

●取扱説明・解説書

この度は、ルミナスタジオとまほー工房の合作音声作品コンテンツ、

『輝鳴紅葉のスピリチュアルファクター01 ~魔法使い入門 番外編』をご視聴頂き、誠にありがとうございます。

本品は『檣崎留美のルミナスダイアリーシリーズ』に登場する輝鳴紅葉と、まほー工房ならではの魔法のメソッドにルミナスタジオ独自のテイストとアレンジを施し、魔法にスピリチュアリズムの要素を掛け合わせた魔道書音源となっております。。

この文書では、本品のトレーニング項目についての解説を行わせていただきます。

●同梱物・仕様

◆『輝鳴紅葉のスピリチュアルファクター』本体
【/spiritual_factor01/mp3/】

◆サムネイル登録用画像
【/spiritual_factor01/img/】

◆取扱説明書(このPDFファイルです)

◎音楽データ仕様

圧縮方式：MP3(MPEG Audio Layer-3)方式

ビットレート：320kbps

サンプルレート：44,100Hz

総MP3ファイル数：3

制作ソフトウェア：Apple Logic Pro X

●注意・推奨事項

◆本作品は魔法指南のボイス作品で、催眠音源ではありません。

◆本作品の効果は個人の資質・形質に左右される部分がありますが
アニメや漫画、ゲームなどが好きでイメージ力がある方のほうが
習得が早いかもしれません。

◆気分が悪い時や体調のすぐれない時の視聴はご遠慮ください。

◆運転や機械の操作時など、事故につながりかねない状況での視聴は
絶対にしないで下さい。

◆本作は特殊な音声加工はしていないため、どなたでも
聞ける内容ですが、それでも精神的に不安を感じてしまう方や
心臓、脳、肺などに不安があり心配をされる方は
視聴を控えるようお願い致します。



●作品補足

ここからは本作の流れ、およびトレーニング内容の補足事項や、そのほかにも本作を知るための様々な情報をキャラクターの解説にてご紹介していきます。

◆大魔法使いちゃんからのメッセージ

このシリーズで学ぶ特殊技法「スピリチュアルファクター」は、「魔法」と同じく本質的な技術じゃ。

特に今作で学ぶサイキックフィールドは、バリヤーの技術をさらに洗練させた内容、いわばアドバンスドバリヤーとも言うべき内容じゃからな。

系統は違えども本質的な技法である限りは、それは山をどの方角から登っていくかの違いにすぎぬ。

タイトルに「魔法使い入門・番外編」と銘打たれているのはそのためじゃな。

この作品はレッスン音源でありつつ、1つの物語でもある。

それは、ワシがこの世界で知り合った、とある強力な存在のお話じゃ。

物語はとある駅で、不思議な少女との出会いから始まる。

では…ルミナスダイアリーのもう1つのストーリー。

スピリチュアルファクター、いよいよ開幕じゃ。

◆紅葉からのアドバイス

本作はいくつかの作品から経由して手にしている人が多いだろう。それも考慮して、3つのサイドから本作の概要と説明をしていきたい。

まず『魔法使い入門～ホントの魔法を覚えちゃおう!』シリーズから本作を手にした人へ。

俺達が独自で開発するスピリチュアルファクターとあいつの伝授する魔法は、非常に似通う点の多いものであり、そもそも根本的なものは同一の技術になっている。

今回の内容や、それ以降の技術は確実にあんた達の会得している魔法を大きく強化することができるメソッドになっているはずだ。

次に『ルミナスタジオによるサウンドエクササイズ』シリーズから本作を手にした人へ。

基本的に提案するマインドツールの内容の方針はあの作品とあまり変わらないかもしれない。

俺達の提案する技術は主に『守りと安息』の概念がメインだが、もしかすると上手く使えば非常に強い攻撃や反撃の概念を作ることができるはずだ。

それだけスピリチュアルファクターの概念は柔軟性に富んでいるから、是非とも自分の持つ可能性を存分に引き上げていってほしい。

最後に『檜崎留美のルミナスダイアリーシリーズ』から本作を手にした人へ。

元々俺達はスピリチュアル界隈で”高次存在”と呼ばれている某で、こういった非物質的なメソッドを提案することもできるわけだが動画内ではあまり前面に出さないものかもしれない。

もし私生活上で生き苦しいことが多いと感じているなら、是非この作中で提案されるマインドツールを試してみてほしい。幾らかはあんた達の役に立ってくれるはずだ。

◆作品の流れと解説

作中のトレーニングには様々な応用法や別の解釈などが存在しています。この項では本作中のトレーニングごとの詳細解説を紅葉本人が行っています。

(1)リラックス

何事もリラックスは必要なものだろうけど、短時間で思考と意識のウォームアップをするのは意外に難易度が高めなのが、実際にやってみると分かるはずだ。

最も効率の良いリラックスってのは人それぞれだから必ずしも同じとは限らないが、基本的には『自分の頭の中に巡っている様々な思考』を一時停止して、今の状態にフォーカスをしていくと良いかもしれないな。

