなコインを使った結果は、その人を見れば他の人が予想出来るものとなるかもしれません。試してみましょう。

演技

—以下省略—

やり方

—以下省略—

補足

—以下省略—

SPOILED FOR CHOICE

(さらなるバンクナイト)

小史

メンタリズムの世界にあまり知られていない、宝石のように輝くものの1つに、「MARVOYAN' S BOLIVIAN BRAIN BAFFLERS」(1984年)という(「BBB」と頭韻を踏んではいるが)あまり魅力的でないタイトルの薄い本があります。そのいくつかの優れたエフェクトの中に、昔からある、しかし人気がある「BANK NIGHT」のエフェクトがあります。

—以下省略—

使う物

—以下省略—

演技の概観

—以下省略—

やり方：準備段階

—以下省略—

やり方、第1段階：選択を誘導する

—以下省略—

選択1：

—以下省略—

選択2：

—以下省略—

選択3：

—以下省略—

選択4：

—以下省略—

選択5：

—以下省略—

選択6：

—以下省略—

「DALEY' S DELIGHT」スイッチ

(P286 脚注 222 : DR. JACOB DALEY によって、1951 年に PHOENIX 誌に発表された素晴らしいスイッチですが、当初の解説が判り難く、ここでは PETER DUFFIE などの著作にある説明を、許可を得て掲載しています)

—以下省略—

やり方、第 2 段階：選択結果を見せる

—以下省略—

封筒を開ける

—以下省略—

開封#1

—以下省略—

開封#2

—以下省略—

開封#3

—以下省略—

「WALK-AROUND」のやり方

この「SPOILED FOR CHOICE」は通常はテーブルを使った方が、より「HANDS OFF (封筒に触らない)」になるので良いのですが、テーブルなどが無い「WALK-AROUND」の環境でも行えます。

—以下省略—

プレゼンテーション上のオプション

—以下省略—

GREG ARCE からのサジェスション

—以下省略—

BILL FRITZ のプレゼンテーション

—以下省略—

準備

—以下省略—

演技

—以下省略—

付録：オリジナルの「DISJUNCTURE」の選択方法 (やり方)

—以下省略—

- 客の最初の選択

—以下省略—

- メンタリストの最初の選択

—以下省略—

- 客の 2 回目の選択

—以下省略—

- メンタリストの 2 回目の選択

—以下省略—

- 最後の選択

—以下省略—

FOURSIGHT

(多くの客が参加する数字の予言)

はじめに

このルーティンは MARTIN GARDNER の即席のカードルーティン (P297 脚注 227 参照) に使われたやり方を発展させたものです。私はそのコンセプトが気に入り、もっと観客を参加させるようにしたいと思いましたが、それには元のエフェク

ト通りには行かず、妥協も必要でした。例えば、メンタリストが半数近くの数を選ぶことにもなりました。

しかし、その後の改案では即席の演技ではなくなりましたが、客がすべての数を全くランダムに選んだような印象を与えることに成功しました。またプレイングカードも使いません。

プレゼンテーション

—以下省略—

観客の参加

—以下省略—

必要なもの

—以下省略—

準備

—以下省略—

やり方

—以下省略—

補足

—以下省略—



以下、目次のみ

THE REAL THING

(メッセージを現わすメンタリズム)

はじめに

現象

道具

説明

ミックス

メッセージ

配布

メッセージの見せ方

凝った見せ方

ミックスの手順の演じ方

終りに

ROSS JOHNSON の「THE REAL THING」

- 芝居
- 攪乱要因
- 隙のない準備

JOE CURCILLO の提案

MIKE INCE のクローズアップへの提案

以下は MIKE の他のサジェスションです。

STEVE MURRAY の不気味な演出

- (効果)
- (必要なもの)
- (やり方)
- (プレゼンテーション)

THE VISION

(将来のことのデジャブ)

現象

準備

やり方

- 演技に沿って

開示

(補足)

8. FOR THE TOOLKIT

(惑わす工夫)

BIKEMARKS 2.0

(BICYCLE CARD にマークする更なるやり方)

