

トロージャン・ホース



THE TROJAN HORSE PROJECT

**BY MANOS KARTSAKIS,
MICHAEL MURRAY
IAN RASP CHEETHAM**

< **日本語解説書** >

はじめに

この本の「はじめに」を書いています。とても複雑な心境です。一方では、この本にある2つのルーティンをあなたに学んでもらえることで興奮していますし、また一方では、あなた自身でそれらのルーティンを実際に見る機会がなかったことに、私は大変残念に思っているのです。ただ、私の救いは、これからあなたが学ぶやり方が、エフェクトそのものと同じ位、印象的で素晴らしいものだということです。

はじめに解説されるルーティンは、私の良き友人である MANOS KARTSAKIS が考案し発展させたオリジナルのルーティンです。彼がいなかったら、この「TROJAN HORSE (トロイの木馬)」というプロジェクトそのものが成り立たなかったでしょう。この最初のルーティンは MANOS 自身の言葉で説明されますが、そこでは永久にあなたのレパートリーとなるであろう2つの新しいテクニクが紹介されます。

2番目のルーティンは私自身の考案したもので、(3つの品物の在処を当てるという)プロットに方法論として新しいアプローチの仕方をしています。それはきっと、あなたをにこりとさせ、頭を忙しく回転させるでしょう。そして最も良い点は、2つの異なるルーティンの要素を組み合わせ、いつでもどこでも、手に持てる3つの小さな品物が有る限り行える、強力なルーティンを作る事が出来るという点です。

経緯

我々がルーティンそのものに没頭する前に、この本のプロジェクトがどうして立ち上がったかを簡単に見ておきましょう。

2020年の異常に暑い夏の季節を過ごしている間に、私の友人 IAN RASP CHEETHAM が、共通の友人である MANOS KARTSAKIS の最新の作品を、是非早く見るようにと私を急かしました。私は彼の既作品「V1」、「V2」、そして「UNVEIL」にとっても感心していたので、彼にすぐに会いたくて都合の良い時間を聞きました。

(訳注:「V2」と「UNVEIL」は FT マジックから日本語解説付きで販売しています)

MANOS はすぐに返事をくれて、私達は彼のデモンストレーションを見る打ち合わせをしました。言うまでもなく、MANOS は私を失望させませんでした。メンタリストに3つの隠された品物の場所を当てさせてくれる彼の方法は、私の期待通りの印象的なものでした。

私がどれほどそのルーティンを気に入ったかを話すと、彼は親切にもやり方を教えてくれ、彼との会話の中から私自身このプロットに再チャレンジする気持ちが高まったのです。

私は既にいくつかの「3つの品物を見つける」ルーティンを作っていました。EQUILIBRIUM、REMOTE PERCEPTION SYSTEM、MARK CHANDAUE の本「TOTALLY FREE WILL」に投稿したもの、などです。

(訳注:「TOTALLY FREE WILL」も FT マジックから販売しています)

しかし、私はすぐに私の作品と MANOS のアイデアを結びつけることに着手しました。

その後数週間は、私は IAN RASP CHEETHAM に何度も電話をかけました。彼は私の考えを辛抱強く聞いてくれただけでなく、MANOS エフェクトの私のヴァージョンを、私がおものすごく誇りに

思う作品に仕上げるのをとても手伝ってくれたのです。

何か特別なものが出来たと満足して、私はまた SKYPE を通じて MANOS と連絡を取りました。私のやり方を彼に見せたところ、彼はいろいろと補足をしてくれたうえに、私のそのアイデアを親切にもメンタリズムの世界に発表する機会をも提供してくれたのです。

こうして、2人のアイデアを1つのジョイントプロジェクトとして発表することになりました。IAN RASP CHEETHAM が原稿の見直しをしてくれました。そして、やり方の巧妙さと、ギリシャの友人が私に見せてくれた気遣いを考えた時、「TROJAN HORSE (トロイの木馬)」以外にふさわしいタイトルはないと考えました。さて、それでは素晴らしいものを見に行きませんか・・・

MICHAEL MURRAY

THE STEALTH SWITCH SYSTEM BY MANOS KARTSAKIS

(秘密のスイッチシステム)

・NOTE TO THE READER(読者へ一言)

