

Петр А. Силин

Элементы технической магии

очерк

Петр Силин

**Элементы технической
магии. Очерк**

«Издательские решения»

Силин П. А.

Элементы технической магии. Очерк / П. А. Силин —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-500746-9

В предлагаемых к прочтению записках рассматриваются магические процессы взаимодействия объектов и воздействия на объекты. Производится формализация магических процессов и иллюстрируются возможные способы реализации магических процессов посредством технических устройств и процессов. Для широкого круга читателей.

ISBN 978-5-00-500746-9

© Силин П. А.
© Издательские решения

Содержание

1. Введение	6
2. Необходимость привлечения магии	7
2.1. Заговоры	8
2.2. Магические движения	11
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Элементы технической магии

Очерк

Петр А. Силин

© Петр А. Силин, 2019

ISBN 978-5-0050-0746-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

1. Введение

В детстве практически каждый человек читал сказки, в которых тем или иным образом, в большей или меньшей степени, присутствовали колдуны, чародеи, маги, волшебники, ведуны и другие специалисты на ниве чудес, всех возрастов и полов.

По мере взросления кто-то, продолжая некоторым образом верить в чудо, самозабвенно погружается в мир взрослых сказок-фэнтези, в котором фигурирует та же когорта тех же чудотворцев, либо общается по тем или иным вопросам с колдунами (магами, чародеями, волшебниками и пр.).

Большая часть подросших гуманоидов необратимо переключаются на обыденный реализм.

Остальные же причисляют себя к профессионалам в области чудес, при этом большая часть магов и прочих аналогов, по мнению автора, не слишком состоятельны с профессиональной точки зрения. Но мизерная составляющая этих деятелей проявляет явный иррационализм, а подчас и инфернальность в своей практике, что побуждает автора попытаться разобраться в вопросе магии (в дальнейшем все вхождения в повествование чудес, волшебства, магии, колдовства, ведовства, ведьмовства и прочих подобий будет именоваться магией).

2. Необходимость привлечения магии

Представляется вполне очевидным, что к магии прибегают в следующих случаях, как бы их не именовали в обыденной жизни:

- изменение состояния отдельно взятого объекта;
- изменение состояния группы взаимосвязанных объектов (в том числе и окружающего мира), с возможным параллельным изменением взаимосвязей между объектами;
- изменение целей и задач отдельных и взаимосвязанных объектов;
- изменение возможностей объектов, т.е. трансформация и модификация объектов;
- создание объектов с заданными свойствами;
- создание и изменение информационного контента объекта любой сложности;
- создание и изменение процессов;
- создание и изменение воздействий.

Все указанные причины необходимости привлечения магии и их возможные решения, по крайней мере, направление их решения, рассмотрены в более ранних работах и материалах.

Из этих материалов следует, что основные варианты решений следующие:

- организация воздействия,
- организация корректирующего или компенсирующего объекта;
- включение или подсоединение компенсирующего (корректирующего) объекта к другому объекту или системе;
- организация информационного потока;
- организация потока информации, в том числе и для модификации информационного контента.

Также из более ранних материалов можно сделать тот вывод, что для решения указанных проблем совершенно необязательно прибегать к магии, с одной стороны, и второй вывод, заключающийся в том, что, с другой стороны, вопросы магии можно анализировать совершенно с рациональных позиций.

Более того, главный вывод состоит в том, что результаты анализа вопросов магии также следует ожидать рационалистического характера.

Если обратиться к тем методам, которые используют маги, то можно констатировать, что в практике магии используется следующие компоненты:

- заговор (заклинание, колдовство);
- магические движения (пассы);
- магические предметы;
- магическая графика.

2.1. Заговоры

Заговор – это обычно упорядоченный и структурированный аудиопоток, воспринимаемый сторонним и неискушенным наблюдателем как бессвязный и нечленораздельный набор звуков (либо почти бредовый текст), произносимых странным до невозможности голосом.

