

トータルフリーウィル



<日本語版>

トータル・フリーウィル



**TOTALLY FREE
WILL
BY MARK CHANDAUE**

<日本語版>

Copyright © 2019 Mark Chandaue

All rights reserved. This book or any portion thereof may not be reproduced or used in any manner whatsoever without the express written permission of the publisher except for the use of brief quotations in a book review.

The information in this book is distributed on an “as is” basis, without warranty. Although every precaution has been taken in the preparation of this work, neither the author nor the publisher shall have any liability to any person or entity with respect to any loss or damage caused or alleged to be caused directly or indirectly by the information contained in this book.

Design and illustration by Phillip Smith at Sushi Design
(www.sushidesign.net)

Printed by Steve Haresign, Haresign Press

Exclusive Japanese Edition

**THIS LIMITED EDITION PRINTED BY
FEATHER TOUCH MAGIC**

翻訳： 平賀 義達

編集・発行：(有)フェザータッチ MAGIC

日本語版 Copyright @ 2021 (有)フェザータッチ MAGIC

(訳者より)

著者の MARK CHANDAUE はマジシャンを父親に持ち、小さい頃からマジックを始めました。若い頃はとても貧乏で、同じく文無しの(DVDでおなじみの) JOHN CAREY と共に「無賃乗車」で遠くのマジックコンヴェンションに行き、ディーラーブースですっと本を立ち読みして嫌がられたなどというエピソードもある人です。FT マジックからも彼の著書「HARPACROWN」が販売されました。

今回の本は、彼が興味を持った DEDDY CORBUZIER の有名な「FREE WILL」を研究した成果をまとめ、他のメンタリストのエフェクトと共に発表したものです。1 つのトリックを多岐にわたり研究した本は少なく、彼の考え方の変遷も知ることが出来て、「FREE WILL」系エフェクトのファンの方はもちろん、メンタル系エフェクトの好きな方ならどなたにも参考となる本です。

この本の読者は既にオリジナルの「FREE WILL」のやり方は知っているものとして、この本には説明がありません (FT マジックでも販売しています)。EQUIVOQUE (マジシャンズチョイス) と巧妙な予言の文章により成立するトリックですが、要は、3 つの品物のうち 1 つの行方が固定されていれば、他の 2 つの品物は誰がどう取ろうが、どちらの人に予言を読ませるかで、トリックが成立します。つまり、オリジナルでは、最後まで誰が予言を読むかは決まらず、予言の文章はどちらの人が読んでも良いように「曖昧さ」があるのですが、客は気が付きません。

著者の MARK CHANDAUE は、その「曖昧さ」を無くしたいと思ったところから研究をスタートしました。以下に、この本にある 15 のエフェクトの特色を挙げておきました。

(収録エフェクトの概要)

• FREE LUNCH—「FREE WILL」エフェクトにおける、「誰に予言を読ませるか」という「曖昧さ＝不確定要素」を排除したいと考えた著者が、解決法として「OUT TO LUNCH」原理を使ったものです。

3つの品物を使い、1つを客が、1つをメンタリストが持ち、1つはどけますが、誰が何を持っているかが、「曖昧さ」を残すことなく具体的に予言に書かれているのです。

• FREE BALLING—これも「FREE WILL」原理における不確定要因を排除するため、考案されたもので、3つの色紙を丸めたボールを使って、客の選択結果を具体的に予言します。

• THREE WILL—これはマグネット検知器を使うユニークなやり方で、最後の予言は常にメンタリストが見せます。その予言は、客は1つしか読みようがないと思っていますが、実際には巧妙に2WAYの予言となっているのです。

• FREE WILL ROCK YOU—これもマグネット検知器を使い、「グーチョキパー」のゲームのプレゼンテーションで行うものです。品物(石、ハサミ、紙)の選択の仕方に面白いやりが使われます。

• TOTALLY THREE WILL—「OUT TO LUNCH」原理にさらに工夫を加えたやり方でEQUIVOQUE(マジシャンズチョイス)を排除して、客の全く自由な選択を可能にしています。

• TOTALLY WAY OUT FREE WILL—ここでは客に、まずどける物、客が取る物、メンタリストが取る物と決まった順番でフリーチョイスさせることができます。また、客に品物を交換させることもできます。これを達成するために、あるギミックペーパーを使います。