以下に現象の記述、プレゼンテーションの詳細な説明、続いてやり方の詳細な説明をします。それをスタートする前に、次の点について触れておきたいと思います。

なぜ、現象の記述が簡単なのかですが、これは (DAI) VERNON が言ったように、現象は理解しやすいようにシンプルであるべきだということです。もし現象をシンプルに表現できなかったら、それは通常そのエフェクトは何かおかしいということの表れです。

プレゼンテーションはエフェクトの基礎になるもので、ルーティンがうまく行くための見せ場やサトルティーを強調するものです。メンタリストは誰でも自分のスタイルに合った独自のプレゼンテーションを創るべきです。

現象

メンタリストは客に、3つの異なる品物をポケットやハンカチーフの中に隠してもらいます。客はルーティンの中で常にフリーチョイスを行い、品物をどこに隠すか、その場所を何回スイッチするか、自由に決めますが、メンタリストは100%正確に品物の行方を当ててしまい、最後にサプライズエンディングを用意しているのです。

プレゼンテーション

私は人々の心をあやつるのが好きです。私のやる事は、基本的に「人の考えることに影響を与える」、「人の心を読む」そして「人の行動を予言する」という事に集約されます。そのことを、あなたの前に置かれた3つの品物(折りたたんだ紙幣、コイン、キー)を使って明らかにしましょう。まずあなたにやって欲しい事は、紙幣を一方の手で取り上げて、このように握り込んでもらうことです(メンタリストは例としてやって見せ、客が指示に従います)。

(訳注：原文ではハッキリ書いてありませんが、メンタリストは、客の前にある紙幣とは別の折り

ただ紙幣を用意し、それを使って例示を行います)

はい、有難うございます。あなたは右手で紙幣を取り上げましたね。信じようと信じまいと、実はそれが私にあなたにやって欲しかったことなのです。あなたは今まで気づかなかったかもしれませんが、私はそれが空である事を見せながら、左手で指示をしていましたし、私の右手は握ってテーブルの上に乗せて、あなたが今握っている右手とまったく同じ形にしていたのです。相手の行動に影響を与えるために、相手の動きを鏡に映したようにやって見せる「鏡映し」という古いテクニックでしたが、ご覧のようにそれはうまく行くのです。私はあなたに右手で紙幣を取って握り込んで欲しいと思い、あなたは正に私が望んだとおりにやってくれました(メンタリストは自分の右手の紙幣を見せたら、客に握った右手を開かせると、そこには紙幣があります。メンタリストの紙幣は横に置いておきます)。

ひょっとすると、あなたはこれがフロック(まぐれ)だと思っていませんか?確かにこれは50-50の確率でした。そこでもう少しこれを前に進めてみましょう。今度は私は後ろ向きになります。あなたのやっている事も判りませんし、あなたの行動に影響を与えるのも難しい状態です。そして何をしてもらうかもはっきりさせましょう。今度はあなたは、どちらの手でもポケットでも使って何回スイッチしても良いです。そして最後には紙幣を隠してください。それを私が当てようというのです。さらに今度は私の気を散らすために、他の2つの品物も使ってもらいます。私は何も見えなくなります、私の指示には間違いなく従ってくださいね。準備はよいですか?では後ろ向きになります(メンタリストは後ろ向きになります)。

それでは、テーブルからどちらかの手で紙幣を取り上げてください。紙幣を左右の手で何回かスイッチして、最終的にどちらかの手に持ってください。全くランダムな選択です。次にもう一方の手でキーを取り上げて、左右の手の品物を何回かスイッチしてください。そして、私にはどの品物がどちらの手にあるかが判らないと確信したら、スイッチするのを止めてください。済んだら教えてください・・・有難うございます。では、2つの物のどちらかを、あなたの右ポケットに入れてください(そう言いながらメンタリストは、右手の品物を右ポケットに入れるジェスチャーをして見せます。実際には何も持っていません)。

済みましたか?では空いている方の手でテーブルにある品物を取り上げ、より事態をランダムにするために手に持った物を左右1回スイッチしてください。これで品物は次々と場所を変えました。さらに、手にある物とポケットにある物をスイッチしても良いのです。どうです、スイッチしますか?それとも今のままで良いですか?すべてはあなたの選択次第です(客がスイッチしてもしなくても、完全に客のフリーチョイスです。客が済んだら、メンタリストは続けます)

