

パルメンタル

驚異的で非凡な原理への
探求の旅

<日本語版>

フェザータッチ MAGIC

PARIMENTAL

by JHEFF

First edition

Copyright © 2022 by Jheff Poncher

Cover Art by Jheff

Illustrations by Ever Elizalde and Jheff

All rights reserved by the author. No part of this publication may be reproduced or transmitted by any form or any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, or by any information storage or retrieval system, except as may be permitted in writing by the copyright owner

<日本語版>

Exclusive Japanese Edition

*This Japanese Translation is authorized
by JHEFF*

*この日本語版は JHEFF 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。*

(2022/8/20)

翻訳：平賀義達

編集：【フェザータッチ MAGIC】

<目次>

序文：Foreword by Richard Osterlind	4
壁の崩壊：Bursting the Dam	6
オリジナル・イフェクト：The Original Effect	9
パリティ原理：The Parity Principle	11
プリディクタメンタル：Predictamental	13
カラー・オブ・ザ・マインド：Colors of the Mind	20
「メッセージの読み方」：The Art of Reading Messages	25
展示場の予言：Exhibits of the Mind	28
展示場の予言 II：Exhibits of the Mind II	39
5つの品物の予言：Quintets of the Mind	43
「必要は発明の母」：Love Thy Mother: Originality By Necessity	48
探偵ゲーム：Sleuths of the Mind	53
9番目の不思議：Ninths of the Mind	59
映画スターの予言：Movie Stars of the Mind	69
「メンタリストたること」：Exposing the Process of the Mentalist	81
ロイアルティ：Royalties of the Mind	83
ターーンオーバー・プレイスメント・ムーブ	92
The Turnover Placement Move	
ロイアルティ2（カードを見ないやり方）	94
ロイアルティ3（プレイングカード・ヴァージョン）	95
都市の予言：Cities of the Mind	98
シンボルの予言：Symbols of the Mind	102
ランドマークの予言：Landmarks of the Mind	107
宝くじの予言：Lottery of the Mind	114
「手順そのものを楽しむ」：Entertaining in the Process	123
最後に：Final Thoughts	127
謝辞：Special Thanks	128
付録A（アップデート原稿）：Under the Wire Updates	128
付録B（追加アイディア by Ken Dyne and Luca Volpe	131
付録C（指先のメンタリズム）by Jim Steinmeyer	134
付録D（9つの格子枠のフォース）Directions for All Nine Positions	137

序文（要約）

光栄なことに、この「PARIMENTAL」の「序文」を書くようにと JHEFF に言われました。この本は読者に新しい、そして実際に使えるものを提供してくれる素晴らしい作品です。その基本原理は、MARTIN GARDNER、TONY SPINA、KEN BROOKE、MAX MAVEN、DAVID COPPERFIELD などによって使われてきたと言え、その有効性が分かるでしょう。JHEFF はこの原理に新しい検討を加えて来ました。

メンタリズムをやっていると、時にはスライハンドや巧妙なムーヴ、特殊な道具などを使わないエフェクトもやりたくなる時があります。巧妙な数学的原理に基づくセルフワーキングエフェクトは、時には心安く演じられるものであり、プレゼンテーションに集中させてくれます。この「PARIMENTAL」もそうした 1 つの原理を極めようとしたもので、20 近いエフェクトとアイデアが、とても役に立つ演技上のアドバイスと共に提供されます。

最近では、オンライン上で演技することも増えて来ましたが、ちょうど良いものはなかなか見つかりません。しかし、それについてもこの本は好適なものを提供してくれます。客はスクリーン越しの参加ではありますが、自分で選択することも多く、まるでメンタリストと 1 つの部屋にいるかのような感覚を持つでしょう。私が小さい時、父親はよく私を電話の所に引っ張って行って、TARBELL COURSE 2 にあるテレフォントリックをやっていましたが、そのトリックが電話を通じて行われるので、いつも相手はとても驚いていました。

