



Виктория

Рэйт

# Магическая структура

Заїд для писателёй по тиропостроению  
Серия «В помощь писателю»

В помощь писателю

Виктория Райт

**Магическая структура. Гайд для  
писателей по миропостроению.  
Серия «В помощь писателю»**

«Автор»

2023

## **Райт В.**

Магическая структура. Гайд для писателей по миропостроению.  
Серия «В помощь писателю» / В. Райт — «Автор», 2023 — (В  
помощь писателю)

Перед вами руководство по построению магических структур в вымышленных мирах — справочник для авторов, работающих в жанре фэнтези. Казалось бы, что сложного может быть в магии? Она не подчиняется логике, ее невозможно ни опровергнуть, ни доказать, но у успешных магических систем тоже есть свои правила. Вне зависимости от того, строит ли автор магию стихий или магию сверхспособностей, с каждой из них надо правильно работать, чтобы создать у читателя ощущение реалистичности вымышленного мира. Виктория Райт, писатель жанра фэнтези, автор серии романов «Хроники Тер-Риима», психолог, полиграфолог более чем с 20 летним стажем собрала и систематизировала информацию по построению магических структур в вымышленных мирах. Опираясь на труды Б.Сандерсона, М.Присли, она подготовила информацию, которая станет настольным справочником для авторов жанра фэнтези. Если вы хотите создавать уникальные волшебные миры и писать литературу, от которой невозможно будет оторваться читателям — эта книга для вас

© Райт В., 2023

© Автор, 2023

## Содержание

Экспозиция. Про что все это?	7
О чем и для кого?	7
Кто я?	8
Как работать с этой книгой?	9
Первый акт. Драматическая ситуация	10
Столпы произведения	10
Что такое фантастическое допущение. Правила фантдопа	12
Правила фантдопущения:	13
Почувствуй себя Демиургом или миропостроение	14
Тема	16
Второй акт. «Серединное болото»	17
Первая часть второго акта. Магическая структура в литературе	17
Что такое магия?	18
Типы магических систем в литературе	19
Ограничения двух систем	21
Законы магии Брэндона Сандерсона	22
Первый закон магии Сандерсона	23
Второй закон Сандерсона	24
Третий закон Сандерсона	25
Четвертое правило Сандерсона	26
Пять правил работы с Интуитивной магией	27
Конец ознакомительного фрагмента.	28

**Виктория Райт**  
**Магическая структура. Гайд для**  
**писателей по миропостроению.**  
**Серия «В помощь писателю»»**





## Экспозиция. Про что все это?

### О чем и для кого?

Признаюсь честно, когда я прихожу на Амазон в поисках нужных мне книг, то искренне расстраиваюсь. Из-за чего? Существует достаточное количество литературы, справочников и гайдов для писателей, в которых они могут найти необходимую для книги информацию.

Англоязычным писателям не надо искать врача для консультации, специалиста по боевому фехтованию или профессионального бойца, чтобы задать порой банальные и неинтересные им вопросы. Бери специальную литературу и пользуйся. Хочешь углубиться – иди на консультацию. У нас же шаром покати.

Я нашла целый блок компактно изложенной информации по Викторианской эпохе: от архитектуры до политики, о построении семьи и многом другом. А вы хоть раз пробовали найти хоть что-то по истории Древней Руси, например? Не исторические выкладки, в которых собраты историки так и норовят обругать конкурентов, а системно изложенный материал, подходящий для использования писателям. Я искала. Но так и не нашла.

Среди вороха литературы и опровергающих друг друга научных статей можно только по крупинкам отыскать элементарные вещи. Например, как называлась посуда или как мостились дороги в городах. А мне все это нужно и важно! Ведь я пишу славянское фэнтези, и мне нужна качественная матчасть.

Я часто сталкиваюсь с мнением: «Зачем ты заморачиваешься? Пиши как пишется». Это мнение в равной степени разделяют как эксперты в любой из областей, где мне требовалось найти информацию, так и начинающие писатели. Мол, вдохновения достаточно. Тем более если пишешь не в реалистическом направлении.

На основании каких-то своих умозаключений они решили, что жанр фэнтези настолько «легонький», что можно писать любой бред. Ну что ж. Это право каждого – выбирать, каким путем ему идти. Поэтому я предлагаю присоединиться ко мне каждого, кому важна продуманность деталей и реалистичность созданного в книге мира.

В этой книге я хочу поделиться информацией, которую по крупинкам собирала, чтобы углубить мир своей книги и сделать его живым. И в этой части я расскажу о построении магической системы.

## Кто я?

Я психолог-практик со стажем более двадцати лет, психодиагност, клинический медицинский психолог. Я владею такими психотерапевтическими стратегиями, как символ-драма, Эриксоновский гипноз, транзактный анализ, нейролингвистическое программирование (NLP), аналитическая психология и др.

Также работала директором по персоналу, специалистом в службах безопасности в качестве полиграфолога, была владельцем «Внешней независимой службы по персоналу», преподавала в институте. Сейчас жизнь привела меня в ресторанный бизнес, но консультативную деятельность я так и не оставила.

Помимо этого, я – писатель, мой жанр – фэнтези: эпическое, приключенческое, славянское. В профессиональной деятельности я часто работаю с образами, мифологией, архетипами, поэтому неудивительно, что мой путь как писателя привел меня именно в этот жанр.