では、もう一つの空のポケットに、手にある品物を1つ入れてください(メンタリストは後ろ向きのまま、ポケットに何かを入れるジェスチャーをして見せます)。済んだらこのように両手を握ってください(メンタリストは両手を握って「こぶし」を作って見せます)。どちらの手に何を握っているのか判らないように、両手を同じように握ったら、教えてください(客はそのようにして、メンタリストが向き直ります)。

あなたがこれ等の品物をスイッチする度に、これらはまったくランダムな場所に移りました。そうですね?もしあなたが、もう1回多くスイッチしたり、少なくスイッチしたら、品物はまったく別な場所にありました。そして、何回スイッチするかは、あなたのフリーチョイスでした。また手と手だけでなく、ポケットともスイッチをしました。ですから、今どの品物がどこにあるかは、私にはまったく判りません。そうですね?(客は同意します)。

さあ、ここでマインドリーディングの出番となるのです。私が紙幣の有り場所を見つけるためには、あなたの心の中を読まなければならないからです。ここで「はい」「いいえ」で答える簡単な2つの

質問をしますが、それには心の中だけで答えてください。決して何も口にしないでください。よいですか？

「はい」「いいえ」は心の中だけで答えるのですよ・・・紙幣は右手にありますか？ 心の中で答えてください。(しばしの後にメンタリストが言います) おかしいですね、私は何も読み取れません。あなたは本当に心の中で質問に答えましたか？ もう1回試してみましよう。今度はしっかり質問に、心の中で答えてくださいよ。声には出さないでください。

紙幣は右手にありますか？・・・ああ、今回は大丈夫のようです。私には判りました。

では、次の質問をしますが、これにも心の中だけで答えてください。コインは左手にありますか？・・・なるほど。では、今度は正直に声に出して答えてください。あなたは2つの質問に同じ答えをしなかったでしょうね？(客は「いいえ、しませんでした」と言います)。そうですよね、そうだと思います。というのも、2回目の答えの時はあなたの顔つきがとても最初と違っていたからです。これが同じあなたか、と思う位でしたよ(ここは冗談めかして言います。また、ここはあなたの好きなマインドリーディングのジョークを使って、かまいません)。

さて、私は紙幣のある場所を当てると言いましたが、あなたがとてもうまく手伝ってくれているので、全ての品物のある場所を当ててみたいと思います！

それでは、まずキーがどこにあるかを思ってください・・・何も言わずに思うだけです。判りました。では次は、コインがどこにあるかを思ってください。また、何も言わないでくださいね・・・コインのことに集中してください・・・コインはあなたの左ポケットにあります。どうですか？

(客は確かにコインが左のポケットにあることを認めます。メンタリストは間をあけることなく続けて言います) あなたの左手は空です。紙幣は右手にあります。そしてキーはあなたの右ポケットにあります！(メンタリストが品物の有り場所を次々と開示して行くのに合わせて、客に手を開かせ、ポケットから品物を取り出させて、メンタリストの言ったことが正しい事を確認します。この連続した品物の開示という驚異を客に十分味わってもらったら、メンタリストは続けます)

私はまず、あなたの右手に紙幣を握らせることで、いかに私がああなたの行動に影響を与えられるかを見せました。またどこにそれぞれの品物があるのかを開示することで、あなたの心が読めることも示しました。

しかし、まだ私が見せていないのは、いかに人々の行動を私が事前に予測出来るか、ということです。この紙幣は、始めからずっとすり替えたりはしていません(演技の始めにメンタリストが使い、テーブルに置いてあった折りたたまれた紙幣を指します)。実はこの中には、私がああなたのために事前に書いておいたものがあるのです。

メンタリストが紙幣を払げて行くと、紙幣にはPOST-IT(裏に糊の付いたメモ用紙)が貼ってあり、そこにはこう書かれているのです：

- 紙幣はあなたの右手にあります。
- コインはあなたの左ポケットにあります。
- キーはあなたの右ポケットにあります。

やり方

このエフェクトは3段に分かれます。第1段は、あなたがそうさせたいと思う方の手で、客に紙幣を取り上げさせるように影響を与える所です。

このエフェクトのメインの段階は、客がランダムに手に持ち、ポケットに入れた品物のある場所を当てて見せる場面と、最後の予言の場面です。それぞれの段でやり方を説明しますが、3つの品物のある場所を当てる第2段でオリジナルのアイデアとやり方が使われています。他の2つの段については既存のやり方を使いますが、このエフェクトにはよく合っています。