Но заговор, как физический процесс, содержит в себе два уровня воздействия:

- модулированный сигнал, который собственно и воспринимается как набор невозможных звуков невозможным голосом и должен оказывать воздействие на любой объект, который может взаимодействовать с акустическими процессами, а это практически все объекты, кроме квантовых и электромагнитных;

- готовую информацию, которая, очевидно, предназначена для когнитивных систем).

Характер воздействия на акустическом уровне определяется модуляцией. Акустические колебания способны взаимодействовать с физическими, за исключением электромагнитных колебаний и квантовых процессов, объектами, биологическими и химическими объектами. Акустические колебания на сигнальном уровне способны влиять на состояние информационного контента через взаимодействие с базовыми терминами когнитивной системы, основанными на восприятии сигналов.

Воздействие на когнитивном уровне – текстом заклинания, возможно с использованием выделения ключевых для когнитивной системы частей силой голоса и его тембром.

Следует заметить, что акустические колебания в чистом виде довольно быстро затухают в воздушной среде (пропорционально квадрату расстояния от акустического излучателя), поэтому такие акции работоспособны, чаще всего, в области прямого акустического контакта. Произнесенное заклинание, следует отметить, в независимости от наличия или отсутствия акустического контакта с адресатом, вследствие широкого распространения в пространстве акустических волн, может оказывать воздействие не только на адресата, но и на весь доступный окружающий мир (низкие возможности процесса по пространственной селективности адресата).

При этом следует отметить, что требование непосредственного акустического контакта с объектом заговора не всегда обязательно – в любой системе всегда найдется элемент, состояние которого критично для состояния системы, с одной стороны, и имеются элементы, с другой стороны, способные передавать воздействия внутри системы (возможно усиливая или ослабляя его) к этому ключевому элементу. Если генератор заклинания (маг) имеет доступ к этим транслирующим элементам, то правильно организованное заклинание – с адресацией – сделает свое дело и без прямого акустического контакта.

Казалось бы, что для увеличения расстояния акустического контакта можно использовать технические средства связи – телефон, рация, мобильный телефон. Но эта возможность не желательна, так как технические средства связи в процессе обработки и передачи сигналов (модуляция, демодуляция, кодирование, декодирование, шифрование, дешифрование, ограничение диапазона речевых частот, радиопомехи) вносят искажения в первоначальную модуляцию сигнала (и, возможно, в передаваемую информацию) заклинания, что нарушит качество контакта заклинания с реципиентом.

Из того, что сигнальная часть должна активно взаимодействовать с объектом следует то, что сигнальную часть заговора можно представить в виде набора параметров, часть из которых совпадает с рядом параметров объекта, на которого оказывается воздействие.

Готовая информация предназначена для корректировки информационного контента, поэтому должна быть воспринята когнитивной системой объекта, на который производится воздействие, полностью и верно. Это требование накладывает дополнительные ограничения

на расстояние, на котором действует заговор, так как информация, передаваемая по акустическому каналу сильно подвержена помехам.

Из того, что содержательная часть должна восприниматься когнитивной системой, следует, что она может быть описана в информационных параметрах информационного потока [1.2].

Таким образом, напрашивается вывод, что заговор (заклинание) могут быть вполне описаны в виде набора параметров обобщенного информационного потока, т.е. объекта, имеющего как параметры стандартного объекта, так и параметры объекта информационного характера.

Если кому-либо удастся составить описание заклинаний в виде информационно-объектных параметров, то этот индивид сможет совершать заклинания не хуже магов.

2.1.1. Взаимодействие заклинания и объекта воздействия

При описании взаимодействия заклинания, представляемого в виде информационного потока, с объектом воздействия необходимо учитывать следующие обстоятельства:

- информационный поток взаимодействует не только с объектом, но и со средой распространения звукового потока (канал передачи), которая в общем случае может не совпадать с окружающей средой, кроме того для канала передачи информационный поток разбивается на два потока – входной и выходной;
- канал передачи, очевидно, взаимодействует с окружающей средой
- генератором информационного потока является маг, взаимодействуя таким образом с потоком, кроме того маг взаимодействует с окружающей средой;
- объект воздействия принимает информационный поток и взаимодействует с окружающей средой;
- каждый из объектов в общем случае взаимодействует с окружающей средой по-своему.