И теперь, когда мы немного познакомились, я приглашаю вас встать на путь Героя и отправиться в путешествие. А точнее, хочу поделиться инструментом, опорным материалом, с помощью которого вы сможете углубить свою историю.

Я не профессиональный литературовед, я – писатель, которому важно иметь под рукой полезные инструменты. Они помогают мне не изобретать заново велосипед, а пользоваться тем опытом, которым щедро делятся флагманы жанра. В свое время мне очень не хватало этих знаний, и поэтому я делюсь ими с вами.

Надеюсь, они помогут вам на нелегком писательском пути.

## **Как работать с этой книгой?**

Как алфавит складывается из букв, так я сначала набираю кирпичики, из которых можно будет выстраивать магическую систему.

В первой части я собрала информацию по роли вымышленного мира в жанре фэнтези, рассказала, что такое фантастическое допущение и тема произведения.

Во второй раскрыла законы и системы магии в литературе, ее виды, выбрала наиболее ходовые классификации.

В третьей части я обратилась непосредственно к магии как таковой, к тем элементам, из которых она складывается, и которые впоследствии возможно использовать при построении магической системы.

В четвертой части я рассматриваю религию, ее виды, потому что магия – это один из ее видов, и без этой составляющей построить магическую систему будет сложно. В этой части мы поговорим о формах религии и свяжем их с классификациями магических структур.

В пятой части мы поговорим о космогонии, богах, которые являются базой, как для религиозной, так и для магической структуры, и начнем понемногу собирать пазлы для того, чтобы построить магическую структуру.

В шестой части из всего, что было собрано ранее складывается сама структура непосредственно, поэтому вам придется еще раз обратиться к предыдущим главам, чтобы теперь уже детально рассмотреть каждый шаг по его построению.

И в завершении мы поговорим о «Библии мира».

## Первый акт. Драматическая ситуация

### Столпы произведения

Многие писатели мечтают о том, чтобы их книги читали и нравились читателям. Но каковы же слагаемые хорошей истории? И что такое хорошая история?

Как говорит на своих курсах по писательскому мастерству Лиза Крон, одна из ярких преподавателей писательского мастерства и гуру в этой области: «Хорошая история становится таковой, когда она вызывает любопытство. Когда людям хочется знать, что дальше».

Что же мотивирует читателя перелистывать страницу за страницей, вчитываться в каждую строчку и проглатывать книги за один присест? На этот вопрос дает ответ еще один гуру – Роберт Макки в «Истории на миллион долларов»:

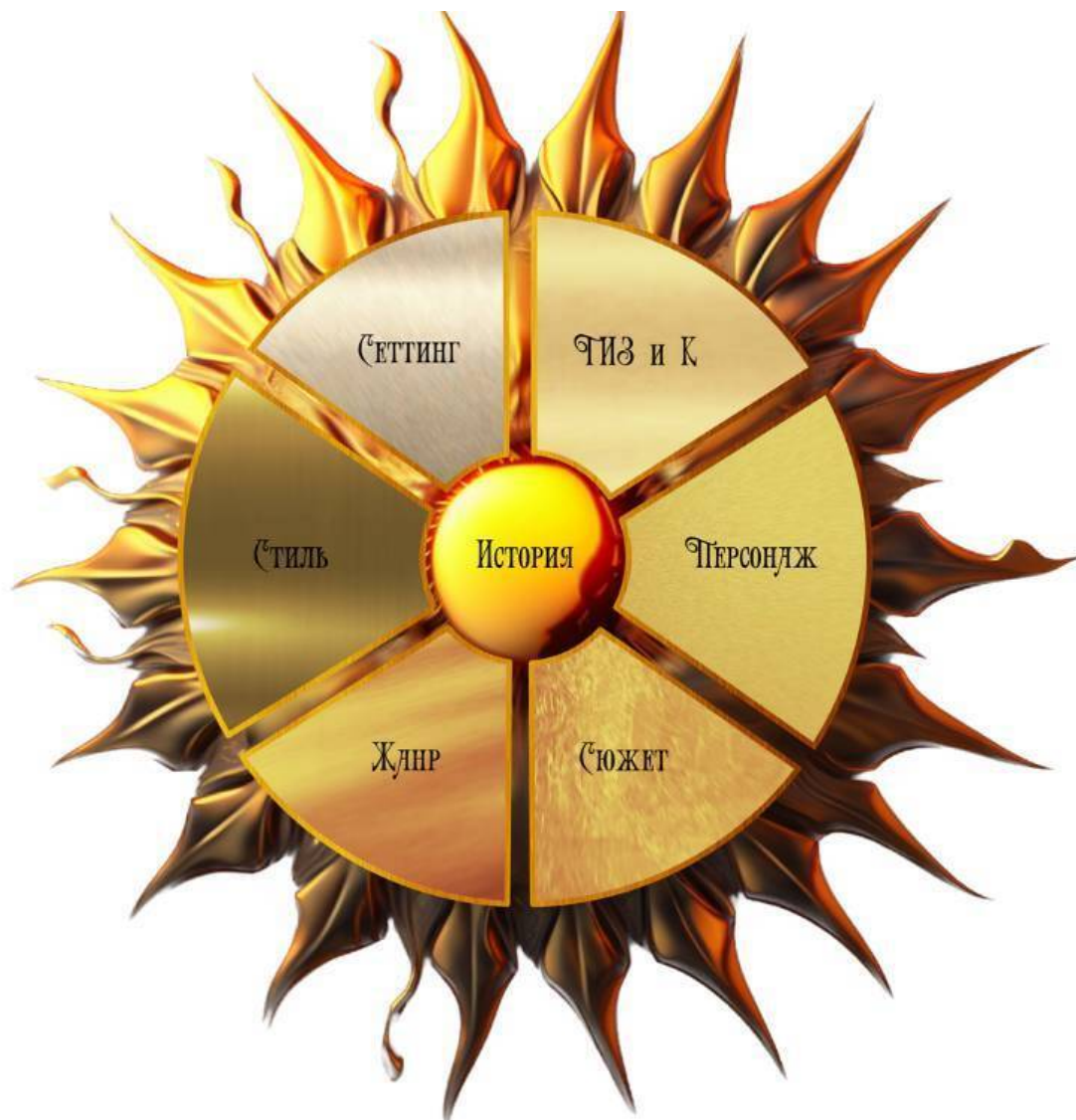
«Превосходно рассказанная история – это гармоничное сочетание драматургической структуры, сеттинга, характеров, жанра и идеи. Чтобы это все зазвучало, автор должен изучить элементы истории, как если бы они были инструментами оркестра, – сначала каждый в отдельности, а затем во взаимодействии»<sup>1</sup>.