• FUEL INJECTED FREE WILL—これも客に、どける物、客が取る物、メンタリストが取る物の順番でフリーチョイスさせることができます。その結果が、あらかじめテーブルに伏せて置いた客の携帯電話の画面に現れているのです。

• QUARTERMASTER' S COIN—スパイをテーマにした話と共に演技を進め、最後はスパイの目的地、客の目的地、メンタリストの目的地の3つが、「FREE WILL」原理で予言されているものです。

• **FREE WILL COINS**—このやり方では常に客が予言を読み、予言には誰が何のコインを持っているか、どのコインが袋にしまわれるかが、具体的に書かれています。そして、最後のキッカー（驚かせるもの）として、袋の中のコインを見ると曲がっているのです。

• **ROCK PAPER TRICKER**—3枚の名刺の裏に「RPS（石、紙、ハサミ）」を1つずつ書いたら、客にミックスさせます。2人の客が2枚を取り、残りをメンタリストが取ります。3人による「RPS」ゲームの結果が、はじめに伏せておいた1枚の名刺に予言されているのです。

• **GROUP DYNAMICS**—まず客のグループ全員でゲームをして、そこにいる客達の「集団力学」の作用を観察すると言います。済んだら、3人の客と「本命」のゲームをしますが、客がえらんだ3つの品物の行方が見事に予言されています。最後に予想もしないキッカーエンディングが待っています。

• **THE WILL OF THE CITY**—これは即席で、携帯電話を通じても出来るものです。客の選択による3つの品物の行方（客か、メンタリストか、ポケットか）が、あらかじめ「メールメッセージ」の形で客の携帯電話の画面に送られているのです。

• **IMPROBITY**—3つの品物の行方（客、メンタリスト、ポケット）の予言を、客とメンタリストのどちらかではなく、常に客が読むようにしたやり方です。ちょっとしたギミックを使って達成する面白い方法です。

• **CHANDAULOPE**—CHANDAULOPEは複数のアウトに対応したギミック封筒です。まずは2重封筒の作り方から始めますが、その後でFOUR-WAY、さらにSIX-WAYの封筒の作り方も説明します。

• **TOTALLY FREE WILL**—客に始めから予言を半分に破いたものの一方を持たせておくやり方です。品物の選択は客のフリーチョイスであり、破られた予言の紙の半分ずつを合わせると客の選択の結果が見事に予言されています。MARK CHANDAUEが自分の「FREE WILL」系エフェクトの最終形だとしているものです。

では、「FREE WILL」の世界をお楽しみください。

<目次>

(謝 辞)	-----	7
(はじめに)	-----	8
(感謝すべき人々)	-----	10
FREE LUNCH	フリーランチ -----	11
FREE BALLING	フリーボーリング -----	17
THREE WILL	スリーウイル -----	20
FREE WILL ROCK YOU	フリーウイル・ロックユー -----	28
TOTALLY THREE WILL	トータルリー・スリーウイル -----	34
TOTALLY WAY OUT FREE WILL	-----	39
	トータルリー・ウェイアウト・フリーウイル	
FUEL INJECTED FREE WILL	-----	45
	フューエル・インジェクテッド・フリーウイル	
QUARTERMASTER'S COIN	-----	48
	クォーターマスターズ・コイン	
FREE WILL COINS	フリーウイル・コインズ -----	57
ROCK PAPER TRICKER	ロック・ペーパー・トリッカー-----	76
GROUP DYNAMICS	グループダイナミックス -----	82
THE WILL OF THE CITY	ザ・ウイル・オブ・ザ・シティ-----	93
IMPROBITY	インプロビティ-----	101
CHANDAULOPE	シャンダロープ -----	107
TOTALLY FREE WILL	トータルリー・フリーウイル -----	111

謝辞

かなり以前に、私は「FREE WILL」というやり方を考案しました。メンタリズムのほんの 1 つのコンセプトでしたが、私にはそれがいつかメンタリズムの世界に大きなインパクトを与えるであろうと思っていました。もちろん、正しく演じられることが前提ですが・・・。

私がそれを商品化して以来、世界中の多くのメンタリストやマジシャンが自分達のルーティンに取り入れ、使い勝手が良いように変更して使って来ました。あちらをいじったり、こちらを触ったりしてきたのです。中には自分の名前で販売するものさえ、現れました。ある人は私に断りを入れて来ました。その他の連中は・・・何も無しです！