第1段

客に、メンタリストが望む方の手で品物を取り上げるように、影響を与える場面です。

まずメンタリストは右手に折りたたんだ紙幣を握って持って、客の正面に立ちます。客に好きな方の手でテーブルから紙幣を取って、その手に握り込むように言います。その事を説明している間は、左手が空である事を見せながら、左手でジェスチャーを交えて説明します。一方右手は、もしメンタリストが座っているのであれば、テーブルの上に握ってのせておき、もし立っているのであれば、握った手を脇に付けておきます。

—以下省略—

第2段

この「THE STEALTH SWITCHING SYSTEM」では、客に98%のフリーチョイスを与え、2%をコントロールするといった感じです。

私は正確にそれを計算したわけではありませんが、その位のイメージなのです。真面目な話、メンタリストが客の行動をコントロールするのは、3秒も要しないのです。その他は客のフリーチョイスです。それでは、客にあたかもすべてフリーチョイスさせているように見ながら、どうやってコントロールするのかを見て行きましょう。

- まずあなたがすることは、客にどちらかの手で紙幣を取り上げて、何回か両手間でスイッチをして、最後にどちらかの手に握って隠してもらうことです（この間、メンタリストは後ろを向いています）。客は本当に何回紙幣をスイッチするのも自由であり、この時点ではメンタリストは本当にどちらの手に紙幣があるのかは判りません。しかし、

—以下省略—

第3段

（メンタリストの）紙幣の中の予言の開示です。

—以下省略—

ADDITIONAL IDEAS & SUGGESTIONS

(追加のアイデアとアドバイス)

もちろん、上記に説明したルーティンはクローズアップやパーラー、さらには ZOOM のようなオンラインでも演じられます。しかし、もしオンラインではなく実際の観客を相手にする時は、

—以下省略—

補足

このルーティンが皆さんに、演じるのがとても大変だと思われたいことを望みます。練習してみれば覚えるのも簡単ですし、演じる側の精神的負担といったものは実際にはとても少ないものです。もちろんセリフは覚えなければなりません、それ以外であなたのやる事は、
[REDACTED] だけです。それさえ判れば、すべてが判ります。ここで説明したセリフは演技に必要な基本的なものであり、あなたは自分のスタイルに合わせたものに変えてもらってかまいません。

私はこれを「WHICH HAND」タイプと同じカテゴリーのものとは考えていません。むしろ「FREE WILL」や「VISA CABARET」タイプのエフェクトに代わるものと思います。私はこのルーティンの背後にあるアイデアはもう3年ほど前から持っていたのですが、こうした形になったのは最近のことです。私は通常は何かを急いで発表するということはありませんが、こうしたタイプのエフェクトが既にこれまでに多数演じられて来た事を知っており、まったく新しいものという訳でもないので、その1つとして発表しました。ただ正直を言えばまだ、このやり方が持つ可能性の表面を引っ掻いているに過ぎないという感じがしています。そしておそらく今後数年間は、多くの時間をもっとこのアイデアとさらに多くのアイデアに割くことになるでしょう。しかし私にはこのルーティンが使えるということが判っているので、皆さんの誰かが対面でも、この狂った（コロナの）時代にポピュラーとなったオンラインという形でも、このルーティンを試してもらって、その価値を知って欲しいと切に願っています。

ルーティンの最後で使われるテクニック、つまり客に頭の中で返事をさせることからメンタリストが情報を引き出すというコンセプトは、

—以下省略—

読者へ

私がルーティンのコンセプトに関して重要な部分をあらためて説明したり、それをどのように演じるか（クローズアップか、親しい雰囲気の場合、ステージか、など）を説明するために、今後は私のすべての作品に、この「読者へ」というセクションを設けることにしました。もちろん、これを読んでいる皆さんが好きなようにこれを試してみるのは自由です。ただし、私が創作したすべてのものについて、その背景にある私の考え方を知らうのは重要なことだと思うのです。さらに、私を知るすべての人が判っているように、私は他のやり方よりも良いと思わなければ創作活動はしないのです。そういう訳で、次のセクションでは他のやり方との違いをあげて、なぜこのルーティンを創ったのかを読者によりハッキリ判っていただきたいと思います。

—以下省略—

PERFORMANCE ANALYSIS

(演技上の差異分析)

このルーティンは、もとはくつろいだクローズアップの環境、あるいはオンラインでの演技のために作られたものです。私はこれをステージで演じたことはありませんが、
と異なるプレゼンテーションでやってみたいとも思っています。