(2)"気"を感じる方法

非物質のエネルギーは、なにも見えなければ感じられないわけではない。人には元々それを感じるセンスがあるものだ。

今回教える手順を踏めば、大半がそのエネルギーを感じることができるはずだろう。

回の回はよく東洋側での"気"を感じるためによく使われているもので、その界隈でもよく知られている手法の一つらしく、これを繰り返していくと次第に非物質のエネルギーを感知する能力を伸ばすこともできるらしい。

"気"の塊を作るときは、手と手の間を開けていくに従って風船やシャボン玉が膨らんでいくようなイメージを取ると、意外に早く実感が湧きやすくなるかもしれない。

人によっては某少年漫画のようなエネルギー弾を作るイメージしても良いだろう。

自分にとって、このトレーニングが何に近いのか考えてから実践してみると、効果的に非物質のエネルギーを認知しやすくなるはずだ。

(3)"気"のボールに意思を込める

前項で作り出した"気"のボールは、作り出した時点では何もないまっさらな状態だ。

ここで自分の意思を混ぜていけば、次第にその"気"のボールは自分の思うままに操ることができるようになる。いわば、自分の手足と同じような感覚で"一体化"するわけだな。

例えるなら、ゲーミングデバイスのオンボードメモリに自由なキー配列やマクロを保存するようなものだ。今自分の目の前にある"気"のボールにも似たような感覚で、ボールの内側を自分だけの領域にしていくといい。

(4)フィールドをセットアップする

前項に続いて“気”のボールを好きな”カタチ”に変えていく。ここで言う”カタチ”というのは物体の形状という意味ではなく、その”気”が持っているイメージを用意する、と言ったほうがいいだろう。簡単に言ってしまえば、ロールプレイングゲームでの『属性』ってやつだ。

この考え方で言うと、例えば俺のフィールドは”シャボン玉の属性”を持っていると考えられるから、その境目は虹色のシャボン膜になっているわけだ。これと同じように、人によっては魔法陣の淵だったりサイバーな霧囲気を持つシールドがフィールドの境界線になったりするかもしれない。

ただ、こうやって”カタチ”を変えても全ての人が同じ効果や傾向を得るとは限らない。

人間の個性は千差万別であり、定義した”カタチ”が必ずしも大衆の常識通りに認識しているとは限らない。俺だってシャボン玉をイメージしたら”絶対に割れない”ものが最初に浮かぶからな。

本編でも説明しているが、自分の一番好きなイメージを”気”のボールへインストールして、ボールをフィールドへとグレードアップしてやるといい。

飾らず、気取らず、自分の本当に好きな属性……イメージを作ってやるんだ。ポイントは、そのイメージが自分にとって最も『落ち着くことができるもの』になるかどうかだ。

(5)フィールドの拡張・収縮・移動

“気”のボールにイメージをインストールすることで、自分だけのエネルギー・フィールドへとアップグレードが完了したことになる。

次はそれを実際に機能させるために大きさを自在に変化させていくトレーニングを行っていくことになる。

“フィールド”の名を冠しているが、実際には明確な形状というものはあまり無いと言って良いだろう。というのも、トレーニングの中でそのフィールドを自分の体の中へ浸透させている箇所もあるからで、そのトレーニング中で最も近い表現を言えば気体みたいな状態と考えてもらうといいだろうな。

もちろん、フィールドの形状やルールは自分の想いのままだから、このフィールドの移動訓練中だけでも”体の中を通しやすい”形状を思い描いておくと良いかもしれない。

(6)フィールドの高速移動のチャレンジ

このトレーニングは、フィールドを素早く自分の思い描いた通りの位置や範囲、そして展開をすることができるようにするためのチャレンジとして用意してみた。

本来フィールドの役割というのは、スピリチュアル・ファクターを運用する上で障害となる現実社会の様々な概念を弱めるものだから、高速移動を行うことができれば、フィールドを任意の位置へ広げてエフェクト（魔法で言う内容と効果）を発生させるためのプロセスを短縮することにも繋がるだろう。

早いペースでガイダンスをしているから、難しいと思ったらできる部分だけを試してみることをお勧めする。

(7)フィールドの広範化と圧縮

ここでは一番よく使うであろうフィールドの運用を実践してみている。

最もよく使うフィールドの展開状態は、『ほぼ全身だけを覆っている状態』と『自分の周囲に広げている状態』の二つがベースとなる。某ハンターの漫画のオーラの形態では、これを確か”纏”と”円”って言うんだっけか。

スピリチュアルファクターにおけるフィールドも似たようなものと思っていい。必要な用途に応じて、自分の能力を発揮するテリトリーを可変させていくのが効率的だ。

上達していくには、自分の中心だけじゃなく指定したポイントへフィールドを展開することだって可能になるはずだ。それに必要なトレーニングは次項で重点的にやっていくことになるだろう。

