



A DOUBULE TOUR BY GABRIEL WERLEN

はじめに

私が今日までねたまれながらも秘密にしてきた、即席のメンタリズムを解説したこの本によるこそ！

もちろん、「即席に出来る」ことはこの本の最終目的ではありませんが、いつでもどこでも素晴らしいエフェクトが出来るということも、とても便利で素敵なことです。

この本はテクニカルな面よりも、演技の途中で客の心をどう誘導するかということを考えています。

というのも、本書のエフェクトにはいわば有名なシュレディンガーの指摘のように、1つのエフェクトの中に隠れた2つの異なるエフェクトの流れがあるからです。客達は「実際に今起きていること」以外に他の結果が存在することに気づくことはありません。うまく誘導した時の客達の思い込みの強さには驚かされるばかりです。

シュレディンガー流のやり方をさらに深く知ってもらうために、私はさらに「ボーナス」として3番目のルーティンを紹介しました。それはシンプルですが、典型的なやり方を示してくれます。

読者がやることは、もう頁をめくって先に進むことしかありません。本書の旅を楽しんでください！

(訳注：ドイツの理論物理学者シュレディンガーは、猫を使った有名な実験などを通じて、「量子力学の世界では、相反する状態が重なり合って存在する状況があり得る」ことを指摘しました)

ABSOLUTE FREE WILL

「FREE WILL」タイプのエフェクトは、それが世界中のメンタリストを刺激してきたことで、数えきれないほど存在します。

以下に紹介するのは、私が長年研究し改良してきた「究極」のヴァージョンです。それは多くのマジシャン、そしてとても鋭いマジシャンをも煙に巻くという喜びをもたらしてくれました。彼等はエフェクトの純粹さだけでなく、やり方の独創性に圧倒されてきました。

あなたには是非、やり方の説明を読む前に客としてこのエフェクトを味わって欲しいものですが、私もそう出来たら良かったと心から思っていることを申し上げておきます。

1. 客から見た現象

メンタリストが私を、「すべての決定をあなたにやってもらうので」と言って、「直感のゲーム」に誘いました。

彼は、私のために彼があることを書いた、折りたたんだカードを渡します(7頁の図)。ただし、それは最後に読む物だと言います。

彼はテーブルに、財布、コイン、クレジットカードを並べて置きました(8頁第1図)。そして、私に、どの品物を私と彼が持ち、どれをテーブルに残すかを決めるように言います。

何回か、品物の位置を入れ替えるチャンスを与えられます。

私は最終的に、クレジットカードを自分で持って、財布をテーブルに残すようにします。つまりコインはメンタリストが持っていることとなります。すると、メンタリストはニッコリとしました。

彼は、この「直感のゲーム」をうまく終わらせるような決定を私がしたと言うのです。

それを証明するために、私がゲームの始めからポケットに入れて持っていた彼の書いたことを読むように、と言われます。

そこで折りたたんだカードを取り出し、上から読みます。すると、それは8頁第2図のような内容であり、私のした決定がすべて正しかったことが分かるのです！（「完璧です！私の手にはクレジットカード。あなたにはコイン」）

しかし、驚きがおさまると、私は2つに折ったカードの裏にまだ何か書いてあるのではないかと疑います。そこでメンタリストはカードを裏返すと、そこには9頁第1図のように書かれており（「財布はテーブルの上にある」）、やはり私の決定の正しさを示しているのです。

しかし、それでもなおカードは半分に折られたままであり、私は怪しいと思いました。私が違う決定をしたら、きっとメンタリストはカードの反対側を見せたのだらうと思ったからです。

メンタリストはあたかも私の疑念を察したかのように微笑んで、カードの裏面を見せます。するとそこには、ジョークが書かれていたのです（9頁第2図）。

（訳注：英文は直訳すれば、「好奇心があるという事は、少しは知恵がありそうだ！」ですが、ぐっとくだけで、「いちいち裏を気にするな！」とか「覗くな！」などとも書けるでしょう）

2. このエフェクトのやり方

前のセクションに、客がこのエフェクトをどう見るかをあなたに分かってもらうために、そしてあなたがこのエフェクトのやり方が分かるかどうかを考えてもらうために、出来るだけ正確に現象を述べました。