「数値」のマーキング
(補足)
「スート」のマーキング
マーキングをする
4つの例

TICK TOCK TOO

(カード判定のための CARD CLOCKING)

現象

やりかた：基本編

やり方：上級編

「負の数値」の導入

絵札のカウントの別法

「負の合計値」を避ける

ZENER デックの CLOCKING

おわりに

補足

HOW TO CONSTRUCT A FORCING MATRIX

(数理的技法)

歴史

一例

マトリックスを作る

PREMISE NV

(緊急時の TWO-WAY OUT (逃げ道))

タイトル

話の前提

回答

THE NV PREDICTION

MARKER CRIBS

(完璧に隠されたカンニング表)

9. MUSINGS

(黙想：メンタリズムについての個人的意見)

ON PERFORMANCE

(実際の演技について)

演技の8つの要素

- テクニック (やり方)
- プロット
- エフェクト
- プレゼンテーション
- セリフ
- 個性
- ブロッキング
- 舞台環境

ON OVERTHINKING

(「考えすぎ」について)

ON THE USE OF PROPS IN MENTALISM

(メンタリズムで道具を使うことについて)

ON EXTRASENSORY PERCEPTION

(ESPについて)

「あなたはESPを持っているのですか？」

ON PSYCHIC GUILT

（「超能力者」と言うことのやましさ）

ON PREDICTING THE FUTURE

ON LEARNING COLD READING

（コールドリーディングを学ぶことについて）

コールドリーディングとは何か？

COLD READERになるには

とりあえずお金になる：BILLの話

最後に

ON THE VALIDITY OF READINGS

（READINGの有効性について）

ON BEING A PERPETUAL STUDENT

（常に修行中であり続けること）

10. BORROWED BUSINESS

（他の人のアイデアを借りる）

OTHER MINDS、OTHER THOUGHTS

名刺の向きについて

ABCDEFG

（ドイツ製の名刺の DIVINATION EFFECT:考案者 MARKUS BELDIG）

（現象）

準備

やり方

補足

THE BBB PEEK

はじめに

現象

道具とやり方

DESIGN DUPLICITY

(超サイコメトリーのプレゼンテーション-MARC PAUL の未発表のアイデアに基づくもの)

現象

準備

演技

MEXICAN TURNOVER について

別なやり方

さらなる別のやり方

PSI COIN

(SCOTT DEMING の「想像間奏曲」)

現象

経緯

演技

やり方

別な可能性への対処

繰り返しの演技

SCOTT からの言葉

C.C.SEER

現象

演技

やり方

スイッチのやり方

FIGMENTAL

(RAJ MADHOK の即席の説明不能のインビジブル BOOK TEST)

経緯

PLAYBOOK

第 1 段

第 2 段

第 3 段階

やり方

注意

BLOODIED

(MR.FINGERS の拇指 : IRV WEINER のやり方)

現象

経緯

やり方

ACKNOWLEDGEMENTS

(感謝)

おわりに

RICHARD WEBSTER

—以上—

CALCULATED THOUGHTS

BY
DOUG DYMENT

翻訳： 平賀 義達

編集：(有)フェザータッチ MAGIC

■ この日本語解説書は、あくまでも英書「CALCULATED THOUGHTS」をご購入いただいた方へのサービス原稿となります。

日本語解説書単体での販売はできません。

また内容についてはフェザータッチ MAGIC が
独自に翻訳編集したものです。

★ この日本語解説書の全てのコンテンツ(情報・資料・画像等)の著作権は、フェザータッチMAGICが所有します。一部、全部を問わず、無断でのコピーはもちろん、いかなる手段での転記、転載(電子メールを含む)販売等の二次使用は一切禁止します。

日本語版解説書©2021 FTM: *Feather Touch Magic Inc.*

販売：(有)フェザータッチ MAGIC

www.FTMagic.JP



〒520-0528 滋賀県大津市和辻高城 334-17

電話：090-3942-0320 FAX：0120-166-019

メール: FT@FTMagic.JP