**Телепортация. Сценарная плоскость**

1. **Немного романтики**

«Это мне? Спасибо. Мои любимые хризантемы! А ты придумал, как мы проведём выходные?»

«Дорогая, эти два дня ты запомнишь надолго. Мы полюбуемся кольцами Сатурна, увидим знаменитое Красное пятно Юпитера».

«На большом экране?»

«Наяву! В туркомпании новая опция – мгновенная доставка до планет Солнечной системы!»

1. **Предыстория**

В фантастической литературе и кинематографе, в компьютерных играх авторы используют несколько способов для перемещения своих героев в пространстве из одной точки в другую мгновенно или со скоростью, сравнимой со скоростью света. Я не буду их перечислять, поскольку при желании каждый может найти нужную информацию во всемирной Сети.

Википедия в первых рядах. Далее придётся копать глубоко. Это разноязычные форумы, посвящённые данной теме, другие источники.

Цель статьи – заинтересовать истинных любителей фантастики этим вопросом. Кто-то когда-то что-либо прочитал, пусть даже небольшой рассказ. Меня интересует уникальность (или наоборот) моего способа мгновенного перемещения в пространстве.

1. **Авторская концепция**

Авторская концепция мгновенного перемещения в пространстве отражена в романе «Барон ВВВ», ISBN 978-5-4474-0661-5.

Сама мысль исследовать тему пришла не сразу, прошло несколько месяцев после присуждения мне Премии «Гиперболоид» Международного Фестиваля фантастики «Аэлита» (Екатеринбург, 2016). И я приступил к работе.

Какое красивое слово – работа! За ним кроется азарт исследователя и желание внести свою лепту в некое общее дело.

Любимое многими писателями начало: исследователь-одиночка, испытывая созданную им программу, скрупулёзно перебирает варианты сочетаний параметров, имеющих отношение к небесным телам, и обнаруживает неизвестные объекты в пространстве. Попытку продать информацию пресекают военные. Однако краткое описание явления гуляет по сети, привлекая конкурентов из других стран. Начинается гонка в изучении непонятных объектов, но у наших военных и учёных изначально больше данных, плюс надёжно изолированный изобретатель.

Должны ли учёные прислушиваться к фантастам? Или пусть себе «лепят, творят, малюют»?

Меня коробят гоблины и прочая нечисть, когда я прихожу к сестре и её детям. Мы играли в другие игры. Может, я преувеличиваю, и нет разницы? Время оловянных солдатиков ушло. Замечу, у сестры развитые дети, побеждали на тематических Олимпиадах, с ними разговор в удовольствие. Следом вспоминаю свою дочь. «Ты что, не читала «Робинзона Крузо»? Не видела: первую ягодку беру, ко второй тянусь, третью примечаю, четвёртая мерещится?.. Так у тебя детства не было…» – заключал я. Мы смеялись. Она всё уже понимала. Я грустил.

Кстати сказать, и хорошая фантастика заканчивалась. Мы помним книги Шефнера, Снегова, братьев Стругацких и Кира Булычёва, которые останутся в памяти многих поколений.

 Начиналась эпоха, когда мы пустили к себе Кинг-Конга (это ещё ничего), мерзкую смесь триллеров с вылезающими из склепов мертвецами; ужастики, в которых молодые люди, приехавшие в ночной лес для вечеринки в заброшенном доме, погибали непонятно от кого (или чего?) Хлынувшая на экраны неведомая дотоле киноманам советского поколения волна фильмов с неизвестными правилами многих пугала, других приятно бодрила.

Как ни странно, оценку произошедшему давать рано. Это уже политика, а не искусство. Приходится повторять за другими: время всё расставит по своим местам. Время выделит долю для демократии, оно же даст время (время даст время – как вам?) психологам и прочим учёным вынести вердикт о влиянии различных направлений массовой культуры на развитие общества в той или иной стране: с подробной статистикой по преступности, психическим заболеваниям, уровню технического развития, степени коммуникации личности и т.д. Время предложит ветвям власти провести «разбор полётов» в непростом вопросе и принять некие решения. Мир жесток, поэтому и пишу: «некие решения». В принципе, процесс уже идёт.

Я скорее оптимист. Но пока страны нашего мира, к сожалению, не всегда руководствуются гуманными соображениями.

Фантастика – возможность предугадать будущее, рассказать грамотно историю любви. И не хмурьте брови! Любовь вокруг нас! Даже если вы в машине времени. В прошлом вас обаяет Клеопатра. В будущем – нежное существо из миров Сергея Снегова.