この即席のエフェクトを行うには、結果を書いたカードを入れた財布、クレジットカード、そしてありふれた物であるコインが必要です。

（準備）

—以下省略—

WILL-0-THE-WISPS（想像力のパワー）

（訳注：「WISP」は、わらや小枝の「ひと握り」の事です。このトリックでは、マッチ棒を握りません）

このシンプルなエフェクトは、元々は友人の子供のリクエストに応じて即席で行ったものです。その子は、会うといつも「何か見せろ」とせがむのです。

その時はキッチンにいて、マッチ箱が目に入りました。私は密かに何本かのマッチを手握り考え

たのが、このエフェクトです！

最後の開示での皆の反応には、こちらが驚かされた位でした。

それ以来、私はやり方をさらに磨いてきました。そして、このエフェクトは機会あればいつでも演じるものとなったのです。英語圏のマジシャンがいうところの「QUICKIE」（短時間で終わるトリック）です（訳注：著者の Gabriel Werlen はフランス人です）。

そのシンプルさにもかかわらず、このエフェクトの反応はいつも私を驚かせてくれます。それはきっと、それが持つ「メンタリズム」的な要素に加えて、想像上のマッチ棒が実体化するという「マジック」的現象が伴うからでしょう。

1. 観客から見た現象

メンタリストが、私の想像力のパワーをテストする実験をしたいと言います。

私は、5本の見えないマッチ棒のうちの何本かが実体化するようにと、強く思うように言われます。

私は自由に3本のマッチ棒を選びました。

私がしばし心をマッチ棒に集中していると、メンタリストが「すばらしいです！」と言います。そして、「これが現実と想像が一体化した結果です」と言って、はじめから握っていた手を開きます。

その手の中に、私が想像したのと同じ3本のマッチ棒があるのを見た時には、死ぬほどびっくりしました！

2. このルーティンのやり方

—以下省略—

(BONUS ROUTINE)

HEADS I WIN, TAILS YOU LOSE !

(コイントス必勝法)

私が特に好きな純粋な即席エフェクトの中で、これはメンタルコイントスをテーマにしたシンプルなやり方です。さらに私はこの地味なエフェクトを、メンタリストが勝つ確率が「134百万分の1しかない」勝ち目のないゲームというプレゼンテーションにしてみました。

1. 現象

このルーティンはとてもシンプルです。1人の客にメンタルコイントスゲーム（想像上のコイントスゲーム）を持ちかけます。

メンタリストは事前に「表」か「裏」を名刺に書いて、4つ折りにしてテーブルの上に置いておきます。

メンタリストは想像上のコインを宙にトスします。それがテーブルに落ちる前に、客が「表」あるいは「裏」と言います。途中で変えることも出来ます。

最終決定の後に客が恐る恐る名刺を広げると、メンタリストの勝ちが明らかになるのです！

1. やり方

単なるコイントスを超えた、より深遠な賭けの経験に客を誘います。

「これから私の勝つ確率が134百万分の1というゲームをしたいと思うのです。あのEUROMILLIONS（宝くじ）でさえ、130百万分の1なのですよ！

このゲームの名前は「表か裏か？」です。あ、笑わないでください。確かに単純なゲームですが、私はこのゲームを1日1回、まったく違う人達と一緒に26日間やり続けてきたのです。しかも、1回も失敗せずに、です。その確率は、67百万分の1というものなのですが、それは既に達成したのです！そして、もし今日も勝てば、その確率はEUROMILLIONに当たる確率を超えることになるのです！

ただし、私はメンタリストですから、本当のコインではなく想像上のコインを使います。

コインを宙にトスして、それがテーブルにスピンしながら落ちてくるところを想像してみてください

・・・はい、完璧です！

あなたは、私がこのゲームにいったい何を賭けるのかと思っていませんか？大金ではなく・・・もっと重要なもの、私の名声をかけようと思うのです。もし失敗したら、私は永遠にメンタリストを廃業します！

さて、この名刺には私の秘密のメッセージが書かれています。さあ、ゲームの準備は出来ました。始めましょう」

—以下省略—

● 商品はこちら⇒<https://www.ftmagic.jp/view/item/000000006214>

(有) フェザータッチ MAGIC <http://www.ftmagic.jp>