Таким образом, мы выделяем столпы (рис.1), на которых держится хорошая история:

- \* драматургическая структура, иначе – ТИЗ и К (тема, идея, замысел и конфликт);
- \* персонаж;
- \* сюжет;
- \* жанр;
- \* стиль;
- \* сеттинг.

---

<sup>1</sup> Роберт Макки, «История на миллион долларов»



*рис. 1. Столпы произведения.*

Часто в профессиональной литературе особое внимание отводится персонажу и сюжету. Это естественно, ведь интересный роман складывается из этих двух арок: арки героя и арки сюжета. Но если говорить о фантастике как о большом жанре, который разделяется на научную фантастику и фэнтези, включая их поджанры, то необходимо выделить еще один элемент, равнозначный персонажу и сюжету, – мир.

Это еще один персонаж, ничем не уступающий другим героям, ведь именно на нем базируется такая ключевая для фантастики вещь, как фантастическое допущение.

## Что такое фантастическое допущение. Правила фантдопа

«Экстравагантная выдумка сегодня – холодный факт завтра» – это девиз одного из первых массовых журналов «Amazing Stories», целиком посвященного научной фантастике.

Жанр фантастика – жанр литературы и не только, в котором есть место фантастическому допущению, нарушению границ реальности и ее законов, есть место чудесам. К жанру фантастики относятся: научная фантастика, фэнтези, ужасы, мистика и т.д.

Фантастическое допущение (ФД) или фантастическая идея – основной элемент жанра. В произведение вводится фактор, который является невозможным с точки зрения читателя либо героев. ФД противопоставляется реалистическому допущению: вымыслу, не противоречащему возможному, который применяется в реализме.

**Фантдопущение** – появление в тексте фактора, радикально меняющего картину мира. Именно на наличии этого фактора и строится сюжет произведения. В остальном: в проблематике, литературных приемах, построении сюжета различий нет.

По одной из *классификаций Юрия Зубакина* выделяется допущение<sup>2</sup>:

1. «Научно-фантастическое – не противоречащее современным научным знаниям, но и не подтвержденное опытом или теоретическим обоснованием.

2. Ненаучно-фантастическое – противоречащее современным научным знаниям и неподтвержденное опытом и теоретическим обоснованием. Иначе его называют фэнтезийным».

Это разделение не показывает, что кто-то «умный», а кто-то «красивый», это условное разграничение, которое позволяет создавать новые миры и интересные идеи во всех поджанрах фантастики.

Еще одна *классификация* принадлежит *Дмитрию Громову и Олегу Ладыженскому*.<sup>3</sup>

«1) *Научно-фантастическое ФД*, которое разделяется на:

А. Естественнонаучное – технические изобретения, открытия новых законов природы. Характерно для твердой научной фантастики.

Б. Гуманитарно-научное – допущение в области социологии, истории, политики, психологии, этики, религии. Введение новых моделей общества или сознания. Характерно для утопии, антиутопии, социальной фантастики.

2) *Мистическое допущение* – введение в произведение фантастического фактора, которому не дается рационального объяснения. Характерно для жанра хоррор.

3) *Футурологическое допущение* – перенесение действия в будущее. Характерно для научной фантастики: космической оперы, постапокалипсиса, антиутопии.

4) *Фольклорное допущение* (сказочное, мифологическое, легендарное) – введение в произведение существ, предметов, явлений из человеческой мифологии (допущение их реального существования). Характерно для фэнтези.

5) *Миротворческое допущение* – перенесение действия в полностью вымышленный мир (допущение существования такого мира). Характерно для фэнтези, космической оперы.

6) *Фантазмагорическое допущение* – введение в произведение фактора, противоречащего любому здравому смыслу и не способного иметь никакого логического основания. Одно из самых сложных ФД».

