

MARKED 2.0



マークド 2.0 サイモン著 eBook ダウンロード
<日本語解説書>

著作権および利用条件

Copyright © 2026 by Simon.

無断転載を禁じます。

著者の事前の書面による許可なく、本書のいかなる部分も、電子的、機械的、写真複写、録音、その他のいかなる形式や手段によっても、複製、保存、または送信することは禁じられています。

本書に含まれる内容は、教育およびパフォーマンスの目的のみに意図されています。記述されているテクニック、技法、および概念は、パフォーマンスの文脈において、責任を持って倫理的に適用されるべきです。

特に断りのない限り、すべてのルーティン、プレゼンテーション、およびオリジナルのアイデアは著者の知的財産です。本資料の無断使用、配布、複製は固く禁じられています。

複雑さよりも洗練

私の過去の著作をお読みになった方なら、マークドブックがどのような可能性を秘めているか、すでにご理解いただけていることでしょう。それは本来隠されているべき情報へのアクセスを可能にし、適切な状況下では、それだけで強い反応を引き出すのに十分です。

しかし、時が経ち、実際の成果を見るにつれ、その技法自体が全体の一部に過ぎないことが明らかになってきました。真の影響力は、その情報がどのように明らかにされ、どのように構成され、観客によってどのように体験されるかにあるのです。

最初の著書は「可能性」に焦点を当てていました。そこでは、何が達成できるのか、また技法や構造の面でマークされたシステムをどこまで押し広げることができるのかを探求しました。

本書では、異なるアプローチをとっています。

『Marked 2.0』は、洗練を追求して作られています。新たな要素を重ねるのではなく、不要なものをすべて取り除き、全体的な現象を高める要素にのみ焦点を当てることを目指しました。

その結果、より直感的で、より自然でありながら、はるかに欺瞞性の高い仕掛けが生まれました。

技法はよりシンプルですが、その背後にある思考はより熟考されたものです。各ルーティンの構成は、単に人を欺くだけでなく、その瞬間が過ぎ去った後でも、再現するのが困難だと感じられるような体験を生み出すように設計されています。

これは、スキルを披露することではありません。パフォーマンスに明快さをもたらし、その明快さによって「不可能性」をさらに際立たせることです。

目次

直接的なアプローチ	05
基礎	07
—実は何が重要なのか	
必須ツール	8
マーキングシステム	9
—洗練されたアプローチ	
パルスコード	11
—存在してはならないものを読み解く	
確実な賭け	17
—絶対に外さない予言	
完璧な調和	22
—二つの現実が一致するとき	
スーパーノヴァ：超新星	26
—1つの考えが多くのものへと広がる時	
ウルトラ・ビジョン	35
—手の届かない先を見る	
存在しなかったカード	48
—存在しなかった…思考	
おすすめ	55
—現実を曲げるさらなる方法	
自分だけのマークドデッキを作る	56

はじめに

直接的なアプローチ

メンタリズムは、しばしば複雑さに関連付けられます。多くのパフォーマーは、マインド・リーディングという錯覚を生み出すために、多層的な技法、隠された手順、そして技術的な解決策に頼っています。

しかし実際には、最も強力な現象は、別のアプローチから生まれる傾向があります。

デモンストレーションがシンプルに見えるとき、

その説得力は高まります。目に見えるプロセスや明白な技法がない場合、その体験は単なる「トリック」としてではなく、より本物らしいものとして感じられるようになります。

ここで、マークドックの真価が発揮されます。基本的なレベルでは、情報を特定することが可能になります。

しかし、意図を持って使用すれば、ペースをコントロールし、不要な操作を排除し、必要な場所に正確に注意を集中させるためのツールとなります。

本書全体を通じて、直接（ダイレクト）性が重視されています。ルーティンは、動作を最小限に抑え、複雑さを減らし、観客の視点から見た現象を際立たせるように構成されています。

技法を隠すために層を重ねるのではなく、体験に寄与しない要素をすべて取り除くことが目的です。これにより、より洗練され、コントロールされた、そして最終的にはより説得力のあるパフォーマンスが生まれます。

本書に掲載されている内容は、実戦での使用を想定して設計されています。技術的な難易度よりも、明快さ、効率性、そしてインパクトを優先しています。

目的は、複雑なことを演じることではありません。不可能だと感じられるようなことを演じることです。

本書について 習得できる内容

『Marked 2.0』は、単発のルーティンの寄せ集めではなく、マークドデッキを実用的かつ巧妙に活用するための体系的なアプローチです。

本書の内容は、観客が心の中で選んだカードの公開・開示、厳しい条件下での複数の選択カードの特定、そして決定が公に下される前にそれを予言することに焦点を当てています。多くのルーティンは、デッキに直接触れることなく、しばしば背を向けた状態や管理された条件下で演じられるように設計されています。

