V²

マノス・カルタキス

宗像寿祥訳

V^2

著
マノス・カルタキス

翻訳
宗像寿祥

No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system now known or to be invented, without permission in writing from the publishers.

Originally published in the United Kingdom by MindFX

© Michael Murray 2016

「本書を愛する妻マヌエラと愛しい娘エレナに捧げる。家族の愛と支えがあったからこそ困難を乗り越えることができたし、最善を尽くすこともできた。心からの感謝を」

マノス

CONTENTS

- 著者紹介： － 5
- 歴史と出典： － 7
- はじめに： － 8
- VERITAS： － 10
- VOX： － 19
- VOX 2.0： － 24
- VERBALIST： － 29
- VERBALIST 2.0： － 40
- VICE VERSA： － 50
- VELVET： － 66
- 謝辞・賛辞： － 75
- エピローグ： － 76
- Real Which Hand： － 79
- ProMetheus： － 86
- 特典：アイディア集　Michael Murray － 95

著者紹介：

多くのマジシャンが 6 歳か 7 歳でマジックを始める中、私は実はかなり遅れてマジックを始めました。マジックにのめり込んだときはすでに 10 代も半ばだったので、遅れを取り戻すために必死で努力をしました。

最初に夢中になったのはクロースアップ・マジックです。ダローの"エンサイクロペディア・オブ・カード・スライツ"シリーズ（一部が邦訳版で既刊）やマイケル・アマーの"イージー・トゥ・マスター"シリーズ（一部が邦訳版で既刊）を教材として、カードやコインなどのスライトオブハンドに明け暮れました。

恥ずかしながら、はじめはメンタリズムに興味を持っていませんでした。私はかなり懐疑的な性格だったので、サイキック（当時はメンタリズムをそう捉えていた）として振る舞うのは性に合わないと思っていたのです。

初めてメンタリズムが面白いと思ったのは Lee Earl のパフォーマンスを見たときのこと。それまでに見たメンタリストとは違い、より心理学的で真に迫ったパフォーマンスに心を掴まれました。

メンタリズムに関心を持ち始めてからは、できる限り多くの資料を読み漁りました（例えば Corinda、Bob Cassidy、Max Maven、Richard Osterlind など)。それでもまだクロースアップ・マジックやスライトオブハンドの練習を続けていました。

メンタリズムへの考え方に変化が訪れたのは、Darren Brown がマジック界に現れたときのこと。それまでに見てきたものとはまるで違うのです。演じる方法もまさに印象的でしたが、それ以上に彼の表現方法、つまり思考を読むだけではなくマインド・リーディングの「過程」を中心とした演出に、私は驚き、魅了されたのです。

私のマジックに最も影響を与えた人物が Derren であることは間違いありません。Derren の演技に影響を受けて、私のように懐疑的な人間でもメンタリズムができると思えたのですから。

だからといって何もかもDerrenと同じように演じているわけではありませんし、メンタリズムはDerrenのように演じるべきだとも思いません。ただ私にはこのやり方が似合い、自分の演技をうまく見せられると感じるのです。

マジックを始めてから、あっという間に15年が過ぎました。Derrenに影響を受けた手順を含む、私にとって初めての作品集をマジック・コミュニティに発表できることを嬉しく思います。

本書のアイディアを楽しんでもらえれば幸いです。
成功を祈ります。

2016年1月10日　マノス・カルタキス

歴史と出典：

嘘つき／正直者の原理を使った論理パズルについて、起源をたどると約2500年前まで遡ります。メンタリズムへの応用はおそらくJack Vosburghが1941年に"More Than a Trick"で発表した'The Awful Truth'が初出でしょう。この派生作品としてTommy Dowdが"The Phoenix " 1945年8月の第90号に'Liars!'を発表しました。

この現象を言語だけで構成した作品はGerald Koskyが"Apocalypse" 1978年6月に発表した'To Tell The Truth'が初出と言われています。

上記クレジットを提供してくれたMax Mavenに心から感謝いたします。

近年which hand（訳注：観客がコインなどを片手に握り、どちらの手に握っているかを演者が当てるマジックの総称）が再び注目を集めています。最近発表された中でも特に目覚ましい作品を紹介します。

・Manoeda　－Ever Elizalde
・Rock, Paper, Lies　－Jay Di Biase
・Tequila Hustler　－Mark Elsdon

注釈: Mark Elsdonと私は'Tequila Hustler'で使われている論理パズルを別々に考案していました。Markに会ったときには既に発表予定だと聞いたので、本書にはこのアイディアを収載しないことにしました。