同じようなことが、「PARITY」原理とこの本のルーティンで可能になります。これらのアイデアをトッププロ達が気に入って、いつの日か彼らのテレビジョンショーで見られる日も来るのではないのでしょうか？

ただ、これらのルーティンは皆、結果が出るまで一定の作業手順が必要です。しかし、それは必ずしも悪いことではなく、JHEFF もこの本の「ENTERTAINING IN THE PROCESS」と言うエッセイの中でそのことを論じています。

また、途中経過も含めて詳しいプレゼンテーションの説明があるので、理解は容易です。

時には、客達が酔っぱらっているような環境もありますし、そういう時はさっと終わるようなエフェクトを演じなければなりませんが、一方で時に

は知的な客層ともぶつかるので、そういう時には少々複雑な手順を要するエフェクトも問題なく受け入れられます。その結果が驚くべきものであれば、なおさらです。

あるパーティーで、主催者から何かやってくれと言われたとしましょう。他のテーブルからも客達が集まって、あなたの動きをにらみつけています。でもあなたはまったく恐れる必要もなく、プレイングカードあるいは他の日常品を使ったエフェクトについてコメントを開始します。エフェクトの中では客に自由な選択をさせますが、結果は驚くべきもので観客達も言葉がなくなります。そんな状況が可能となります。

私はこの「PARIMENTAL」を、他の同様の原理と組み合わせて使えるまだ発展途上の作品のユニークな例だと思っています。素晴らしい読み物であり、きっと読者に新しい思考の世界への扉を開けてくれることでしょう。私は、この本を強く推薦します。JHEFFは多大のエネルギーをこの本につぎ込んだに違いなく、出来上がったものを見ればそれが分かります。

RICHARD OSTERLIND：リチャード・オスタリンド

2021年8月

壁の崩壊（要約）

「CREATIVITY（創造力）」というのは、気まぐれで予言しがたいものです。私は自分を「クリエイティブ」な人間だとは思っていませんが、新しいことにチャレンジしようという気持ちは強く持っています。その気持ちが私にアイデアを出させ、ルーティンを作らせるのです。私のエフェクトのほとんどは、あるエフェクトなりプロットを私に合ったものにしようとチャレンジすることから始まっています。

ただ、今回は違いました。今回のチャレンジは私の「創造力」の壁、限界を突き破ったのです。1つのチャレンジの解決法が、次々とアイデアを生み出して行ったのです。1つのルーティンのためのアイデアからいくつものルーティンが生まれ、ついにはこの本となったのです。これらのルーティンのいくつかは、私が何年か前に考えて放っておいたアイデアに基づいていますし、またそれと新しいアイデアとの組み合わせから生まれています。

私は、コロナが広まった2020年頃に、インターネットで行うルーティンを探し始めました。一方、後述する「PARITY」原理は時々使いたいと思っていたもので、この時期には合っていると思いました。私は1つのルーティン、この本にも収録した「PREDICTAMENTAL」を作りました。それをインターネットでどう見せるかを考えている時に、「CUE CARD INDEX SYSTEM」というものを思いつき、それから「ROYALTIES OF THE MIND」というルーティンが生まれました。

それを他のルーティンと組み合わせて、クローズアップ、パーラー、ステージ、インターネット等どんな環境でも使えるようにヴァリエーションを考えている中から、また「PARITY」原理を使う別なルーティンが生まれて来ました。このように、今回は私の「創造力」の限界とされていた壁が崩れて、1つのルーティンから、次々と新しいアイデア、ルーティンが生まれたのです。

「PARITY」原理についてもう少し触れておくと、私がまだ10代の頃にTONY SPINAの「ROOM FOR DOUBT」というトリックに魅せられました。それは私がSFや怪奇物が好きだったことに関係あるかもしれませんが。また、犯人や、凶器、殺人現場を当てるゲーム「CLUE」が好きだったせいかもしれません。しかし、そのトリックの最大の魅力は、余計なスライハンドがなかったことです。ボタンを押して、後はプレゼンテーションに集中できるからです。