Это позволяет составить схему воздействия заклинания (рисунок 1):

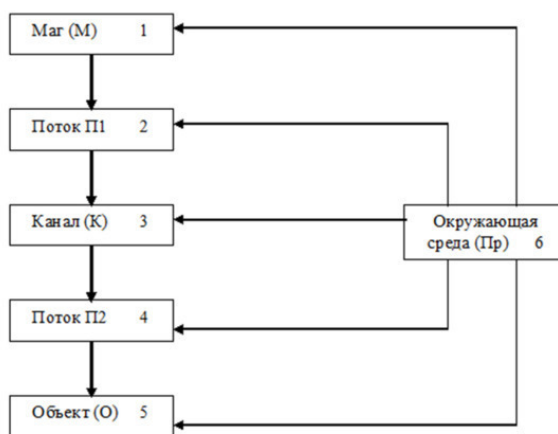


рисунок 1

Значение любого параметра представленных на схеме объектов можно отобразить следующим набором литер – смотри выражение (1):

$M_x = \text{Маг}$; $K_x = \text{Канал}$; $O_x = \text{Объект}$; $Pr_x = \text{Окружающая среда}$;
 $П1_x = \text{поток П1}$; $П2_x = \text{Поток П2}$

выражение 1

Разработка выражения воздействия заклипания на объект в этом разделе и в последующих разделах ведется с помощью приема, состоящего в составлении таблицы связей с исключением дублирующих взаимодействий.

Тогда согласно рисунку 1 составляется таблица связей между формально пронумерованными объектами (таблица 1):

№	Наименование параметра	1	2	3	4	5	6
1	Маг (М)		+				+
2	Поток П1	+		+			+
3	Канал (К)		+		+		+
4	Поток П2			+		+	+
5	Объект (О)				+		+
6	Окружающая среда (Пр)	+	+	+	+	+	

В таблице 1 и далее по тексту в таблицах наличие того или иного символа в ячейках означает наличие связи между объектами. Черная заливка ячеек исключает из рассмотрения связи с самим собой объекта.

В соответствии с таблицей 1 можно составить формальное выражение значения параметра, описывающего результат воздействия заклипания (2):

$$\begin{aligned}
 A_x = & ([M_x \otimes П1_x] \oplus [M_x \otimes Пр_x]) \oplus ([П1_x \otimes K_x] \oplus [П1_x \otimes Пр_x]) \oplus \\
 & \oplus [K_x \otimes П2_x] \oplus [K_x \otimes Пр_x] \oplus \\
 & \oplus [П2_x \otimes O_x] \oplus [П2_x \otimes Пр_x] \oplus [O_x \otimes Пр_x]
 \end{aligned}$$

выражение 2

2.2. Магические движения

По сути, магические движения – это зрительный вариант заклинаний.

Маг, совершая определенные движения, воздействует на канал зрительного восприятия объекта с когнитивной системой, являясь подобием акустических модулированных колебаний.

Магические движения, следует отметить, не несут в себе готовую текстовую информацию, но могут воздействовать на информационный контент через взаимодействие с базовыми терминами информационного контента, которые как раз и формируются на основе восприятия сигналов. Эффект от такого воздействия в тактическом плане может быть мизерным, но, в зависимости от особенностей функционирования когнитивного аппарата объекта воздействия, последующие проявления магии могут оказаться существенными (то же самое справедливо и для акустического воздействия на базовом уровне информационного контента).

Кроме того, магические движения могут восприниматься когнитивной системой как набор знаковых символов, заставляющих когнитивную систему вырабатывать то или иное решение и/или модифицировать информационный контент объекта воздействия.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.