この本で解説されたルーティンと、既存のやり方との差を、「FREE WILL」タイプのルーティンで見ると、以下ようになります：

- 基本のやり方がまったく違います。
- 最後の予言の部分に（「FREE WILL」特有の）「曖昧さ」がなく、客が品物をどう扱うか（あるいは客の行動から来る何らかのキュー）を見ていることも必要ありません。
- BOB HUMMER のやり方、あるいはそれに類似するやり方をするルーティンの場合、その主要な差はこうです：

客が品物をスイッチする時に、何らのコントロールをする必要がありません。多くのやり方では、「A と B を入れ替えてください。次に C を・・・」といったセリフが必要になりますが、このルーティンでは必要ありません。ほとんどすべてのスイッチがフリーであり、客が手にある物とポケットにある物をスイッチするオプションを与えられた時に客は何回スイッチしても良く、あるいはメンタリストに言うことなくスイッチしたふりをして良いのです。

また（BOB HUMMER タイプの）多くのやり方では、少なくとも 1 つの物が始めに置かれた位置を知る必要がありますが、このルーティンでは演技の始めに 3 つの品物の置かれた位置を知る必要はありません。

- 客のチョイスの制限は人の人体構造と行動習慣によって行われ、「A と B を入れ替える・・・」といった口頭による直接的な制限はしません。
- ルーティンの中の多くのフリーチョイスと、最後に右手の物と右ポケットの中の物を自由にスイッチすることを可能にする 2WAY のアウトはユニークなものであり、他のやり方に比べてさらなるフリーチョイスが出来るという印象を与えます。

理詰めで客の行動の結果を絞って行く他の「LOGIC PUZZLE」タイプのエフェクトと、このルーティンを比べた時の差は、以下のようなものがあります。

- 多くの人が知っているように、このタイプのエフェクトが失敗するのは、客が（指示を理解出来ずに）混乱して悪意なくウソをついたり、やる手順を間違えた時です。私は自分でもこうした「LOGIC PUZZLE」のルーティンを作っており、決してこうしたやり方が良くないと言っている訳ではありません。しかしながら、我々のやり方ではその点が大いに進化していると信じています（客が混乱するようなことは起きません）。
- 多くのメンタリストがよく使う、客に頭の中で答えさせるというやり方をする事で、このルーティンの「LOGIC PUZZLE」の部分がプレゼンテーションの一部として隠されます。それにより、本当にマインドリーディングをやった場合と比較しても、遜色ない結果となっていると、私は思っています。

以上の私の作品にあなたの時間とお金を投資して頂き、大変有難うございました。これを楽しんでいただき、活用していただくことを期待いたします。

またお会いしましょう・・・

MANOS KARTSAKIS

CREDITS

STEPHEN MINCH：客が物をどこに置かか影響を与えるために、メンタリストが客と鏡像の位置に立つという策略を、彼の本「MIND MELDS」（1984）の中で最初に使ったのが彼だと、MICHAEL WEBER が教えてくれました。

MICHAEL MURRAY：彼もこの策略を使っており、私はそれから学びました。また COLIN MACLEOD も同じようなアイデアを ZOOM で見せてくれました。

BOB HUMMER：彼の「数学モンテ」ルーティンとそのコンセプト。PHONIX1945年8月号の TOMMY DOWN の「LIARS」の手順。JACK YATES、PAUL CURRY、KARL FULVES、MAX MAVEN、MICHAEL WABER 達は皆、オリジナルの「コントロールされたスイッチ」のやり方のヴァリエーションを発表しています。私のやり方は違いますが、こうした巨人たちの研究と作品が無ければ、存在しなかったでしょう。

特に MAX MAVEN と MICHAEL WABER には、クレジットの調査で助けられました。感謝します。

さらに、私の良き友人達、MICHAEL MURRAY、IAN RASP CHEETHAM、MICK WILSON、MARK CHANDAUE、STEVE WOOD、ANDREW BROWN、CHRISTIAN GRACE、PAUL DRAPER、MICHAEL CLARK、そして DREW BACKENTOSS には、私がこの本の原稿をまとめる時に、貴重なアドバイスをしてくれたことに感謝します。あなた達は皆、紳士でありまた驚くべき人達であり、皆さんの友情には言葉で表せないほど感謝しています。