そのトリックは古い幽霊屋敷をめぐるもので、客は3つの小さな薬入れの缶から1つを選んでマーカーとして使います。メンタリストがカセットテープのボタンを押すと、気味の悪いボリスカーロフのような声がマーカーをカードの上で動かすように、そしてカードを取り除いていくようにいろいろな指示を与えるのです（訳注：BORIS KARLOFF はユニバーサル映画怪奇シリーズの、フランケンシュタインの怪物役で有名です）。結果として8枚のカードが取り除かれ、テープの声が残った1枚を当てるのです。しかも、マーカーである缶を開けると殺人事件に使われた凶器が出て来るのです。

これは私のお気に入りではありましたが、実際にはやることは出来ませんでした。と言うのは、このトリックにはいろいろな用具を使い、なにより当時はまだ大きかったテープレコーダーを持って学校に通う訳にはいかなかったからです。家で家族や友人に見せるとしても、回数は多くはなく「ほこり」をかぶることになったのです。でも、そのトリックのことは忘れませんでした。

その後の年月で、私はそのトリックの歴史について若干知ることが出来ました。1960年に MARTIN GARDNER がその原型をパズルとして雑誌に発表しましたが、そこではテーブルに3×3のパターンに配った9枚のプレイングカードの上で友人にグラスを動かさせていました。そこでは簡単な説明だけでしたが、私は次の章でこのトリックを取り上げて、その原理についても説明したいと思っています。

この原理を使ったマジック商品は「ROOM FOR DOUBT」だけではありません。GARDNER のやり方を最初に取り入れて商品化したのは、GENE GORDON の「VOICE FROM THE GRAVE」であり、そのほか動物をテーマにした KEN BROOKE の商品もありました。

この原理は TV で DAVID COPPERFIELD も使っていました。その演技は、この原理を使ったエフェクトが強力なものであるとの私の信念を証明してくれました。彼の TV ショーには MAX MAVEN が協力しており、この原理も彼が提案したものでした。

その後より実用的な3つのルーティンを見つけましたが、1つは品物を横1列に並べるものでした。この原理はそれでも有効であったのです。それは DAVE ARCH の「QUINTUPLE」で、電話を通して演じるものでした。並べるのはカードでなくても何でも良く、私も何回も演じました。後ろ向きになって、相手の前で行うことも出来ます。ただ、私が気になる点があり、それを修正したのがこの本にある「QUINTETS OF THE MIND」です。

2つ目は PAUL GREEN の「THIS GIFT' S FOR YOU」で、一列に並べた客の中をギフトボックスを移動させるものです。これもよくやりましたが、やはり私のスタイルに合わない部分があり、これと「CUE CARD INDEX SYSTEM」と組み合わせて、この本にある「LOTTERY OF THE MIND」を作りました。

3つ目は DAN HARLAN の DVD にある「NATURAL SELECTION」で、5枚のプレイングカードを一列に並べて、その中から選ばれるカードを预言するものです。客がランダムな数を選び、右へと進むか左へと進むかを自由に決めます。これについても、プレイングカード以外のものを使ったらもっと面白くなるのではないかなどと考えて、結局前記の「PREDICTAMENTAL」を作ったのです。

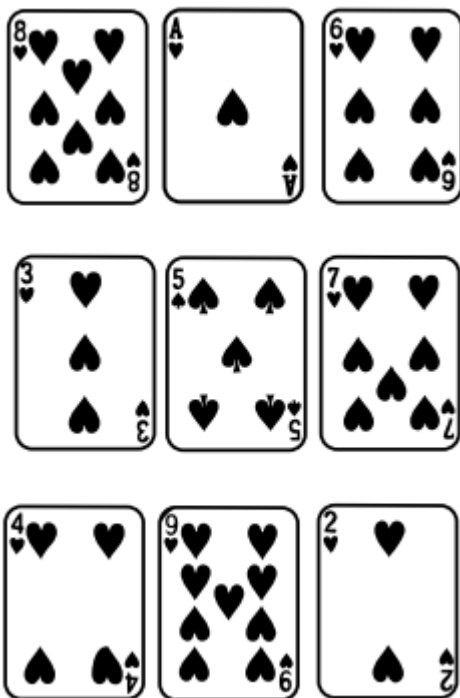
最後に1点だけ言っておかなければいけないことは、この本にあるルーティンはメンタリストのため、とりわけ私が使いやすいように考えたものです。したがって、そのプレゼンテーションもメンタリスト、とりわけ私の個性に合わせたものです。ですから、もしあなたがマジシャンならプレゼンテーションを変えてください。あなたがメンタリストであるなら、あなたの個性に合わせて調整してください。