そうした事態のなかで、MARK CHANDAUE ほどこのやり方に心を没頭して研究努力した人を、私は他に知りません。彼はこのやり方を改良しただけでなく、完成させたのです。このやり方、原理がいつの日にか、メンタリズムの世界に大きなインパクトを与えるだろうと私が以前に考えた具体的な姿が、この本と言えます。

MARK がこの本にあるすべてのルーティンとエフェクトを考える前に、私がそうしたかったと思いますが、いずれにせよ私はこの本を誇りに思います。そして MARK、この宝石のような本に輝きを与えてくれてありがとう！

2016年1月 DEDDY CORBUZIER

はじめに（要約）

2004年にDEDDY CORBUZIERが「FREE WILL」というエフェクトを発表しました。表面的には、メンタリストが3つの品物の場所を予言するというシンプルなエフェクトでした。しかしこのやり方で重要なのは、誰が予言を読むかについての極めて巧妙な「曖昧さ」でした。

予言では「私は」また「あなたは」という表現を使っていますが、この「私」、「あなた」は誰が予言を読むかによって、メンタリストであったり、客であったりするのです。この、「誰が予言を読むか」についての「曖昧さ＝不確定性」が「FREE WILL」原理として知られるようになったのです。実際にはこの原理自体は1963年にまで遡れます。「THE GEN」1963年1月号で、PETER WARLOCKが「MAGICAL CHAIRS」というCHAIR TESTにこの原理の原型が使われています。DEDDYはこの原理にふさわしい名前と新しい命を与えたのです。

長年の間に「FREE WILL」エフェクトには多くのヴァリエーションが登場しました。私がすべてをリストアップ出来ないほどの数です。有名なものをリストアップすれば、以下の通りです。

- **Mick Ayers; 'Location, Location, Location' from 'Predictabilities'**
- **Jimmy Fingers; 'Free Will Of Order'**
- **Paulo Cavalli; 'Technicolour Will'**
- **Wayne Dobson; 'Personal FX'**
- **Doug Higley; 'Three No Will'**
- **Kenton Knepper; 'Kontrol'**
- **Pablo Amira; 'Porker face'**
- **Lawrence Hookway; 'Three Will'**
- **Stephen Young; 'Free Will Coins'**
- **Steve Drury; 'Quartermaster's Coin'**
- **Steve Dela; 'Will to Road' published by Alakazam.**
- **Joel Dickinson; 'Volition'**

さらにまた、GAFF（仕掛けのある道具）を使ったものとして、CHRISTOPHER TAYLORの素晴らしい「ECLIPSE」や、STEVE HAYNES & UDAY JADUGARの「FAIR PLAY」があります。

COLIN MCLEOD には、この本のいくつかの「FREE WILL」ヴァリエーションのヒントをくれた事、また彼のやり方の一部をこの本でシェアしてくれたことに感謝します。クレジットについては、別の項で、また本文で思いつく限りの人は挙げましたが、もし漏らした人がいたならば、私のミスでありお詫びします。また必要ないいくつかのやり方、例えば EQUIVOQUE (マジシャンズチョイス) などについてはその歴史等は範囲があまりにも広く、この本の中ではクレジットに触れていない点もお詫びしておきます。

この本には似たようなエフェクトややり方が多くあるので、以下の章の説明の中で繰り返しの部分がある事をお断りしておきます。もちろんこれは、決して本の頁数を増やして値段を吊り上げようなどと考えている訳ではありません。そうではなくて、人によっては全ての章を読まずに自分が興味を持った部分だけを拾い読みする人がいるからです。そのために私は出来るだけそれぞれの章の内容が完結するように考えたのです。出来るだけ前の章に戻って確認したりするのを減らしたいと思ったからです。しかし本を書く立場からするとかなりの負担であり、やはり読者にはこの本を始めから終わりまで全部読んで欲しいと思います。

