

Фильмы о склейках.

Предлагаемая статья посвящена изображению многомирия в современном кинематографе. Детально рассматривается фильм «Исходный код» и его трактовка с позиций Расширенной многомировой концепции квантовой механики (РКЭМ).

Фильмы и сюжеты.

Людам издавна свойственно было чувствовать, что сфера духовной жизни и всякой жизни, в целом, не ограничивается видимым и ощущаемым миром, что есть иные миры – видимые и невидимые. Эти представления нашли отражение, в первую очередь, в религиозных верованиях и, во вторую – в искусстве. Концепция многомирового устройства бытия испокон века являлась своего рода архетипом духовного и художественного миропонимания. Во второй половине XX века многомирные представления получили, наконец, объективную основу в виде многомировой концепции квантовой механики. В этой статье я попытался дать обзор известных мне кинофильмов, которые в той или иной мере сопряжены с научной концепцией многомирия. Начну с перечня и кратких характеристик фильмов.

1. «Исходный код» (США). В этом фильме многомирие, выбор реальностей и склейки изображены наиболее адекватно расширенной многомировой концепции. И подход к событиям наиболее наукообразный, без элемента фэнтези. Это научная фантастика, показывающая мир, где практически используется теория Эверетта. Не случайно, видимо, руководитель проекта, показанный в фильме внешне похож на Хью Эверетта. Фабула фильма аналогична компьютерной игре, где последовательно герой отыскивает оптимальный вариант поведения и приближается к заданной цели. Несмотря на простую игровую фабулу, фильм сделан отлично и показаны в нём настоящие люди, а не манекены.
2. «Дом у озера» (США). Показана постоянная склейка, как бы окно между реальностями, отстоящими во времени на 2 года. Путём проб и ошибок, последовательно, герои фильма приближаются к выбору объединяющей их реальности.
3. «Предчувствие» (США). Героиня фильма непредсказуемо оказывается то в одном, то в другом из дней недели, в которую решительно меняется её жизнь. Установив последовательность и причинную связь событий в этом коридоре миров, она корректирует своё поведение для того, чтобы предотвратить гибель мужа. Это ей не удаётся в фильме, но она находит духовный ключ к решению проблемы.
4. «Господин Никто» (США). Герой фильма на пороге смерти вспоминает и переживает множество вариантов прожитой жизни. То есть, склейкой является заключительный этап его существования. Хотя в фильме присутствует наукообразный подход, но нет никакого намёка на эвереттику.
5. «Тариф новогодний» (Россия). В этом фильме развиваются концептуальные линии, заявленные в фильмах «Дом у озера» и «Предчувствие». Принципиальная новизна фильма в том, что реальности выбираются группой взаимодействующих героев. Фильм остроумный и весёлый. Характерно, что его молодые герои не слишком удивляются происходящему, а просто действуют.
6. «Дежа вю» (США).

Речь идёт о склейке двух реальностей: той, где произошёл взрыв пассажирского парома и той, где этот теракт предотвращён. Загадочные знаки, говорящие о

существовании такой склейки проявляются с самого начала расследования взрыва, а затем, после появления технического канала информационной связи с прошлым, они наталкивают главного героя на рискованный эксперимент и попытку предотвратить преступление. Это ему удаётся, и он даже спасает любимую девушку, но сам погибает, чем предотвращается причинно-временной парадокс. Хороший фильм!