以上でこの本の背景も分かったと思うので、この素晴らしい「PARITY」原理とそれを使った私のチャレンジの結果を探検に行きましょう。ただ、これはまだ完璧なものではなく、まだまだ私が研究中のアイデアがあります。したがって、これはまだ長い旅の始まりにすぎません。それでも、こうしてスタート出来ることはうれしい限りです。

ではまず、「SCIENTIFIC AMERICAN」誌に掲載されたオリジナルのルーティンを見てみましょう。

オリジナル・イフェクト

「SCIENTIFIC AMERICAN」誌1960年8月号で、MARTIN GARDNER は数学が趣味の VICTOR EIGEN から見せられた9枚のカードを使うトリックのことを書いています。その9枚はA～9までのカードで、**5だけがスペード**で**他はすべてハート**です。その9枚を図のように並べます。また1枚の封筒を横に置きます。



記事では、おそらく MARTIN GARDNER だと思われる人物が、9枚のカードの好きなカードの上にグラスを置くように言われます。彼はグラスを最下段右端のハートの2の上に置きます。VICTOR は相手の行動パターンが分かるので、最後にはグラスはスペードの5の上になれるだろうと言います。VICTOR は封筒から1枚のカードを取り出して相手に渡します。そこには、グラスの動かし方と、取り除くカードの名前が指示されています。グラスは前後左右の隣り合ったカードの上に移動させることが出来ますが、斜め方向には移動させることは出来ません。はじめにグラスが乗っていたカードに戻ってきてもかまいません。

カードの指示はこんな具合です；

1. 7（ハートの7）をどけてください。
2. 7回動かしたら、8（H8）をどけてください。
3. 4回動かしたら、2（H2）をどけてください。
4. 6回動かしたら、4（H4）をどけてください。
5. 5回動かしたら、9（H9）をどけてください。
6. 2回動かしたら、3（H3）をどけてください。
7. 1回動かしたら、6（H6）をどけてください。
8. 7回動かしたら、A（HA）をどけてください。

この指示により、**グラスは残った1枚のカードの上**にあり、それは常に**スペードの5**なのです。これは数学的原理、記事では「PARITY」原理と言われるものによって成立します。「PARITY」原理については次章で説明したいと思いますが、ここでは封筒と指示書についての巧妙な取り扱いについて説明しておきたいと思います。実は、指示書は

両面に書かれており、一方は客がマーカを偶数の位置に置いた時のためのもので、他方は奇数の位置に置いた時のためのものです。この例では、相手がグラスをハートの2、つまり9番目の位置（奇数位置）に置いたので、上記の奇数用の指示書を使うことになります。以下は、偶数用の指示書です；

—以下省略—

本には詳しい説明がありますが、9枚のカードを魔法陣のように並べることは、実際のやり方とは関係ないのです。この本でも明らかになります。

このルーティンから HAL NEWTON の「VOICE FROM ANOTHER WORLD」が生まれ、そこから TONY SPINA の「ROOM FOR DOUBT」が生まれたのです。この2つのトリックでは、

2つの異なる指示の方法が使われました。前者はレコードの両面を使い、後者は仕掛けのあるカセットテープを使ったのです。これらのトリックは既にマーケットからは消えて、現在では手に入りません。