すでに何人もの優れた人達から多くのヴァリエーションが発表されているのに、なぜまたさらにヴァリエーションを発表するのか？なぜなら結婚式を控えてお金が必要だったからです、と言うのは冗談で（訳注：MARK は時々冗談を書いてきます）、本当は私個人としては「FREE WILL」エフェクトが気に入っていますが、誰が予言を読むかについての「曖昧さ」がこのエフェクトの弱点だと感じられたからです。私は何年にもわたって、このエフェクトの HOLY GRAIL（聖杯＝あるべき究極の姿）を追求して来ました。そしてこの本のそれぞれのエフェクトがその結果を出してくれていると思っています。したがってこのプロットについて私がこれ以上の研究を進めることはないと思います。しかし、よく使われるこうした言葉は、後で「言わなければ良かった」と後悔することになる言葉のようですー将来もし「TOTALLY FREE WILL 2」ができるようなことがあった時には、です。

この本のエフェクトは原則時系列的に並べてあり、年とともに変化していく私の考え方も見ていただけるかもしれません。それぞれのヴァリエーションにはそれぞれの良さがあり、私は状況に応じてこれ等全てのヴァージョンを演じています。読者の皆さんにはそれぞれのエフェクトそのものだけでなく、その背後にある考え方にもなにかしらの価値を見出してくれることを望んでいます。

この本には、私の友人達が親切にも投稿してくれたものも含めてあります。その

中には本当に素晴らしいアイデアも含まれています。この本にある「FREE WILL」のエフェクトの中から読者の「お気に入り」が見つかり、私がこれ等のエフェクトを演じるのを楽しんでいるように、皆さんにも楽しんでいただく事を心から望んでいます。

MARK CHANDAUE

感謝すべき人々（要約）

私は、現在の人も故人も、余りに多くの人の恩恵を受けているので、この項を書くのは難しいです。この項で私が名前を挙げられなかった人々には、あらかじめお詫びをしておきます。とにかくこの星には70億人もの人がいるのですから、お世話になった人も多いわけです。もしあなたがこの項のリストに含められるべきなのに、その名がなかったら、私が年を取って来て物忘れが進んだ結果だと、ご勘弁ください。あなたが名前を挙げられるべき人であったら、私は一生涯あなたに借りを作ったことになりまし、心から感謝を捧げます。

私が最も助けられたのは、私のベストフレンドで将来の妻であるJULIEであり、私がこの本を書いている間は放っておかれていたのです（訳注：この本の挿絵からも判る通りMARKは若くはなく、「将来の妻」も冗談だと思います。後の方では「妻」といっており、既に結婚生活は長そうです）。それでも我慢強く私を励ましてくれ、紅茶とベーコンサンドウィッチをエンドレスで作ってくれました。美しい女性の存在が、どれだけ筆を進めさせてくれたか判りません。

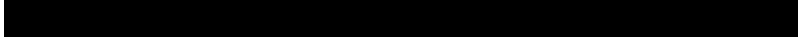
この本に投稿することによって直接に貢献してくれたり、ヒントをくれたりして間接的に貢献してくれた人達がたくさんいます。