(8)フィールドの変形・対象のキャプチャー

フィールドと言われると球体に近いものをイメージしがちだが、今まで何度も取り上げた通り明確な形態といったものは存在しないし、自分の好きな状態にして扱うことができる。

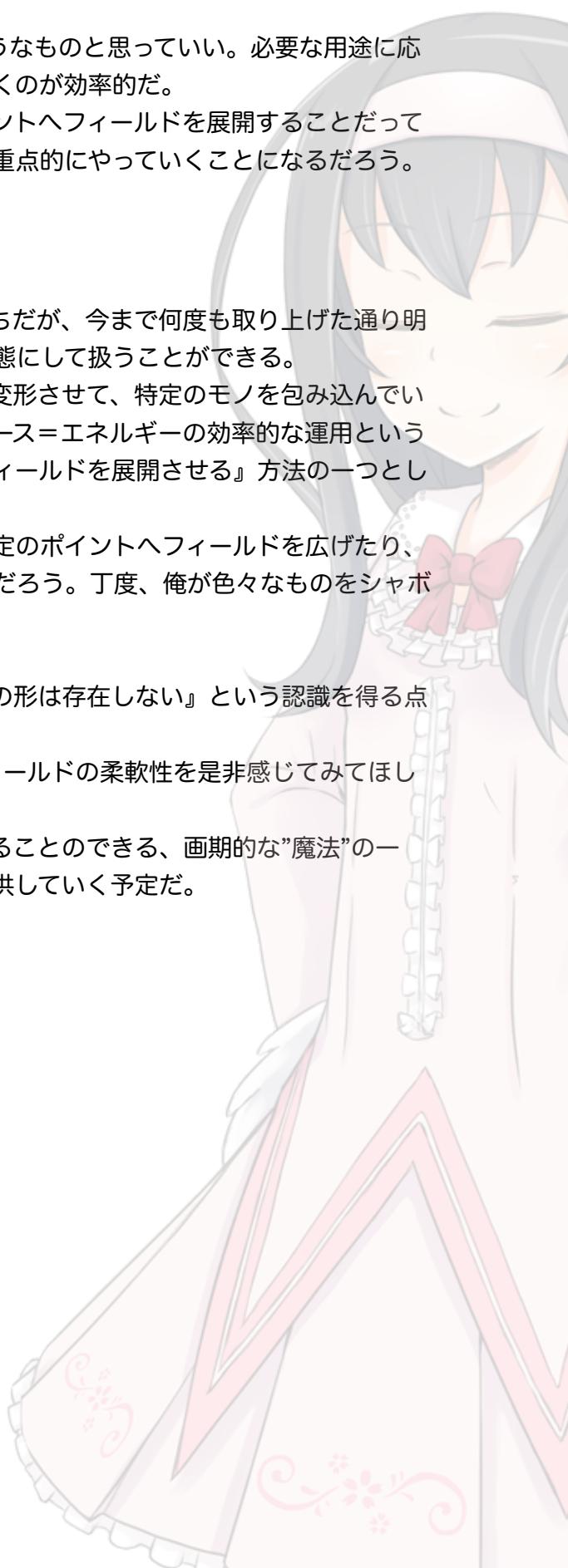
本作最後のトレーニングはフィールドの一部を触手状に変形させて、特定のモノを包み込んでいく内容になる。本編でも説明していた通り、意識のリソース＝エネルギーの効率的な運用という目的もあるけど、それ以外にも先述の『任意の場所へフィールドを展開させる』方法の一つとしても、このトレーニングが有効だ。

極まれば、今回のように触手を伸ばさずとも瞬く間に指定のポイントへフィールドを広げたり、相手やモノを包みこんだりすることができるようになるだろう。丁度、俺が色々なものをシャボン玉で包みこんでいるように、な。

もちろん、フィールドの形態を変形させることで『特定の形は存在しない』という認識を得る点でも、このトレーニングはかなり有効なものだ。

最後の2分間でフィールドを好きなだけ変形させて、フィールドの柔軟性を是非感じてみてほしい。

スピリチュアルファクターは自分の好きな方向性を決めることのできる、画期的な”魔法”的な一つ。今回のテクニックを起点に、今後色々なツールを提供していく予定だ。



●クレジット

◇原作・基本作品構想



制作：ルミナスタジオ(Luminous=studio)

<https://www.youtube.com/channel/UCYpu7V31Si5rHUFkS9aNPpw>

◇企画・サウンドデザイン・文書作成

Breakthrough_ace.輝鳴 (ルミナスタジオ)

<http://terunari.info>

◇ボイスアクリー (輝鳴紅葉)

桜月秋姫

<http://crecentmoongardens.blog.fc2.com>

◇脚本・スクリプト・制作マネージメント

Windress (まほ一工房)

<http://mahoukoubou.jimdo.com/>

(c)2014 Mystiska Lab All rights reserved.

Illustrated by Soranon

Photographed by Luminous=studio.