—以下省略—

パリティ原理

「PARITY」原理は、客のマーカ―が列あるいは魔法陣のような格子枠の奇数番目か偶数番目のどちらの位置に着地するかを教えてくれるものです。また、マーカ―を奇数、偶数どちらの位置に着地させるかコントロールすることも可能にしてくれます。

まずは基本的な法則を思い出してください。

1. 奇数と奇数を足すと偶数になる。奇数+奇数=偶数。
2. 偶数と偶数を足すと偶数になる。偶数+偶数=偶数。
3. 奇数と偶数を足すと奇数になる。奇数+偶数=奇数。

つまり、同種類の数を足すと偶数になり、違う種類の数を足すと奇数になるのです。簡単に表せば、「同じ=偶数」、「違う=奇数」となります。私はこう覚えていました。

これをさらに具体的に例示するために、図のような「1」と「2」の枠を考えます。「1」は奇数で「2」が偶数です。今仮にコインを左側の枠「1」の上に置いたとします。

1 (奇数)	2 (偶数)
------------------	------------------

—以下省略—

ここでは2つの枠しか使いませんでしたが、列の数を増やしても、格子枠のように並べてもこの原理は働きます。原理の働きが分かったところで、マジックやメンタリズムへの応用を考えてみましょう。

例えば、マーカ―が最初にある位置が分かれば、マーカ―の着地点をコントロール出来ます。あるいは、マーカ―が着地しない位置が分かります。

もしマーカーが偶数番目の位置にあり、客にそれを偶数回移動させれば、マーカーは必ず偶数番目の位置に着地する訳です。偶数番目のどこに着地するかは分からなくても、少なくとも奇数番目にはいかないことが分かります。

またマーカーの位置をコントロールも出来ます。もしマーカーを奇数番目から偶数番目にスイッチしたければ、客にマーカーを奇数回だけ移動させればよい訳です（「同じ＝偶数」）。

偶数番目のどこに行くかは分からなくても、少なくとも奇数番目には行きません。ただし、残りの枠が2～3しか残っていないようなケースでは、正確にどの枠に着地させるかをコントロール出来ます。

これらの知識があれば、格子枠の中でのマーカーの動きを予言し、コントロールすることが出来ます。時には、格子枠や列を見なくても行えます。

そうしたルーティンを以下にいくつか説明したいと思います。

プリディクタメンタル

（注）このルーティンははじめ限定版として発表され、その後「JHEFFSMIND」に収録されたものです。私が考えた、「PARITY」原理を使った最初のルーティンなので、この本でも探求の旅の出発点として最初に載せました。最初に発表したものとほとんど変わっていませんが、5枚のカードのディーリングなど分かりにくい所は書き直しておきました。

（現象）

メンタリストはテーブルをはさんで若い女性の正面に座っています。1枚の封筒から名刺の束を取り出して裏向きに置きます。

「あなたは運命があらかじめ決められているものだと何を信じますか？あるいは、自分には完全な自由意志があると信じていますか？」

女性は「自由意志を信じている」と言います。

「私はそうは思いませんし、直感によりあなたの運命がどうなるかを知ることさえ出来ると思っているのです。あなたを最初にお見受けした時から、あなた

がこれからどういう選択をするのかが正確に分かったのです。そして、この封筒の中にはその証拠となる2枚のカードが入っているのです。何かマーカーとして使えるものがあるのですが、コインをお持ちですか？」

客が25セントコインを取り出したとします。

「なるほど、これは興味深いですね。あなたは25セントコインを選びました。多くの方はポケットに1ドルや50セントコインは入れていません。普通は25セントがポケットの中で一番大きいコインであり、あなたのタイプはそれを取り出して来るものなのです。これを見てください」

メンタリストは、封筒から2枚のカードを取り出します。上のカードの表には「あなたは25セントを使うだろう」と書いてあります。2枚目はまだ見せません。

「あなたは、これは偶然で、特に感心するほどのことではないと思うかもしれませんが。ではもっといろいろな選択をしてもらいましょう。もう1枚のカードは後でお見せします」と言って、2枚のカードは封筒にしまいます。ここで5枚の名刺を表向きにすると、そこには「職業」、「お金」、「人間関係」、「愛」、「健康」と書いてあります。