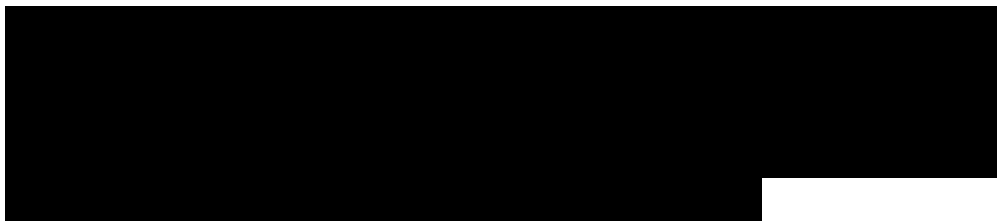
私の心の中のリストにはあなたがたの名前があることを保証しておきます。

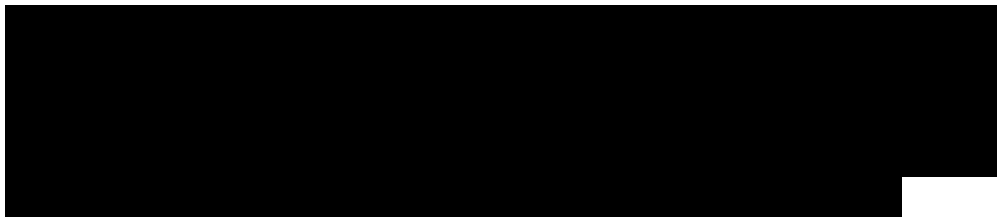
（英書には36名の名前が記されていますが割愛させていただきました。）


FREE LUNCH フリーランチ

私は DEDDY CORBUZIER の (FREE WILL という) エフェクトが好きですが、誰が予言を読むかについての「曖昧さ」が気になっていました。JIMMY FINGERS は彼の「FREE WILL OF ORDER」においてこの点を若干改良しましたが、それでも私が求めているものではありませんでした。STEPHEN YOUNG は「FREE WILL COINS」という KICKER FINISH (驚くべきエンディング) がある見事なヴァリエーションを考案しました。STEPHAN は親切にもそれをこの本に投稿してくれています。PATRICK REDFORD もこの(FREE WILL という) プロットについて研究しており、そのうちの 1 つを投稿してくれました。

私がこのプロットの研究を始めた頃が一番のお気に入り、COLIN MCLEOD が PENGUIN LECTURE (訳注: マジックショップ PENGUIN MAGIC が主宰するレクチャー) で行ったやり方でした。それこそ私が求めていたものでした。しかしながら、COLIN のやり方は秘密のマグネット検知器を使うものであり、その当時の私はメンタリズム業界で言うところの「文無し」だったので、マグネット検知器を買うことは出来ませんでした。私は COLIN のやり方が「曖昧さ」を取り除いて、誰が何を持っているかを明確に宣言出来るのが気に入っていたのです。私は高価な検知器なしで同じ事をしなければなりません。その結果、を使う 2 つの解決法を考えました。





は、COLIN ヴァージョンにおけるクリーンな結末を、(マグネット検知器を買うという) お金をかけずに達成出来ます。またこの

やり方では、エフェクトを行うためのうまい前提が出来て、予言する論理的理由も出来ます。

はじめ私は [REDACTED] 客の署名をどうしようかと考えました。「私がカードをすり替えないようにサインしてください」というやり方は気に入らなかったの、サインさせる違う理由を見つける必要がありました。そこで [REDACTED] を思いつきました。1983年に LONGMAN グループによって発行された「THE LONGMAN DICTIONARY OF PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY」(訳注: PSYCHIATRY は「精神医学、精神病治療法」です)によれば、[REDACTED] によって、書いた人を特定出来、また書いた時の心理状態、さらにその人の個性までも判断出来るとされているのです。

つまり [REDACTED] によって分析することで、メンタリストは客の個性を把握して彼がする行動を予言することが出来るという枠組みが出来上がります。

(有名なメンタリストである) BOB CASSIDY は、このやり方は予言をすることの意味付けが明確であり、彼がみた「FREE WILL」エフェクトのやり方の中で、これがベストであると思うと言ってくれました。私が MINDS でこれをレクチャーした時に DOUG DYMENT も BOB と同意見だと言いました。

—以下省略—

以上が、シンプルですが、私のお気に入りの「FREE WILL」エフェクトのヴァリエーションの1つです。このやり方は、客に上記のような変わった選択をさせること理由付けをして、リーディングを行い、予言をすることを自然な流れとしています。またリセットも簡単です。このやり方を考案して以降、私はいくつもの「FREE WILL」のヴァージョンを考えましたが、これはクローズアップの演技の時にいまだに使っているものです。

FREE BALLING フリーボーリング

(訳注：この章以降、「FREE WILL」を「FW」と略記させていただきます)

前章において、私は DEDDY CORBUZLER の「FW」が好きだが、誰が予言を読むのかについての「曖昧さ＝不確定性」が気になっていると述べました。そしてそれを克服するために 2 つの解決法を考えたとも述べました。最初のやり方は前章で説明しました。

このやり方では、インデックスカード位の大きさの 3 枚の小さな四角い色紙を使います。私は赤、緑、青にしていますが、何色でもかまいません。ここでは仮に赤、緑、青としておきます。また小さなベルベットの袋も使いますが、これも不透明な布地であれば、ベルベットでなくてもかまいません。現象としては、メンタリストがベルベットの袋から 3 個の色紙を丸めたボールをテーブルに空けます。メンタリストと客がボールを 1 つずつ取り、残りの 1 つはどけます。メンタリストが予言を見せると、3 個のボールの行方が正しく書かれています。