技法のシンプルさと現象の強さに重点が置かれています。各ルーティンは、不要な手順を排除し、不可能性の瞬間を可能な限り明確に際立たせるように構成されています。

本書は、実際のパフォーマンスを目的とした内容です。テクニックは信頼性が高く、ハンドリングは効率的であり、構成は複雑になりすぎることなく、強い反応を引き出すように設計されています。

もし、自然で、コントロールされた、そして説明のつかないようなパフォーマンスを目指すのであれば、本書はそのスタイルを確立するための確固たる基礎を提供します。

基礎

実は何が重要なのか

具体的な手順があります。その前に、本書のすべてが基づいているいくつかの原則を明確にしておくことが重要です。これらは単なる理論上の考えではありません。

これらは実演から直接導き出されたものであり、技法そのものよりも、観客が演目をどう受け止めるかに大きな影響を与えます。

ダイレクト・メンタリズムの哲学

「より強力な現象には、より複雑な技法が必要だ」という通説があります。しかし実際には、その逆が当てはまることがよくあります。

手順が多ければ多いほど、観客が現象から意識を逸らす機会も増えます。追加される動き、動作、手順の一つひとつが摩擦を生むのです。たとえその技法が

隠されていたとしても、プロセスが進行しているという感覚は残ります。ダイレクト・メンタリズムは、その摩擦を取り除きます。

現象がシンプルに見えるように構成されていると、そのインパクトは増します。観客が何が起きているかを明確に追うことができ、何かが起こり得たと思われる瞬間が一切見当たらない場合、その結果は格段に説得力のあるものになります。

だからこそ、テクニックを控えめにすることで、より強い反応が得られることが多いのです。そうすることで、観客の注目は演者の動作から離れ、観客が体験していることそのものに完全に集中するようになるからです。

自然さも同様の役割を果たします。技術的な能力は重要ですが、パフォーマンスが自然でないと感じられると、観客との間に距離が生まれてしまいます。

目的は、スキルを披露することではありません。

目的は、その実演を本物のように感じさせることです。

すべてが自然に見えるとき、その現象に疑問を抱くことは難しくなります。

「読み取る」対「操る」

メンタルマジックのほとんどは、情報を読み取るか、決断に影響を与えるかの2つのカテゴリーに分類されます。この2つの違いを理解することは不可欠です。なぜなら、それらは観客に全く異なる体験をもたらすからです。

「リーディング」は直接的です。観客が考えたことを、あなたが明らかにするのです。これは明快で、明確であり、強力な手法です。これにより、能力が即座に証明され、解釈の余地はほとんど残されません。

一方、コントロールはより繊細です。すでに存在するものを明かすのではなく、観客を特定の結果へと導きます。正しく行われれば、その決断が完全に観客自身によるものだったかのように感じられます。

パフォーマンスにおいては、どちらのアプローチも価値がありますが、それぞれ異なる目的を果たします。「リーディング」はインパクトを生み出し、「コントローリング」は深みを生み出します。

これらを組み合わせると、その効果は格段に高まります。観客はまず、あなたが「心を読むことができる人」だと感じます。その認識が定着すれば、あなたがその思考に影響を与えているかもしれないという考えも、はるかに説得力を持つようになります。

本書に掲載されているいくつかのルーティンは、この流れに沿って構成されています。最初は「読み取る」デモンストレーションとして始まったものが、次第に「操る」ような感覚へと変化していきます。

必須ツール

本書で紹介する手法は、ごく少数の道具に依存しています。どれも複雑なものではなく、すべてはプロセスを複雑にするのではなく、簡素化することを目的として使用されます。

マークドックが基礎となります。これにより、目に見える手技を用いることなく、即席に情報にアクセスすることが可能になります。

ネイルライターは、直接的な予言が、答えを明かすことよりも強いインパクトを与える特定の状況で使用されます。

「インビジブル・デック」は、思考を外部化し、物理的な形を与えるための洗練された手段です。

封筒や箱は、隔たりを作り出すために使用されます。これらは、あなたと情報との間に距離を設けることで、不可能性の層を加えます。

目隠しはビジュアルな情報を完全に遮断し、それによって公平性の認識を強め、ありふれた説明を排除します。

ブランクカードは控えめに使用されますが、正しく適用すれば、単なる仕掛けを超え、現実の改変のような感覚をもたらす現象を生み出します。

これらのツールは、それぞれ単独で見れば単純なものです。その真価は、それらをどのように組み合わせ、パフォーマンスの中にいかに自然に組み込むかにあるのです。

コアシステムの構造と応用

このセクションの内容は、新しいテクニックを習得することではありません。すでに持っているものを、いかに洗練して活用するかについてです。

マークド・システム

洗練されたアプローチ

マークドデッキシステムの作成方法については、本書のバージョン1で詳しく解説しました。本書でもボーナスとしてその内容をお届けします。

もし第1巻の独占ルーティンを試してみたいという方には、追加の詳細情報と共に、それらが次の章で掲載される予定です。そのため、このセクションでは、より高いレベルでのパフォーマンスに必要なことだけに焦点を当てています。