7. «Параллельные миры (Скользющие)» (США). Перемещение по мирам показано здесь поверхностно, с элементами сатиры и юмора. Фильм не очень серьёзный, рассчитан скорее на тинейджеров.
8. «Пророк» (США). Фильм прекрасно снят, отличная актёрская и режиссёрская работа. В приключенческой форме поставлены серьёзные концептуальные и философские вопросы. Главный герой – экстрасенс, который способен предвидеть 2 минуты будущего данной реальности. Избегая опасностей, он выбирает альтернативную реальность для себя и своего окружения, что оборачивается непредсказуемыми последствиями. Он становится ключевой фигурой готовящегося теракта с применением ядерного оружия, а его любимая девушка попадает в заложницы к террористам. Пытаясь её спасти, герой помогает властям раскрыть и уничтожить преступную группировку. Девушка спасена, но предотвратить ядерный взрыв не удаётся. Мы видим в конце альтернативную реальность, где герой, как ни странно, сохраняет память о своих неудачных решениях и потому, оставив в безопасности любимую, сразу идёт на сотрудничество с ФБР. На мой взгляд, главная проблема, поставленная в фильме – память героя об альтернативных воплощениях. То есть он, как бы совмещается на короткое время с мультивидуумом, что позволяет ему встать на позицию выбора оптимального варианта. Причём, в фильме эта его способность развивается и он оказывается способен прозревать всё более длительные отрезки альтернативного будущего.

«Исходный код».

Остановлюсь более подробно на фильме «Исходный код», который, на мой взгляд, прекрасно совмещается с многомировой концепцией.

Речь в фильме идёт о расследовании взрыва в поезде и предотвращении последующего, ещё более жуткого теракта. Расследование совмещено с многомировым экспериментом, проходящим под кодовым названием «Осаждённый замок». Цель эксперимента, как потом выясняется, – получение информации о преступлениях посредством симуляции параллельных реальностей, в которые внедряется активный элемент – человеческий разум. Расследование проводит пилот вертолёта, погибший в Афганистане, частично реанимированный и «сращенный» с компьютером. В памяти компьютера содержится «исходный код» – память одного из погибших пассажиров поезда в последние 8 минут до взрыва. Эксперимент состоит в том, что с помощью компьютера, очевидно квантового, для пилота производится симуляция реальности поезда за 8 минут перед катастрофой. (В конце фильма выясняется, что вместо планируемых симуляций имели место эмуляции.) Пилот должен найти террориста и выяснить план последующего теракта.

Поначалу я задумался, а нет ли в этом фильме некоего временного парадокса в духе Брэдбери¹. Действительно, на первый взгляд, кажется, что герои изменяют собственное прошлое. Временного парадокса нет, если имеет место симуляция реальности с помощью компьютера и происходящее существует лишь в мозгу пилота. Так, видимо, считали и постановщики эксперимента. Для них мозг являлся

¹ Имеется в виду знаменитый рассказ Р. Брэдбери «И грянул гром».

всего лишь активным элементом, введённым в вычислительный процесс. Я же попытался объяснить отсутствие парадокса, исходя из концовки фильма, из которой становится ясно, что происходящее было не симуляцией, а эмуляцией, т.е. реализацией действительных вариантов событий. Если вдумчиво подойти к сюжету с концепцией выбора реальности сознанием, то становится понятно, что никакого временного парадокса нет. Герои, осуществляя каждый раз склейку реальности «Осаждённого замка», которую они воспринимают, как неизменную, с «исходным кодом» – реальностью гибнущего поезда, получают другую реальность, которая существует самостоятельно от предыдущих вариантов склейки. Автор проекта, похожий на Эверетта, убеждён, что реальность не может быть изменена, поезд взорван и никого не воскресишь. Как я понимаю, эта уверенность основана на конечности исходного кода для компьютерной симуляции. Исходная ситуация в поезде задаётся в любом случае одним и тем же кодом, в котором, наверное, заключено очень большое, но конечное число параметров реальности. Видимо, он не учитывает, что пилот, возвращаясь из очередного восьмиминутного заброса, всякий раз изменяет реальность «Осаждённого замка». Он имеет новое знание о прошлом, которого прежде не было и это не может не оказать влияние на общий выбор реальности. Поэтому и при заброске, несмотря на статичность исходного кода, каждый раз происходит склейка с *новой* реальностью поезда. Происходит *эмуляция новых реальностей*.