Теперь поговорим о правилах фантастического допущения.

---

2 Ю.Зубакин, «Применение фантастических допущений в курсе «Развитие творческого воображения», 1992

3 Д.Громов, О.Ладыженский, «Доклад на семинаре для молодых авторов в рамках фестиваля «Звездный мост», 2007

## Правила фантдопущения:

1. Фантдопущение является ключевым элементом в жанре Фантастика, так как на нем строится сюжет.

2. В романе могут присутствовать несколько ФД, тогда как в рассказе их количество ограничено.

3. Каждое ФД не существует изолированно, а влияет на все: героев, события, сеттинг.

4. ФД должно органично и реалистично вписываться в сеттинг мира и существенно влиять на него, обладать обоснованной в логике создаваемого мира базой.

5. ФД – это не просто позиция «я – автор, я так вижу», а система, в которую укладывается логика сюжета, четкая иерархия правил, по которым действует «магия» мира произведения. Это касается всех поджанров фантастики, в том числе фэнтези.

6. ФД имеет свою ценность и либо является частью замысла произведения, либо иллюстрирует его идею.

Если обобщить, то ФД **образует мир произведения** и является его неотъемлемой частью. Оно структурирует сюжет и включает в себя «нереальную реалистичность» – это когда в книге есть место обоснованному, но не избыточному фантастическому элементу. Так, ФД не просто антураж, а база. И ее достаточно, чтобы выразить замысел, идею, тему, а также раскрыть конфликт.

### ***И главное правило:***

7. Если из текста изъять ФД, то само произведение «разваливается» либо уходит из жанра фантастики.

Таким образом, с помощью ФД писатель может лучше раскрыть проблематику произведения и характеры персонажей за счет их помещения в нестандартные условия. Также с помощью фантдопущения возможно предложить исследование научных и ненаучных гипотез, дать читателю возможность заглянуть за грань реальности и по-новому посмотреть на нее.

## Почувствуй себя Демиургом или миропостроение

Зачем нам строить мир? И насколько сильно его нужно прорабатывать?

Мы – часть общества, хотим мы того или нет. Индивидуалистичная мысль: «мой мир – мои правила» – самая большая фикция, которая может быть. Всё имеет свои рамки, и даже власть имущие рано или поздно столкнутся с ними.

Персонажи книг тоже не живут и не развиваются в вакууме. Они растут, учатся, трудятся в среде, которая требует описания. Иначе непонятно, что сделало героя таким и почему он поступает именно так, а не иначе.

Кирпичики мира, в котором живет герой и развивается его история, создают эффект реальности происходящего. Слаженность и логичность мира выступает гарантом реалистичности произведения, даже если мир алогичен для нашей реальности.

Мир произведения – это матрешка, но, если куклы вполне могут существовать отдельно друг от друга, и потеря одной, конечно, огорчительна, но не критична, в отношении миропостроения потерянный сегмент мира, фигурирующий в сюжете, может вполне привести к развалу произведения.

Чтобы оценить реалистичность выдуманного мира, читатель опирается на свои знания о настоящем мире. Это именно та база, на которую мы обычно опираемся в оценке.

Выдуманный мир состоит из **двух компонентов**:

1. Аналоговой культуры (АК).
2. Фантастического допущения (ФД).

**Аналоговая культура** – это культура определенного временного периода в реальной истории. На него мы опираемся при разработке мира.

Раньше, когда описывали фэнтези как жанр, одним из признаков принадлежности к этому жанру считали мир произведения, который походил на Средневековую Европу. Сейчас же миры фэнтези стали куда более разнообразнее, поэтому вас никто не заставляет брать эту эпоху, если вы писатель фэнтези. Вы свободны в выборе.

Мы можем не только опираться на определенный временной период, но и отталкиваться от него. Например, для создания мира будущего. Но в таком случае важно не нарушить баланс между ФД и АК.

Если в этой связке превалирует АК, то любая историческая деталь будет играть решающую роль в оценке читателем реалистичности мира. То есть тот, кто пишет историческое фэнтези, должен отлично разбираться в том периоде, который он отражает в книге. А иначе это может стать «камнем преткновения» для читателя. В таком случае лишь интересный герой в совокупности с увлекательным сюжетом смогут помочь читателю закрыть глаза на некоторые огрехи.

Превалирование же ФД над АК потребует мастерства в обосновании и выстраивании логики того, что происходит в создаваемом мире. Знание своего мира, его освоенность, проработка деталей и их связи – вот то, что придаст «настоящность» выдуманному миру.

Еще Толкиен говорил о том, что мы можем судить о выдуманных мирах только с точки зрения первичного мира – нашей реальности. Созданные миры должны соответствовать тем же стандартам, что и реальность, чтобы заслуживать доверие.

Теперь об уровне проработки мира. Все зависит от того, в какой форме вы работаете: малой (рассказы и повести) или большой (романы). Так, в малой форме важно несколькими штрихами показать выпуклость и реалистичность мира, создать сочные и яркие детали, которые сыграют в сюжете свою роль. Но и при создании большой формы придется потрудиться, чтобы мир заговорил наравне с героями.