GUESS WORK BY MICHAEL MURRAY

OVERVIEW（概観）

メンタリストのマインドリーディング能力のデモンストレーションのために、1人の客に3つの借りた品物を身体はどこかに隠してもらいます。メンタリストは客が品物を隠している間は後ろ向きになり、何も見たり聞いたりしません。またそれぞれの品物がどこに隠されるかについて、何のコントロールもしません。こうした状態で品物のある場所を正しく当てられる確率などについて話をします。そしてさらに、客に品物をミックスしてもらいます。しかしメンタリストはただちに品物のある場所を、100%の正確性を持って開示して見せるのです。

（いくつかの重要な特徴）

- どんな3つの物でも可（ギミックは使いません）

- 1 つは手で持ち、他の 2 つは異なるポケットに入れてもらうということ以外には、何処に何を隠すかについて客に注文をつけません。
- メンタリストが品物のある場所を開示する前に、客はさらに品物をミックスすることが出来ます（メンタリストはその事を知る必要もありません）。
- メンタリストは、何時でも何も見る必要はありません（このエフェクトはリモートでも出来ます）。
- メンタリストは常にそれぞれの品物のある場所を 100%正確に開示出来ます。
- 客は演技中、無言で過ごせます（最後にメンタリストが正しいという時だけ、声をだします）。
- 必要であれば、品物の最終的な場所を予言しておくことも出来ます。
- 対面でも、電話でも、インターネットでも出来ます。
- 完全に即席で出来ます。
- とても簡単でダイレクトで、なお且つとても不思議です。
- これは「LOGIC PUZZLE」では、ありません。

PSEUDO DEMONSTRATION

（仮の演技）

前にも言いましたが、また言わせてください。私はこのエフェクトを達成するために考案したやり方に極めて誇りを感じています。簡単に言えば、これはそれ以上ダイレクトなものには出来ず、そして何より良いのがすごく簡単だということです。実際のやり方を説明する前に、この本の読者に（やや簡略化されてはいますが）これを体験して欲しいと思います。やってみたいという人は、以下の 3 つの品物を用意してください。そして指示に従ってください。

- キー
- 紙幣（どんな額面でも、何処の国の紙幣でも可）
- コイン（同上）

（注）何らかの理由でやりたくない人は、このまま「やり方」に進んでかまいません。

あなたが従うべき、あなたへの指示

上記 3 つの物が準備出来たら、以下の私の指示に従ってください。なお、指示を明確にするため、イタリック体で書いてあります（訳注：訳文では、太字にしています）。

「まず好きな品物を左のポケットに入れてください。次に残りの 2 つのうち 1 つを右ポケットに入れてください。最後に残った物を手に握ってください」

先を読む前に、上記の事を間違いなくやってください。

とてもフェアであり、読者もこれでは私が 3 つの品物がどこに隠されたのかは判らないと思うでしょう。

—以下省略—

先へ進む前に、これまでやって来たことの結果を私が知ることは不可能だと、あなたも思うでしょう。始めに言った推測がどの位正しいかも判らないし、品物がスイッチされたかどうかも判りません。スイッチされたとしても、それが何かは判りません。

つまり、私には何も判らないのです。そうですね？

ここで間をおいて、以上の事をよく納得してください。それから次に進んでください！

P.34 の図を見て、あなたはニコリとしたのではないのでしょうか。もしそうでない時は、本を上下ひっくり返して P.34 下段に書いてあることを読んでください。ニコリとするでしょう。

—以下省略—

CONTEMPLATIONS

(今思うこと)

私は皆さんが、ここまでのことを試してみてくださいであろうことを切に祈ります。それをすることで私が知って欲しい事は、この演技がいかに無駄のないダイレクトなものであるかということです。実際の演技ではさらに、上記の模擬演技ではなかったサトルティーや正当化が加わります。そして何より良い事は、このやり方ではすべての品物のある場所の開示を、アウト（複数の逃げ道）なしで出来るということです。

—以下省略—

OPENING THOUGHTS

(はじめに)

私が本を読む時は、著者がそのエフェクトの創作過程についてのバックグラウンドの情報を書いてくれていると、嬉しく思います。そうした情報は読者にとって大変な価値があり、そのエフェクトの基になるやり方をより理解するのに役立つと思うからです。そのような情報を提供する事に欠点があるとすれば、提供される大量の情報を見てルーティンがとても複雑なのではないかと、誤解する読者が時々いるということです。皆さんがこれから読むルーティンはそういうことはありませんので、安心してください。