目標は、単にマークを読み取るだけでなく、

完全にインビジブルのように行うことにあります。これは、効率とタイミングにかかっています。

決して情報を探しているように見えてはいけません。読み取りは、カードを広げる、デッキを整える、あるいは単に持つといった自然な動作の合間に、さりげなく行われるものです。

正しく行えば、情報が得られたという明確な瞬間は存在しません。観客の視点から見れば、まるで最初から知っていたかのように感じられるのです。

この知覚の変化は、システムそのものよりも重要です。

スピードと読み取り

スピードとは、カードをどれだけ速く特定できるかということではありません。パフォーマンスの流れを妨げることなく、どれだけ素早く情報を処理できるかということです。

ためらいは疑念を生みます。不適切なタイミングでほんの少しの間を空けるだけでも、何かが起こったと示唆してしまう可能性があります。

解決策は、急ぐことではなく、リーディングを、すでに理にかなっている動作に組み込むことです。カードは、独立したステップとしてではなく、自然な動きの一部として捉えられます。

練習を重ねることで、これは自然と身についていきます。もはやカードを読むことについて考える必要はなくなります。単にそれを認識し、そのまま続けるだけです。

同様に重要なのは、カードを読んでいるように見せないことです。視線の向き、ボディランゲージ、そしてタイミングがすべて重要な役割を果たします。重要な場面で、明らかにデッキに注意を向けていると、それが注目を集めてしまいます。

目標は、その注目点を完全に排除することです。

実演におけるハンドリング

パフォーマンスにおいては、些細な細部が大きな影響を及ぼします。立ち方、視線の向き、そして空間の扱い方、これらすべてが、その現象がどのように受け取られるかに影響します。

角度は常に考慮すべきですが、動きを制限するような形ではいけません。ハンドリングは開放的で、何の制約もないように感じられるべきです。もし慎重に見えれば、何かを隠しているように思われてしまいます。

タイミングも同様に重要です。いつ間を置くか、いつ話すか、そしていつその瞬間を静かに味わうかを知っているかどうかで、演技全体の雰囲気が一変することがあります。

姿勢や佇まいも、相手に与える印象に影響します。

リラックスしつつも抑制の効いた姿勢は、自信を伝えます。不必要な動きは、その逆の効果をもたらします。

これらの要素はどれも複雑なものではありませんが、それらが組み合わせることで、ルーティンが単なるデモンストレーションに感じられるか、それとも体験として感じられるかが決まります。

パルスコード

存在してはならないものを読み解く

メンタリズムには根本的な問いがあります。なぜ、物理的に選ばれたものを明かすのではなく、心の中にしか存在しなかったものを明かすことができるのでしょうか？

選ばれたカードは強力です。

心の中で思い描いたカードは、それ以上に強力です。

しかし、それさえもさらに発展させることができます。

このルーティンでは、カードは単に思い浮かべられるだけでなく

——それだけでなく、結びつけられるのです。観客には、その思考を現実のもの、物理的なもの、不変のもの——つまり自身の鼓動——と結びつけるよう求められます。続く展開は、単なる手品としてではなく、思考と身体の同期の瞬間として提示されます。

その結果は、仕掛けというよりは、むしろ発見のような感覚をもたらします。

これは、私の以前の作品で探求したコンセプトを再解釈したものです。そこでは、脈拍を読むことで観客の誕生日を明らかにすることができました。

ここでは、同じアイデアをカードのデッキに応用し、直感的で、個人的であり、理屈では説明しがたいデモンストレーションを生み出しています。

効果

観客にカードのデッキを手渡します。何も始まる前に、あなたは背を向けます。

参加者は、好きなカードを1枚思い浮かべるように指示されます。制限もなければ、カードを特定させるような仕掛けもなく、あなたも一切関与しません。

カードを思い浮かべたら、そのカードをデッキから取り出し、数秒間胸に当ててから、好きな場所に戻します。

デッキをしっかりとシャッフルします。

あなたは背を向けたまま、相手の手首を握り、カードを裏向きに一枚ずつテーブルの上に

配り始めるよう頼みます。

カードが落ちていく中、あなたは彼らの鼓動だけに集中します。しばらくすると、あなたはそれを止めます。

一枚のカードが取り出されます。

初めて、そのカードが裏返されます。

それは、まさに相手がただ思い浮かべたカードそのものです。

技法

このルーティンの強みは、そのタイミングにあります。技法自体は単純ですが、それが起こる瞬間こそが、このトリックを「インビジブル」なものにしているのです。

まず、マークドデッキを観客に手渡し、背を向けます。これにより、公平性が即座に確立され、その後の展開に対する疑念が払拭されます。背を向けたまま、観客に任意のカードを思い浮かべるよう指示します。少し時間を与えてください。

この工程を急がないでください。この選択がより本物らしく感じられるほど、その現象は強まります。

その人に、考えているカードを取り出して、裏向きにテーブルの上に置くようお願いします。この時点では、まだ何も起きていません。

——以下省略——