Например, вы пишете янг-эдалт о школе и подростках. Казалось бы, что может быть проще? Все мы когда-то были подростками, а некоторые из нас являются ими и сейчас. У многих есть дети-подростки. Мы все знаем, что такое школа, нам близки подростковые проблемы. Но вот момент. Школа в тоталитарном государстве и школа в демократической стране – это, как говорят в Одессе, большая разница. Или, например, отдельное обучение. Оно может быть введено на территории всей страны, а может быть введено только в определенной школе из-за модной тенденции обучать отдельно элиту или интеллектуально одаренных детей. Чувствуете разницу?

Так, главные герои-подростки, воспитанные в жестких рамках тоталитаризма, попросту не смогут совершить многие поступки в борьбе против злого волшебника. Или же пойдут против общества и совершат прорыв, что добавит произведению глубины.

Проработка мира – это и есть та самая глубина, на которую вам предстоит нырнуть. И только вам выбирать, какой она будет. Могу сказать по своему опыту: чем больше раскрывался сюжет моих книг, тем большей проработки он требовал для того, чтобы я смогла полностью воплотить свой замысел в реальность. Так что выбирать вам. В проработке мира есть обязательный костяк, на который стоит опираться. А вот то, какое на нем появится «мясо» – это зависит от вас и от потребностей вашего сюжета.

Главный принцип в проработке мира – целесообразность. Если вам важно (вернее, для раскрытия вашего сюжета) то, из каких запчастей состоит ваш космолет и какие металлы использовались для его производства, значит, прорабатывайте это. ФД не обязательно должно распространиться на все сферы жизнедеятельности, оно затронет лишь те, которые важны вам для раскрытия замысла.

Но если в вашем фантдопущении есть сверхъестественное и магия, то построение магической структуры будет так же важно, как продумывание географии и общества, политики и культуры, религии и техники вашего мира.

## Тема

Еще один момент, который необходимо рассмотреть, прежде чем идти дальше – это тема вымышленного мира.

Она включает в себя постоянные аспекты мира, которые создают его целостный образ, и служит для того, чтобы описать концепции, которые объединяют вымышленный мир.

Тема тесно связана с тоном произведения, его сюжетом и жанром. Ведь именно жанр обозначает рамки вымышленного мира и то, какие ожидания будут у читателя.

Тема состоит из:

- \* метафизики мира;
- \* эстетики;
- \* атмосферы.

**Метафизика** описывает то, как устроена реальность вымышленного мира, его основные правила и законы. Метафизика мира устанавливает границы возможного и невозможного. Вот почему при смешивании элементов мира с разными метафизическими правилами можно получить проблемы с правдоподобием.

**Эстетика** – это визуальное наполнение мира: от природы до моды. Эстетика определяет то, как мир будет выглядеть и что в нем будет представлено. Это то, что в первую очередь представляет читатель, когда слышит о жанре стимпанк, например. Эстетика рождает ассоциации, которые помогают ориентироваться читателю в жанре, в своих ожиданиях, а также помогают запомнить вымышленный мир.

**Атмосфера** – это то, какое чувство испытает читатель от соприкосновения с вашим миром, то, какое у него останется послевкусие. Это может быть нереальное чувство от соприкосновения с чудом или мороз по коже от воспоминаний о таинственных ритуалах с жертвоприношениями.

Это триединство поддерживает жанр и тон произведения. Совместная работа этих трех элементов позволяет читателю четко идентифицировать жанр книги и оставляет у него чувство удовлетворенности за счет исполненных ожиданий. Чем четче читатель может определить для себя вымышленный мир, тем выше вероятность того, что он останется у него в памяти. Это то, что включит «сарафанное радио» и вызовет желание увлеченно рассказывать о вашей книге.

Перегруженный деталями высокоэклетичный мир затрудняет восприятие читателя и разрушает образ. Чтобы вымышленный мир не развалился, необходимо воедино связать все элементы, продумать их взаимодействие. Читатели легко принимают любые фантастические элементы, если у них есть поддержка на уровне метафизики мира.

Если вы работаете в кросс-жанре, то возникают проблемы соподчинения элементов, они требуют большего внимания и обоснования. Чрезмерная, несогласованная контрастность между элементами жанра также нарушит восприятие мира. Например, волшебник, который пользуется посохом и бластером одновременно.

Это не означает, что рамки темы непластичны. Тему можно выбрать широкую, например, городское фэнтези, которое можно начать с использования приема «Маскарад» (о нем будет рассказано чуть позже), постепенно вводя в реальный мир магию. И здесь важно именно то, как вы это сделаете. Это позволит либо обосновать и вписать одну картину мира в другую, либо разрушит сюжет и реалистичность восприятия истории.

Темы могут быть контрастными и включать разные элементы, но путь решения один – грамотное продумывание базы.

## **Второй акт. «Серединное болото»**

### **Первая часть второго акта. Магическая структура в литературе Понятие сверхъестественного**

Начнем мы свое движение к построению магической системы с понятия «Сверхъестественного», определение которого возьмем из религиоведения.

Википедия описывает сверхъестественное, как категорию, которая находится «над» физическим планом измерений и действует вне влияния законов природы. Сверхъестественное первично по отношению к реальности, но скрыто для нее, хотя способно активно воздействовать.

В религиозном смысле сверхъестественное невозможно обнаружить органами чувств человека. Оно нетелесного существования. Как пример, загробный мир, где душа может обитать вне тела.