そこで、このエフェクトの構成について詳細な分析をする前に、このエフェクトの演技がいかにシンプルなものかをよく理解してもらうために、やり方について概観しておきたいと思います。実際のところ、このエフェクトのやり方全体について、シンプルな文章で言い表すことが出来ます。

—以下省略—

HISTORY & DEVELOPMENT

(歴史的経緯一要約)

—以下省略—

THE ART OF FAILING

(外し方一要約)

—以下省略—

STEP BY STEP INSTRUCTION

ここまでで、あなたもこのルーティンの基本的原理が判って来たと思います。そこでここからは、ルーティンの各ステップごとに、そこでやるべき事やサトルティ等を見て行きたいと思います。

THE HIDING (品物を隠す)

STEP ONE

—以下省略—

THE GUESS (推測)

STEP TWO

—以下省略—

BURYING THE GUESS / STARTING OVER

(「推測」の場面が終わり、再度始める段階)

STEP THREE

—以下省略—

THE ROTATION & REVEAL (品物の移動と開示)

STEP FOUR :

—以下省略—

CHAIN REACTION (連鎖反応) BY MICHAEL MURRAY

はじめに

皆さんがここまで読んで来た物を楽しんでくれたことを心から望んでいますが、実は私たちの旅はまだ終わっていないのです。以下のアプローチは、このテーマにおける私のアイデアの頂点に位置するものであり、またこれを本当の(超能力)現象、あるいは出来るだけそれに近いものとするという私の元々の目標をも達成するものです。

以下のアプローチは演技において多くの利点をもたらすものです。「推測」の役割を代替するだけでなく、何の質問の必要性もないのです。さらにまた、あなたは何を記憶する必要もないのです。つまり、客が3つの品物を隠したら、あなたは単にどの品物がどこにあるかを言うだけなのです。不可能に思えますよね？

短期間で私のお気に入りのエフェクトの1つとなったものにスポットライトを当てる前に、これまでのアプローチに内在するメカニズムを良く理解しておかなければいけません。それぞれの品物の最終的位置(可能性のある位置の1つ)を、「推測」がコントロールするやり方をあなたが理解していれば、この「CHAIN REACTION」を学ぶ準備が出来たといえます。

METHOD & PERFORMANCE

私は喜んで、以下のハンドリングが学ぶのに最も易しいものであることをお知らせしたいと思います。まず始めに、客にキー、紙幣、コインを用意してもらいます。その3つの品物を隠してもらうのですが、

—以下省略—

SITUATION ONE (可能性 1)

—以下省略—

SITUATION TWO (可能性 2)

—以下省略—

THE REVEAL (開示)

—以下省略—

FOOD FOR THOUGHT

(考えるべきこと・材料)

—以下省略—

INFLUENCED BY MANOS (MANOS のアドバイス)

MANOS は私のやり方に関して、以下のヴァリエーションをアドバイスしてくれました。

—以下省略—

ROCK、PAPER、SCISSORS (ジャンケンポン)

—以下省略—

THREE CUP MONTE

—以下省略—

THREE OBJECT PSYCHOMETRY (3つの品物によるサイコメトリー)

—以下省略—

THE DECOY (おとり)

—以下省略—

THE LIGHT SWITCH

—以下省略—

TAKING ADVANTAGE (得た情報を有利に使う)

—以下省略—

REMOTE CONTROL BY MICHAEL MURRAY

はじめに

以下はこの本のテーマの楽しいヴァリエーションであり、電話とかオンラインを通じて行うものです。このやり方のユニークなところは、メモリーワークが要らないのと、客がほとんどすべての作業をしてくれる、というところです。

—以下省略—

METHOD & PERFORMANCE

(やり方と演技)

—以下省略—

IN TWO MINDS BY MICHAEL MURRAY

はじめに

私の以前の作品「TRIDENT」は、名刺に描いた「絵」を使ったマインドリーディングでしたが、そこでやったようにここでも、

—以下省略—

METHOD & PERFORMANCE

最初の客に3つの品物を隠してもらいます（1つは手に、あと2つは左右のポケットに1つずつ隠します）。その作業をする時には、他の誰にも品物を隠した場所を見せないようにしてもらいます。その間、2人目の客には、3枚の名刺にそれぞれ1つずつ品物の名前を書いておいてもらいます。

—以下省略—

ALTERNATIVE APPROACH (別のやり方)