—以下省略—

THREE WILL

前章で述べたように、PENGUIN LECTURE の COLIN MCLEOD のヴァージョンは私のお気に入りの「FW」のヴァリエーションでしたが、私はマグネット検知器を持っていませんでした。その後検知器を手に入れて COLIN のヴァージョンを試してみたのですが、ひとつ気に入らないことが出て来ました。それは COLIN のやり方では、肝心なところで客に 1 つの品物について質問をしなければならないのです。それは実際のところ大きな問題ではないのですが、それでも私はその質問も排除したいと考えました。

なお、COLIN のやり方は、「曖昧さ」を完全に排除して、ただ 1 つの予言しか使いません。彼のレクチャーはそのやり方を知るだけでなく、彼の教える他の素晴らしいものも学べる、十分見る価値のあるものです。

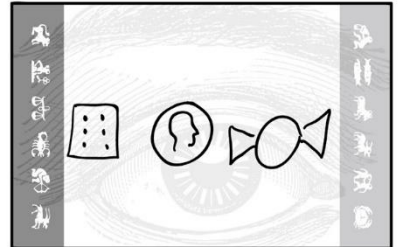
私が自分に問いかけなければならなかったことは、問題の「質問」をとり除けるか？でした。この「質問」は実は、「曖昧さ」のない明確な予言を演技の始めから出しておく事を可能にする重要な要素なのでした。COLIN のやり方で気に入らない正にその点が、明確な予言を可能にするという事で、私はジレンマに陥りました。この「質問」を排除するという事は 2 つのアウトが必要になるということであり、COLIN のやり方を後退させるもので、DEDDY の原案とわずかな差しかなくなってしまいます。

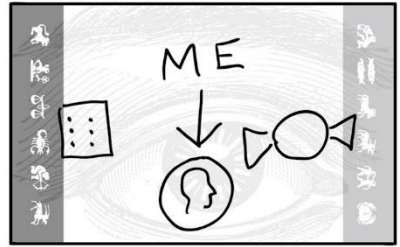
この「質問」を排除するためには、結局「FW」原理に似たやり方をしなければなりません。つまり誰がどの品物を持つかについての「曖昧さ=不確定性」を持った予言ですが、それを「曖昧さ」が無いもののように見せなければなりません。結局私の解決法は、

そこで、アメとコインとダイスを使った最も簡単な形を見てみましょう。あなたがアメを食べたくなるといけないので、そのアメは既に私がなめたものだと教えておきます（訳注：もちろん、これも筆者の冗談です）。

に
よって、ダイスとアメは左右どちらにでもコントロール出来ます。

3つの品物の位置はコントロール出来る訳です。





こうして、[REDACTED] 「曖昧さ」の無い確定した予言（のように見えるもの）が出来ました。

[REDACTED] 必ずその他のエフェクトにも応用可能であると確信しています。以上、このやり方の生まれた経緯などを述べて来ましたが、そろそろ実際のやり方をもう少し説明して、この「THREE WILL」というパズルを完成させたいと思います。

—以下省略—

抜き出した予言は客に書いてある事が見えないようにフェースを手前に向けて、メンタリストの胸のあたりで持っておきます。

客に 3 個の品物を背後でミックスしてもらいます。その客の肩をたたいて、「すいませんが、1 つだけ前に出してもらえますか?」と言って、例示のため右手を握って前に出して見せます
(図を参照)。



そしてすぐ続けて「では今度はこの方に1つ品物を取り出してくれますか?」と言って、右側の客を指します。客がまた背後から握りこぶしを前に出したら、その中にある品物を右の客に渡してもらいます。この間は、メンタリストは横を向いて手で目を隠して、受け渡しを見ないようにします。



まず両眼を閉じてP.24の図のように手でその上を覆います。

—以下省略—

言を示すようにします。これは予言が既に取り出されて観客に見える所にあるので、手を加える余地がないので問題はありません。

予言を「私」を上にして、メンタリストと2人の客の前に置きます（右図を参照）。



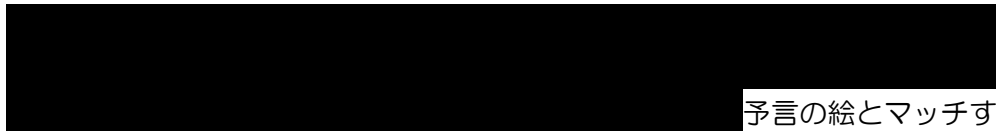
もしテーブルが無ければ、予言はメンタリストの手の平に置きます（下図を参照）。ダイスの絵を指して、「もし私が、先ほどのあなたの声と発言内容を正しく捉えて読んでいれば、今ダイスはこちらの方が持っていると思います」と言い、左側の客を指します。次にアメの絵を指して、右側の客に「アメはあなたが持っているはずです」と言います。最後にメンタリストがコインを持っていることを見せて、「コインを持っているのは、真ん中にある私です」と言います。