「我々が皆、関心を持つ5つの話題が書いてあります」と言ったら、メンタリストは5枚の名刺を裏向きにして客に渡します。「名刺をミックスして、順番を変えてください」と言い、
済んだら客から名刺を受け取ってテーブルに一列に並べます。

「好きな名刺の上にコインを置いてください」と指示して、客が「人間関係」の上に置いたとします。

「5から25の間で数を1つ選んでください。あまり大き過ぎない、また小さ過ぎない数にしてください」と言いますが、客が「17」と言ったとします。

「では、これから私が17回コインを移動させますので、よく見ておいてください。右方向に動かしますか、左方向に動かしますか、どちらにしましょう」と聞きます。客が「右」と言ったとします。

メンタリストはコインを持って、ハッキリとカードの上を右方向に1枚ずつ移動していきます。右端に来たら折り返して、今度は反対方向に向かってカウントを続けます。

8枚目に来たらカウントをストップし、「ここから同じ方向に進んで、次のカードを「9」とカウントするか、方向を逆にして前のカードを「9」とカウ

トするかどちらかの選択をしてください」と言います。客が「逆方向」と言ったとしたら、コインを今度は左方向へとカウントして行きます。最終的にコインが「お金」のカードの上に着地したとします。

「またまた興味深いことです。あなたははじめ自由に「人間関係」の名刺の上にコインを置き、「17」を選びました。また、はじめは右方向にカウントすることを選び、途中で変更しました。

もし、「お金」からスタートしていたら「職業」の名刺に着地したかもしれません。また、違う数を選んでいたら、結果は違ったでしょう。そして、あなたは自分の自由意志がコインを「お金」の名刺に着地させたと思っているでしょうが、違うのです。私はあなたを一目見た時から、あなたがどういう人なのかが分かったのです。そして、結果は「お金」しかないと分かったのです」

メンタリストは封筒から2枚のカードを取り出して、「あなたは25セントを使うだろう」と書いた1枚目のカードをずらして2枚目のカードを見せます。

そこには、「コインは『お金』の名刺に着地するだろう」と書かれているのです。

（準備等）

これは DAN HARLAN の DVD に収録された彼のトリック「NATURAL SELECTION」からヒントを得たものです。そこでは、5枚のカードを使い、6枚目を予言のカードにしていました。素晴らしいトリックであり、プレイングカード以外のものを使う余地が十分にあると思い、私の目的に合うように考えてみたものです。私のアイデアも加えた結果がこのルーティンです。

もちろん主役は「PARITY」原理であり、そこに EQUIVOQUE：エキボク、つまりマジシャンズチョイスを加えてあります（私は「VERBAL MANIPULATION」（言葉のマニピレーション）と呼ぶのが気に入っています）。さらに第3の要素として「予言のカード」があります。

私が上記に述べたのは基本的現象です。それはマジックエフェクトとしてもメンタルルーティン、まじめなリーディングとしても演じられます。客のするそれぞれの選択についてコメントすることが出来ますし、私はトリックとしてもリーディングとしても十分に成功を収めています。もちろん、あなたは私のこのプレゼンテーションや、名刺に書いた5つの話題をあなた流に変えてもらってかまいません。これはあくまで骨格であり、あなたに合った肉付けをしてもらえば良いのです。

必要な物は、小さな封筒1枚、それに入れるブランクカード2枚、5枚の名刺、コイン（借りても良いです）です。封筒の大きさは自由ですが、私のシャツのポケットに入るくらいの小さな封筒を使っています。その大きさの封筒は、他のルーティンでもよく使っています。

—以下省略—

（やり方）

はじめのセリフを言いながら、封筒を見せて中から5枚の名刺を取り出します。何かが書いてあるか分からないように裏向きで置いておきます。

—以下省略—