То есть после каждой очередной склейки получается новая реальность «Осаждённого замка», которая вновь склеивается через исходный код с реальностью гибнущего поезда. И получается ещё одна, новая реальность «Осаждённого замка». Так, последовательно, герои изменяют свою реальность пребывания и, наконец, выбирают тот вариант, где теракт не происходит и все остаются живы. А главный герой окончательно отделяется от своего изуродованного физического тела, совмещённого с компьютером², и идентифицирует себя с новым телом.

Последующие рассуждения.

Внимательный читатель может заметить, что все приведённые выше объяснения основаны на одной предпосылке, которая может быть сформулирована так:

В некоем логически оформленном коридоре физических реальностей (в одном теле) возможно существование лишь одной сознающей себя личности. То есть, я не могу при нормальном существовании встретиться с собой, моё существование в разных вариантах должно быть достаточно далеко разнесено во времени и в пространстве, да и в смысловых измерениях тоже.

Можно воспринимать это как аксиому, согласующую многомирие со здравым смыслом, но я могу привести жизненный пример, подтверждающий правильность этого принципа. Нам всем знакомы случаи совмещения двух и более личностей в одной физической реальности и случаи эти весьма неприглядны, патологичны и несовместимы с полноценной жизнью. Речь идёт о шизофреническом синдроме, который делает человека асоциальным и опасным для окружающих, да и для себя самого. Разумеется, подсознательные составляющие моей личности совершенно беспрепятственно могут воплощаться в конкретных людях и пересекаться со мной в одной реальности.

² По-моему, здесь само собой подразумевается что инсталляция новых реальностей происходит с помощью квантового компьютера реальной мощности. Обычным компьютерам такие операции не под силу.

Фильм «Исходный код» я обсуждал с несколькими людьми. Это помогло мне обобщить вопросы, возникающие у людей, непричастных к эвереттике. Приведу некоторые характерные вопросы и ответы.

Одним из важных вопросов является вопрос о замещении личности. Дело в том, что при «заброске» пилота в реальность поезда, он оказывается в теле учителя, память которого была считана компьютером. Поэтому закономерно возникает такой вопрос:

...Получается, что в поезд сел учитель, а потом вдруг его личность была заменена личностью погибшего лётчика. Куда тогда делась его личность?

– Здесь не подходит логика исключённого третьего: или *a* или *b*, а третьего быть не может! Для многомирия действует логика дополненности: и *a* и *b* реальны (хотя и могут иметь разную вероятность), а вместе с ними реальны также и *v* и *z* и ещё миллионы вариантов. Ветвление выбора происходит в каждом нашем осознаваемом мгновении. Учитель тоже сошёл с поезда в одном из вариантов предотвращённой катастрофы. Но в другом варианте его место занял пилот – это тот мир, где капитан Гудвин нажала красную кнопку. В каждой из показанных реальностей произошла склейка, но два сознания в одной материальной реальности (в одном теле) существовать не могут. Безусловно, в пучке реальностей поезда имеются такие, где учитель остался жить и продолжает нормальное существование. Нам же показан тот вариант, где происходит замена личности учителя, думаю, просто в контексте компьютерной симуляции, а место его личности заняла активированная в этих реальностях личность пилота. Кстати, «природных» случаев вытеснения и подмены личности известно в истории довольно много. Наверное, в варианте, когда сам учитель сошёл с поезда, он бы очень удивился, если бы ему рассказали, что он натворил.

Ещё один вопрос:

...в «Осажденном замке» лежит тело лётчика, на искусственном питании, чье сознание поддерживается в его мозге, если он в этот момент едет в поезде в теле учителя? Получается в одной реальности два идентичных сознания - одно в барокамере другое в поезде?