Что мы можем отнести к сверхъестественному? Ауру, энергию, душу, телепатию, привидений, всех магических существ (нечисть, нежить и т.д.). Вера в сверхъестественное – это вера в существование параллельного невидимого мира, населенного удивительными существами, который невозможно постичь в категориях привычной логики, и который живет по своим законам.

Магия и магические структуры как раз относятся к области сверхъестественного.

## Что такое магия?

**Магия** – это наука и искусство совершать Изменение в соответствии с Желанием. Магия тесно связана с волевым усилием, которое может быть как осознанным, так и неосознанным. В свою очередь, волевое усилие – это акт сознательного усилия для преодоления каких-либо препятствия (внешнего и внутреннего характера) с подавлением конкурирующих доминант (желаний, потребностей, состояний). Оно всегда связано с выбором цели, куда будут прикладываться усилия, концентрацией внимания, принятием решений и выбором, когда идти дальше, а когда остановиться.

Есть еще одно определение:

**Магия** (лат. *magia* от др.-греч. *Μαγεία*) – действия, связанные с верой в способность человека влиять на силы природы, предметы, животных, судьбу людей, подчиняя себе сверхъестественные силы или манипулируя ими с помощью заклинаний, амулетов и определенных обрядов<sup>4</sup>.

Очень интересное определение понятию магии дал геймдизайнер Джефф Говард в своей книге «Игровая магия».

«**Магия** – это система: любой конкретный взгляд на магию – будь то исторический, вымышленный или придуманный с чистого листа – может быть смоделирован как система правил и символов.

**Магия** – это ритуал: Системы магии – это рамки для выполнения ритуала, понимаемого как набор символических действий, направленных на изменение реальности или трансформацию сознания.

**Магия** – это язык: правила и символы данной магической системы составляют язык со словарем и грамматикой.

Магический язык сосуществует со своим миром: чтобы адекватно функционировать в игровом процессе и в повествовании, язык магии должен сосуществовать с миром, в котором он проявляется. Для каждого высказывания должен существовать аспект мира, который это высказывание может описать и которым оно может управлять»<sup>5</sup>.

И в этом случае магический язык стоит понимать широко: от заклинания до ритуального действия, которое меняет реальность исходя из своего назначения.

В этих определениях магии отражены ее составные части, без которых она не будет существовать, и в части «Магия. Основные понятия» мы поговорим как раз о них.

Таким образом, опираясь на понимание магии, **магическая система** – это набор правил и символов, предназначенных для изменения реальности посредством воли с помощью метафизических сил и/или сущностей.

---

<sup>4</sup> Статья «Магия», Большая советская энциклопедия.

<sup>5</sup> Jeff Howard, «Game Magic A Designers Guide to Magic Systems in Theory and Practice», A K Peters/CRC Press; 1st edition, 2014

## Типы магических систем в литературе

В этой главе будем опираться на разработки Брэндона Сандерсона. Он разделяет магические системы на два типа:

- \* структурированную (hard) и
- \* интуитивную (soft)<sup>6</sup>.

Основной отличительный фактор между Структурированной магической системой и Интуитивной – степень *строгости* и *окончателности* магических правил в вымышленной вселенной. Системы hard-магии должны соответствовать конкретному набору законов, они ограничены и не всемогущи, в то время как системы soft-магии свободно следуют абстрактному ряду руководящих принципов. Они менее понятны, не структурированы, спонтанны, но в восприятии читателей более «волшебны» и таинственны.

Согласно исследованиям Сандерсона, более востребована у читателей Структурированная магия – та, у которой есть точные законы. Ее *цель* состоит в том, чтобы представить читателю все необходимые факты.

Согласно работам Криса Уинкла<sup>7</sup> у Структурированной магии есть:

Плюсы	Минусы
конкретные правила облегчают развитие сюжета, построение мира, проработку персонажей и т.д.	указанные всеобъемлющие правила ограничивают магические возможности
когда действуют явные сверхъестественные законы, то до читателя легче донести различные виды использования магии	ограничивает читателя, закрывая его разум для самостоятельного поиска границ магической системы
читатели считают, что у них есть четкое понимание всех тонкостей магической системы	каждое индивидуальное использование магии должно следовать четкой логике рассуждений

В интуитивной магической системе нет точного набора руководящих принципов, которые регулируют использование и создание магии в вымышленном мире.

*Цель* этой системы состоит в том, чтобы оставить открытой перспективу будущих магических возможностей. Так книга становится более непредсказуемой и мистичной. Подобная таинственность – это то, что привлекает писателей использовать систему soft-магии. Интуитивная система более загадочна и вызывает большее чувство новизны и исследования.

Она также обладает своими преимуществами и недостатками:

<sup>6</sup> Названия в буквальном переводе звучат иначе, но в этих названиях я отразила смысл.

<sup>7</sup> Ch. Winkle, «How to Create a Rational Magic System»

Плюсы	Минусы
добавляет в повествование дополнительный элемент таинственности и благоговения перед магическим	потенциально может быть использоваться писателями как подспорья для ленивого разрешения сложных сюжетных событий
неограниченные возможности для авторов использовать магию так, как они считают нужным	сложнее донести до читателя абстрактные магические понятия
побуждает читателя самостоятельно исследовать потенциальные перспективы магической системы	из-за большой сложности возникает дополнительное пространство для ошибок со стороны писателя

## Ограничения двух систем

Структурированные магические системы должны придерживаться жесткой логики. Она и задает рамки, которые определяют движение автора. Любой выход за эти рамки должен обосновываться. В противном случае произведение подвергнут критике.