ダイスの絵を指して、「もし私があなたの話しぶりや態度を正しく把握していれば、あなたはダイスを持っていると思うのです」と言い、右側の客を示します。そしてアメの絵を指して左側の客に、「そしてアメはあなたの手にあると思いま



す」と言います。最後にメンタリストがコインを持っていることを見せて、「最後にコインを持っているのは、真ん中にいる私です」と言います。



予言の絵とマッチするのです。

—以下省略—

FREE WILL ROCK YOU

はじめにお断りですが、この本の他の章は時系列的に書かれて来ましたが、これはそうではありません。これはかなり新しいやり方なのですが、その一部が前章のやり方とかぶっているのです、ここに入れたのです。

私がこの章を、「はじめにお断りですが」という言葉で始めてしまったので、読者には「ちょっと待ってくれ。順番通りにしろ」と言う選択の余地はないようで、すいません。私はこの本を書く前から、これはここに入れようと決めていたみたいです。昔、「CHANDAUE さん、それが本当の名前なら最初に自己紹介などさせなかったのに（訳注：CHANDAUE というのは変わった名前であり、スペルを含めて観客にはピンと来ないからです）」と言われたのと同じ事で、もう遅いです。（訳注：ここも MARK 流のユーモアです）。

このエフェクトは JUSTIN SAUL の素晴らしいアイデアにヒントを得たものです。JUSTIN は、JIMMY FINGER の「FREE WILL OF ORDER」というエフェクトの彼のプレゼンテーションを私とシェアしてくれたのです。JUSTIN はオリジナルで使った品物を、「グー（石）、チョキ（ハサミ）、パー（紙）」に置き替え、「パー」にあたる「紙」に予言を書きました。JUSTIN のプレゼンテーションの素晴らしい所は、それにより紙を持っている人が予言を読むのが当然だとしたことです。

そのやり方は私に以下の「FW」バージョンを思いつかせましたが、私の知る限り他のどんな「FW」エフェクトとも異なっています。このやり方は客とジャンケンゲームをするというプレゼンテーションであり、客は自分の自由意思で

選択していると思いますが、実際はそうではないのです。既にサイコロは投げられているのです。

これまでの章のエフェクトと同じように、このエフェクトもメンタリストがコントロールして [REDACTED] は JUSTIN の素晴らしいアイデアによってカバーされ、紙を持っている客が自然に予言を読むようになるのです。

—以下省略—

(プレゼンテーション)

まず客を 1 人選びますが、BOB とします。「さて BOB、2 人で『石、ハサミ、紙』のゲーム、「ジャンケン」をしましょう。ただ、普通やるように手を出してやるのではなく、小道具を使います」と言って、石、ハサミ、紙をテーブルに置きます。「このゲームはさらに変わっていて、実はあなたには選択の余地がないのです。あなたは自分で自由に選んだつもりでも、そうではなく、全ては始めから決まっています。本当なのです。では、これらの品物のうち、好きな 2 つを取り上げてください」と言います。

—以下省略—

どうぞ、ご自分で選んだ物を広げて、中に書いてある事を読んでください」


[REDACTED] 「これらのあなたの選択は自由なように見えますが、そうではないのです。見てください、あなたはやはり人間の持つ性質から逃げることは出来ませんでした。2 つの品物を選ぶようにとお願いすると、あなたはすぐに石以外の物を取り上げました。石は最も重いものですし、汚れが付いたもので一番魅力がありません。そしてまた、ゲームに勝ちたいという人間心理から私に紙を渡しました。そうしたことですべてが判っていたので、あらかじめこの文章を用意しておきました」