– Не сознание поддерживается, а деятельность мозга. Сознание вообще не локализуется извне, оно само себя локализует. Сейчас многие специалисты считают, что сознание, хотя и связано с деятельностью мозга, но не продуцируется им. Пилот оказывается в «своём» сознании (в капсуле, как он это воспринимает) только после гибели тела учителя. Потому что через программу компьютера, через исходный код, его сознание привязано к реальности, где существует тело учителя. Так симуляция компьютера осуществляет склейку его сознания с реальностью поезда. И точно так же, через компьютерную симуляцию, пилот общается с «Осажденным замком», потому что он, на самом деле, не говорит и не двигается.

Реальность для всех кроме учителя и лётчика: учитель с подругой садится в поезд и предотвращает теракт, никакого лётчика они не видят.

– Что значит для всех? Никто и не заметил, что происходило. Но если бы заметил, то да, это выглядело бы так. Кроме участников проекта ОЗ.

Реальность для учителя: он садится с подругой в поезд, но на подъезде к Чикаго его личность без каких-то причин дезинтегрируется. В его тело вселяется личность лётчика, и лётчик в теле учителя предотвращает теракт, а

учитель этого не знает – немыслимо.

– Это склейка реальностей. Летчик и его действия приходят из другой реальности. И создают, т.е. выбирают новую реальность в результате склейки, как некий гибрид. Личность учителя не дезинтегрируется (это невозможно), а выключается из этой новой реальности (замещается). Наверное, это часть алгоритма, (возможно ли это, трудно судить). Ожидается, что квантовый компьютер представляет собой устройство для выбора реальности. Реальность выбирается и для учителя. Для него это должно выглядеть так, что он заснул, или потерял сознание.

Лётчик тоже не знает, что с ним произошло – его сознание отключилось после ранения, реальность ОЗ тоже гибрид, созданный его выбором совместно с выбором компьютера. И такая же реальность для него – всё происходящее в поезде. Сознание учителя не участвует в предотвращении катастрофы. Её предотвращает пилот в теле (в физической реальности) учителя. Всё складывается совершенно логично. Правда, с позиции зрителя можно задать закономерный вопрос – *что же было на самом деле?* – Вот всё и было! И ещё много чего было, что не показано. Но реальность для людей – это то, что с ними происходит, что они переживают. Значит, всё показано верно.

...в «Исходном коде» неувязочка. По идее, главный герой должен был каждый раз забывать, что было до этого, как, например, в одной из серий сериала Грань, в которой герои попадали в прошлое и проживали события с одной отправной точки, но чуть-чуть по-разному, не помня, что они уже это делали.

– Замечание дельное и верное для всех случаев, кроме «Исходного кода». Тут для всех выборов пилота есть общая объективная база, которая их все объединяет. Это компьютер с исходным кодом. Я уже говорил, что компьютер должен быть квантовым, чтобы присутствовать во всех реальностях, объединяемых исходным кодом. Он во всех реальностях исполняет один и тот же алгоритм. Новые параметры при каждом выборе заносятся в компьютер. Это как бы основа общей памяти пилота и участников проекта. Вот после отключения пилота от компьютера в конце фильма сохранение им памяти может выглядеть проблематичным. Во всяком случае, участники проекта в этой последней выбранной им реальности такой памяти не имеют.

Вообще-то, вопрос о памяти может быть задан по многим фильмам. Например, в фильме «Пророк» память героя о различных воплощениях объясняется его сверхчеловеческим даром. Такие способности встречаются иногда у людей – человек, как бы, объединяется со своим мультивидуумом. Но так, чтобы это объединение существовало непрерывно, таких случаев я не знаю. Но, возвращаясь к «Исходному коду»: почему бы Пилоту и не сохранить ту память, которая была сформирована при последнем компьютерном воплощении? Ведь, по сути, квантовый компьютер здесь – это база памяти склеиваемых реальностей. Это выглядит довольно обосновано и подкрепляет моё предположение, что **квантовый компьютер можно использовать как средство перехода из одной реальности в другую.**

Нюрнберг. Июль – декабрь 2011.

Поступила 30.12. 2011г.