Если применение магической силы не укладывается в логику, то целостность магической системы ставится под сомнение. По этой причине спонтанные сверхъестественные способности не могут возникать без веского обоснования.

Следует учитывать следующую вещь: автор может знать каждую деталь своей магической системы, но она все равно будет считаться Интуитивной, если недостаточно объяснена читателю.

Системы Интуитивной магии не имеют таких ограничений. Они обладают абстрактной и концептуальной природой, что позволяет описывать магию без особого обоснования. Таким образом, soft-магия может появиться практически в любой точке структуры сюжета.

Это отсутствие ограничений удобно для автора. С одной стороны, с помощью Интуитивной магии он может выйти из самой сложной ситуации, а с другой – тем самым обесценить все усилия героя.

## **Законы магии Брэндона Сандерсона**

Рассматривая классификацию Б.Сандерсона hard и soft магии, невозможно не обратиться к Законам, которые он разработал для создания магической системы. Сандерсон описывает их как эмпирические правила и шаблоны, которые наблюдал в реальном мире на протяжении многих лет.

Цель законов Сандерсона – это добавить конфликт и повысить ставки в истории. Они предназначены для усиления присущего магическим системам драматизма, а не для их препарирования.

Законы основываются на огромном практическом опыте Сандерсона, что делает их наиболее ценными и важными при работе над произведением.

## Первый закон магии Сандерсона

**«Способность автора разрешать конфликты с помощью магии прямо пропорциональна тому, насколько хорошо читатель понимает указанную магию».**

Этот закон Сандерсон сформулировал в 2007-м году. Первый закон магии является точкой опоры для построения системы Структурированной и Интуитивной магии.

Если рассматривать полюс Интуитивной, или мягкой, магии, то разрешение конфликта в ней может стать приемом «Бог из машины». Этот прием стар как мир. Так, в греческих трагедиях, в самом драматическом моменте – в кульминации, решение конфликта на себя брал бог, который появлялся из ниоткуда с помощью механического устройства.

Еще Аристотель в свое время был крайне недоволен подобным подходом, так как это лишало героев свободы действий и вызывало естественный вопрос: «Где они были раньше, когда «начинался весь этот бардак»?»

Системы мягкой магии обладают многими преимуществами, о которых Тимоти Хиксон подробно рассказывает в книге "О написании и построении мира"<sup>8</sup>.

Он выделяет шесть сильных сторон систем Интуитивной магии, такие как:

- 1) способность усиливать напряжение с помощью неизвестных элементов;
- 2) усиление чувства таинственности за счет того, что магическая система действует вне поля зрения главного героя;
- 3) создание условий, когда персонажи не понимают собственных магических сил и действуют с помощью сообразительности или других способностей;
- 4) создание непредсказуемых магических эффектов, которые приносят новые проблемы при решении героями сюжетных задач;
- 5) включение разнообразных магических систем;
- 6) повышение чувства эстетичного, что связано с эзотерической тайной мягкой системы.

Как и законы Сандерсона, на которые опирается Хиксон, эти особенности Интуитивной магии также направлены на усиление эффекта напряженности в мире создаваемой истории.

Преимущество же Структурированной магии заключается в том, что читатель постепенно осознает всю сложность и значимость магического действия. Он понимает, насколько высоки ставки при проигрыше героя, насколько велика будет его потеря. Знание цены провала повышает степень напряжения конфликта, позволяет читателю почувствовать сопереживание герою и идентифицировать себя с ним. Поэтому разрешение такого конфликта принесет читателю наибольшее удовлетворение.

Но этот аргумент не отрицает эффективность Интуитивных систем. Например, «Властелин колец» Толкина и «Песнь льда и пламени» Мартина как раз относятся именно к этой системе. В Интуитивной магии ищут чудеса.

---

<sup>8</sup> Timothy Hickson, «On Writing and Worldbuilding»

## Второй закон Сандерсона

Второй закон сформулирован в 2012 году и звучит так: **«Ограничений больше, чем полномочий»**.

Когда герою подвластно все, он становится так называемым Мэри или Марти Сью в самом худшем своем проявлении: без возможности идентифицировать себя с ним и прожить вместе с ним путь всеобъемлющей успешности. В таком случае какой-либо конфликт отсутствует и остается только скука.

Отличным примером для объяснения этого закона служит сравнение Бэтмена и Супермена, который приводит Крис Винкл в своих работах. В рамках рассмотрения второго закона Бэтмен интереснее Супермена, ведь Бэтмен – человек, который, несмотря на все свои чудесные приспособления и машины, подвергается опасности. Супермен же в некотором роде бог, которому подвластно почти все, кроме одного – криптонита.

Сандерсон делит ограничения на две основные категории: слабости и затраты.

**Слабости** уменьшают магическую силу или негативно влияют на персонажа. Они проявляются в определенных ситуациях, когда персонаж полностью или частично теряет свою силу или волю к победе, разочаровывается, складывает руки. В качестве примера Сандерсон приводит "Песнь льда и пламени" магию Мелисандры, которая зависит от Красного Бога, к которому она должна обратиться, чтобы ее магия сработала.