はじめに：

本書は Which hand の手順を中心とした作品集です。いくつかの手順では嘘つき／正直者の原理を使っていますし、そうでないものも含まれています。多くの手順では私が「V」と呼ぶ原理が使われています。

「V」とは最終的に観客が嘘をつくのか本当の事を言うのか、もしくは演者の指示に従うかあべこべにするのかを識別するための原理です。この原理は長年論理パズルに存在していましたし、古くからメンタリズムでも使われていましたが（クレジットを参照)、名前はなかったようです。

本書に解説した手順はこれまでに何回も演じていますが、今ではいつも演じる手順はこの中の２つか３つです。本書には今では演じていない手順も収載していますが、それには２つの理由があります。

第１の理由、いまや演じていない手順も実にいい手順であるため。演じない理由はただ個人的な好みです。私自身は他の手順（本書にも掲載）をよく演じていますが、読者の皆さんは自分が気に入ったものを選んでもらえればと思います。

第２の理由、私が考案した手順はそれぞれ直接的なつながりを持っているため。最初の手順がなければ改案（と思っています）にもたどり着けなかったと思います。

古い手順が私にひらめきを与えたように、みなさんも古い手順を読み進めることで、自分の手順を考案するきっかけになるかもしれません。現在演じているものも演じていないものも、あわせて概略を説明しましょう。

Verbalist　私が最初に考案した which hand の手順で、今でもよく演じています。お気に入りの１つです。

Verbalist 2.0　上記の第２版です。細かな違いはありますが、オリジナル版とともによく演じています。

Veritas　この手順はとても気に入っています。いい手順ですが、最近は'Velvet'の方が演じる機会が多いです。

Vox　この手順のポテンシャルは大きいのですが、観客は指示に従いにくいようです。ですから観客が指示に従いやすいように、Vox 2.0 として作り変えました。

Vox 2.0　上記の改案です。この手順はよく使いますが'Velvet'ほどではありません。

Velvet　私の超絶お気に入りの手順です。嘘つき／正直者の原理に頼る必要がなく、観客も指示に従いやすく、最後に言い当てる場面ではより多くの情報を明かすことができるので気に入っています。ですから Veritas や Vox 2.0 よりも頻回に演じています。

Vice versa　ステージのショーで演じています。この手順も私のお気に入りの１つです。

解説では論理パズルの理解を第一に考えているため、演技の項目では基本的で簡潔な演技例を記載しています。実際の演技に役立つアイディアは「追加のアイディア」や「アイディア集」に解説しています。しっかり読み込んで、思いついた言葉やパスワードを書いた紙などを隠した手を言い当てるときに役立ててください。

私の作品を支持してくれることに感謝します。私にとって本当に大きなことです。私は現在次回作の執筆に取り組んでいますが、内容をチラ見したい方がいれば、manos.mentalism@gmail.com まで、「free routine」の題名で e-mail を送ってください。「感謝」の証しとして、今後発表予定の手順（英語）をお送りします。

本書を楽しんでもらえるように、心から願っています。

マノス・カルタキス　2017 年 5 月 14 日

VERITAS：

現象：

観客に小物を手渡し、手を後ろに回して、どちらかの手に小物を握るように言います。演者の質問に観客は嘘を言っても正直に答えても構わないのですが、演者はどちらの手に握っているかを確実に言い当ててしまうのです。

演技：

「何年か前に考えた、簡単なゲームをしましょう。いつからあるのか正確にはわかりませんが、賭け事のルーツとも言えるものです。

このゲームは２人で行います。１人が手を後ろに回して左右どちらかの手に紙幣を握り、もう１人がどちらの手に握っているのかを当てます。見事言い当てることができれば、お金を失わずに済みますが、失敗すれば同額を相手に渡さなくてはいけません。

一見すると２分の１の確率ですが、このゲームの何が面白いかと言うと、見つける側の人は１つだけ質問が許されていることです。そして隠す側はこの質問への回答として本当のことを言ってもいいし、嘘をついてもいいのです。

つまり、上手に相手の心を読んで嘘を見抜くことができれば、勝てる可能性が高くなるわけです。

少しアレンジしていますが、まあやってみましょう。今回はあなたがお金を失うリスクがないように、私のお金を使います。ご安心ください」

折りたたんだ紙幣を観客に渡します。観客は演者の指示通りに両手を後ろに回します。

「まず左右どちらの手に紙幣を握るか決めてください。何度か持ち替えても構いません。いいと思う方の手に紙幣を握ってください。

いいですか？　次は、正直者と嘘つきのどちらかの役を選んでもらいます。正直者を演じるときは紙幣を握る手に意識を集中してもらいます。私にとっ