ここで BOB をメンタリストの横にして、並んで紙を広げて予言を読むように

します。

このエフェクトで使えるさらなるサトルティーとしては、予言の紙の上部に「この紙を持っている者のみが、書いてある事を読むことが出来る」と書いておく手があります。BOB なりメンタリストなりが予言を読む前に、「この内容をあなた（あるいは私）が読む前に、これがあなた（あるいは私）に宛てたもので、あなた（あるいは私）だけが読むことが出来るものであることを確認してくれますか」と言います。私自身は JOSHUA QUINN の予言の表現だけで十分だと思うので、このサトルティーは使いませんが、もっと多人数の観客の場合には、予言の性格をより明確にするためにこの手を使ってもかまいません。

以上は人がよく言う「完璧な結果」です



—以下省略—

そこに至るプロセスはとてもフェアに見えるので、石がハサミを打ち破るという結果もあり合えたわけですし、客ははじめに品物をミックスしてもいるので、誰が勝つかについての最後の予言はとても強力なものです。

このエフェクトが、私と同じく皆さんをニコリとさせてくれることを望んでいます。これはこの本の中のベストのヴァージョンというわけではありませんが、私のお気に入りの1つであることは間違いありません。

TOTALLY THREE WILL

これは第1章の「FREE LUNCH」から生まれたものです。私は完全にEQUIVOQUEを排除したいと考え

—以下省略—

(準備)

—以下省略—

(やり方)

この本の他のエフェクト同様に、このエフェクトもメンタリストの持つ人の行動に対する影響力のデモンストレーションか、予言のデモンストレーションか、どちらのプレゼンテーションも使えます。

—以下省略—

客による自由な選択と、演技のはじめから出された客のサインした予言がこのエフェクトをとってもフェアかつクリーンなものにしています。

TOTALLY WAY OUT FREE WILL

前章の「TOTALLY THREE WILL」において、客に予言を読ませるための正当化の仕方は良いやり方だと思っています。それでも私は、私が「FW」エフェクトにおける HOLY GRAIL (聖杯=究極の目標) と考えているものを追求したいと思います。それは演技の最初から誰がどの品物を持つかを明確に書いた、「曖昧さ」を排除した予言です。もちろん同時に客の選択はまったく自由なものになればなりません。

私は 2 つの解決法を考えました。1 つは [REDACTED]、もう 1 つは [REDACTED]

—以下省略—

(プレゼンテーション)

このエフェクトには、

—以下省略—

(準備)

—以下省略—

(やり方)

この本にある他のすべてのエフェクトと同じように、これを予言でも、メンタリストによる見えない影響力でも、どちらのプレゼンテーションでも演じられます。

—以下省略—

~~~~~

あなたが、このエフェクトをどのように演じるにしても、私が楽しんで演じているのと同様に、楽しんで演じて欲しいと思います。

というわけで、とうとうこの本の終りにたどり着きました。私の本を読むために多くの時間を割いていただき、有難うございました。

私の作品であれ、この本に投稿してくれた人達の作品であれ、あなたが自分のお気に入りとなりそうな「FREE WILL」のやり方を見つけることを、心から望みます。さらにまた、この本にあるアイデアから、あなた自身のやり方が生み出されることも望むものです。

—以上—

# 「トータリー・フリーウィル」

## TOTALLY FREE WILL

BY MARK CHANDAUE

Exclusive Japanese Edition

*This Japanese Translation is authorized  
by MARK CHANDAUE*

この日本語版は、MARK CHANDAUE より日本語版としての権利を購入して  
(有)フェザータッチ MAGIC にて発行するものです。  
(2021/6/25)

翻訳： 平賀 義達

編集・発行：(有)フェザータッチ MAGIC

**THIS LIMITED EDITION PRINTED BY  
FEATHER TOUCH MAGIC**

トータリー・フリーウィル日本語版 Copyright @ 2021 (有)フェザータッチ MAGIC

★ 本書は、MARK CHANDAUE の「TOTALLY FREE WILL」(2019年発行)の日本語版です。本人との契約により特別に日本語版の権利を受け発行するものです。

★ この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。

販売：(有)フェザータッチ MAGIC

[www.FTMagic.JP](http://www.FTMagic.JP)

(有)フェザータッチ MAGIC [www.ftmagic.jp](http://www.ftmagic.jp) [ft@ftmagic.jp](mailto:ft@ftmagic.jp)