**Затраты** или цена – это то, чем персонаж готов рискнуть, чем готов пожертвовать, чтобы победить.

Отличный пример – Кольцо Всевластия. Если Фродо его наденет, то станет невидимым – это бонус кольца, но противники – Саурон и его соратники тут же узнают, где он находится – это цена. Фродо каждый раз должен взвешивать степень опасности и в зависимости от нее делать выбор. Еще один момент, который относится к цене – это то, что заключено в самом кольце: духовная деградация и искушение. Поэтому стоит несколько раз подумать, прежде чем им воспользоваться.

Иногда ценой становится состояние беспомощности. Например, в «Аватаре», когда Джейк Салли сливался с аватаром, его тело оставалось беспомощным. Не только из-за увечья, но и из-за бессознательного состояния. Джейк оставался практически без защиты, к тому же ему требовалось время на реориентацию и осознание того, что именно является для него настоящей реальностью.

Без затрат любая магия становится пресной. Ценой является уже то, что маг тратит время и усилия на освоение магических дисциплин. Для читателя это является стимулом погружаться в созданный мир, проживать вместе со студентами так называемых Академок студенческую жизнь заново, но уже с волшебным флером, и получать от этого удовольствие.

К затратам могут относиться и различные искушения темной стороны силы, когда демон предлагает могущество в обмен на душу, и усилия мага для воплощения заклинаний в жизнь, которые порой настолько велики, что могут затронуть его психическое или физическое здоровье.

Таким образом, цена может проявиться не сразу, а ее величина не всегда осознаваться. Однако в любом случае в увлекательном произведении цена всегда присутствует.

## Третий закон Сандерсона

**«Расширьте то, что у вас уже есть, прежде чем добавлять новое».**

Сформулирован в 2013 году. Главная мысль этого закона – брать надо качеством, а не количеством. Что это значит? Не надо в огромных количествах штамповать персонажу умения и навыки.

Большое количество умений у героя не обеспечивает успех произведения, наоборот, усиливает скуку. Такой персонаж – все равно что малыш, который вываливает перед гостями все свои игрушки, хвалясь, что у него и это, и то. А в ответ получает лишь вежливые улыбки и притворное умиление.

Так же к этому закону относится целостность, концептуальность магических умений, которыми награждается персонаж. Пусть их будет немного, но они должны дополнять друг друга, однако не препятствовать всевозможным опасностям. Персонаж должен быть уязвим – тем ценнее будет его победа. Магия должна быть взаимосвязанной и структурированной.

В рамках этого закона Сандерсон использует *три концепции*:

- \* экстраполяция;
- \* взаимосвязанность;
- \* рационализация.

*Экстраполяция* обозначает, что любое фантдопущение должно быть доведено до логичного и естественного завершения. Все аспекты фантдопа должны быть либо исследованы, либо создавать такое впечатление.

Экстраполяция отлично воплощена в «Песне льда и пламени». Так, под каждое фантдопущение там подведена логичная база и им дано естественное разрешение. А вот, например, в Гарри Поттере фантдопущения имеют ненадежную базу: начиная от маховика времени Гермионы, заканчивая использованием Нерушимых клятв.

Концепция *«Взаимосвязь»* отражает уровень целостности произведения. Существует основное фантдопущение, из которого проистекают остальные. Так, магия работает на единой базе, а вот инструментарий у нее может быть разный. Но и при отсутствии большого количества взаимосвязей тот же «Властелин колец» не становится хуже.

И последняя концепция – *рационализация*, подразумевает целесообразность и необходимость всех введённых в магическую систему компонентов. Необходимо полностью раскрыть то допущение, что уже есть в книге, и только потом добавлять второе, если есть необходимость.

Увеличение количества фантдопов ведет к увеличению масштаба произведения и грозит тем, что ни одно из них не будет раскрыто до конца. Если количество фантдопущений увеличивается, то они должны брать истоки в основном, которое собирает вокруг себя остальные и создает стержень произведения.

## Четвертое правило Сандерсона

Существует еще так называемое **четвертое правило Сандерсона**: **«Если ты нарушаешь законы, то сделай это круто».**

Сделай так, чтобы степень восхищения от нарушения правила превзошла его важность. Читатель погружается в миры фэнтези, чтобы столкнуться с чем-то необычным, таинственным, уникальным и увлекательным – тем, чего нет в реальности. Это то, на что стоит обращать внимание в первую очередь. Но все должно находиться в балансе, иначе «крутизна» может превратиться в провал.

## Пять правил работы с Интуитивной магией

На основании этой классификации и Законов магических структур Крис Уинкл создал пять правил работы с Интуитивной магией:

***1. Не используйте всепоглощающее могущество.***

Когда персонаж сильнее всех сильных, он ничем не ограничен и разваливает сюжет. Непонятно, что с ним делать, ведь он может все, у него все решается, и это неинтересно. Пришел, увидел, победил. И все это без единого усилия. Такая книга будет бесконечной ходилкой, где один герой весь в белом, а остальные... Ну, вы поняли. Если заклинания решают большинство сюжетных проблем, то вы обесцениваете и свои усилия как автора, и своего героя как личность.

## **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.