—以下省略—

SPECIAL THANKS & CREDITS

(感謝とクレジット要約)

最初に MANOS に心から感謝します。彼がいなければ、このプロジェクトは出来ませんでした。彼は時間とアイデアを惜しまず提供してくれました。始めに MANOS と話した時にもう彼は、私のアイデアを発表するように勧め、彼のルーティンを無料で「ボーナス」として提供するとまで言ってくれたのです。でもその好意をそのまま受ける訳にはいかないのです、こうしてジョイントプロジェクトにしてもらったのです。

第2に、IAN RASP CHEETHAM に感謝します。これまで読者が読んできた形にルーティンをまとめ、さらに磨きをかけるのを手伝ってくれました。私のアイデアが文字になるまでに、彼には無数の演技を彼の批評家的目で見てもらい、多くの実際的なアドバイスをしてもらいました。

我々 (MICHAEL と IAN) はいつも同じ側面から物事を見るということはありません。そしてその検討の結果、最も良いアイデアだけが最後に残るようになりました。また彼の校正し編集する優れた能力によって私の書いた物を見なおしてくれて、この本の中にあるアイデアをその頁からステージにまで持って行って活かせるように、読みやすいものにしてくれたのです。

鋭いひらめきを持ったクリエイターであり演技者である TIMON KRAUSE に感謝します。私が、実際の客を前に演技するという観点から分析して私のエフェクトを創るというやり方をするのも、彼の影響です。そして実践的なゴールを達成するための方法を考えるというやり方です。TIMON が

いなかったら、「CHAIN REACTION」はこれほどダイレクトな方法にすることは、出来ませんでした。

MARK CHANDAUE には彼の本「TOTALLY FREE WILL」を完成させた努力に敬意を表します。というのは、彼が彼の本に何か投稿しないと声をかけてくれなければ、これ等のアイデアは生まれなかったからです。彼自身のアイデアの影響も受けており、運良く使える状況になった時に、「紙幣」をさらなる追加のキッカーとして使うというものもそうです。

(訳注：「TOTALLY FREE WILL」は FT マジックから日本語訳付きで販売されています)

また、GABRIEL WERLEN にも感謝したいです。彼は素晴らしい本「GREEN NECK SYSTEM」を書きました。そこで使われている方法は、私のやり方とはまったく違う物ですが、私が「3つの品物」ルーティンの領域を初めて探ろうとした時に、大いなる指針となりました。

(訳注：「GREEN NECK SYSTEM」も FT マジックから日本語訳付きで販売しています)

BEN BLAU には、彼の「UNFAZED」という ESP エフェクトからヒントを得たことに感謝します。このルーティンそのものは3つの品物のある場所を当てることは、直接関係しませんが、入り混じったように見える中から一定の秩序が出来るというやり方に刺激されました。

さらに以下の人達の名前を挙げなければ、このクレジットのセクションは完璧とはなりません。

BOB HUMMER—彼は、「MATHEMATICAL MONTE」の発表で、以後のすべての「3つの品物」ルーティンの発展の基を創りました。

ALAIN NU—彼は、「NU-SENSE」というタイトルの「3つの品物」ルーティンを創り、そのやり方について詳述しました。

PATRICK REDFORD—彼はおそらくこの分野で最も研究を深めた人物です。彼の「TRIUNE FORCE」と「TRIAD/TETRAD SWITCHING TECHNIQUE」は素晴らしいです。

彼の「SUNRISE」をダウンロードして見ることを読者に強く薦めます。そこには、このテーマに関して素晴らしいアイデアがあります。

PIERRE ACOURT—彼は最近「4 SWITCH」を発表しましたが、それは「3つの品物」ルーティンに新しい光をあてるものと評判です。

私自身はまだ、彼の作品を詳しく見ていないのですが、知っている人によれば、彼のやり方は私のものとは異なるとのこと。

最後に、我々のジョイントプロジェクトにお金を投じてくれた読者すべてに感謝します。

皆さんが学んだルーティンとアイデアが、一般の客のみならず仲間のメンタリスト達の前でも楽し

く演じられるものとなる事を、こころから願うものです！

皆さまのご多幸を祈ります

MICHAEL MURRAY

TROJAN HORSE

BY MANOS KARTSAKIS、MICHAEL MURRAY、IAN RASP CHEETHAM

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「TROJAN HORSE」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。

★ この日本語版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