Вы помните роман без любви? Без ненависти?

И скажите, это ведь всё придумано, правда? Зачем учёным прислушиваться к фантастам? Не знаете. Я так и думал.

Но вот статистика. Есть множество примеров, когда писатели предсказывали появление новых устройств, облегчающих жизнь человека, и даже вторгались в «святая святых» академиков – возникновение, развитие Вселенной, взаимодействие вещества на протяжении миллиардов лет, условия возникновения жизни.

«Да что они могут знать, не имея под рукой хорошего радиотелескопа?»

Я всё же рискну. Версия, возможно, не новая, но с изюминкой. Без изюминки и за компьютер не сел бы.

Если честно, я и в оптический-то телескоп смотрел всего несколько раз в пионерском лагере. Просто надо признать: есть у нас, чудаков, инструмент, которого не хватает тем твердолобым астрофизикам. Скажу по секрету. Только никому! Некоторые астрофизики совмещают свою должность с изданием книг фантастической тематики.

Стоп! Мы договорились – никому. Тсс…

Только чтобы выяснить, насколько нова моя версия, пишется эта статья.

Итак, у нас, чудаков, есть инструмент, которого нет у учёных. Нет, это не ум. Не угадали. Ладно, скажу. У нас есть свобода от желания разложить всё по полочкам. Когда учёный ставит в шкаф последнюю папку и говорит: «Всё! Иду к шефу докладывать. Дело закрыто», - именно тогда мы тасуем имеющиеся данные и меняем что-то местами, а то и вовсе вводим новые иксы. Такая задачка уже не для учёных, ведь мы вводим новую переменную не для вычислений, нет! Мы начинаем парить, новая переменная высвобождает заезженную трассу в голове. Головастый проветривается и выбирает новый свежий путь.

Фу! Вы поняли? У нас есть свобода! У них – нет.

У них одно – положь факт на стол! Всё!

Тут фантасту нужна убедительность в описании своей концепции, выпячивание законов физики и стеснительное «замыливание» сомнительных предлагаемых решений. Это срабатывает, благо, не все читатели являются астрофизиками. Им подавай «Звёздные войны», и всё тут!

Так вот мы и парим, летаем. Пишем «научную» фантастику.

Гравитацию, собирающую миллиарды лет космическую пыль и куски вещества в сферические тела, сменяет новый идеал: вместо круглой формы теперь это плоскость. Бесконечная, пронзающая бесконечное множество вселенных. Идеал – плоскость, а не круглая звезда, и не круглая планета. Эти тела идеальны для замкнутого относительно небольшого мира, но не для Пространства в целом.

Вот вы тоже ходите, пьёте кофе и, не спеша, чтобы получить удовольствие от яда, съедаете сочный бургер и… состоите из микромира. Как он устроен? Не знаете. Говорят, что-то среднее между шариками (электроны, протоны) и волнами. Как это? А в адронном коллайдере ещё что-то божественное открыли в этом малом, неведомом, невидимом.

А тут планеты, звёзды. Тоже ведь шарики. То есть, мы состоим из шариков, вселенная – тоже, блин. Очень, как бы выкрутиться, навевает.

Так вот, изюминка. Сценарная плоскость. Это загадка. Она связывает макро- и микромиры. Она живая, она капризная. Если позволяет, то человек использует её как сцену в театре, прописывая вымышленных персонажей и их реальную работу в освоении космических тел в любых условиях, недоступных нам, людям. Но она остановит любую незрелую цивилизацию, оставляющую шрамы везде, где побывала.

1. **Сценарная плоскость. Что это?**

Это невидимый во всех известных человеку диапазонах излучений объект. Обнаружив его, следует указать имя хозяина и шифр. Как всегда, чем сложнее шифр, тем меньше вариантов, что кто-то завладеет вашей плоскостью. Жаждущие всегда найдутся. Единства между народами пока нет. Войны и неразумные решения в отношении общего дома – рядовые явления.

А бороться есть за что.

На Земле это: успехи в сценарных войнах, когда обладатель плоскости неуязвим для противника, контролирует и блокирует все его действия. Конечная цель – владение миром.

В космосе: реализация невозможных ранее проектов. В качестве примеров можно предложить лёгкие бюджетные варианты колонизации Луны, планет Солнечной системы, мгновенное перемещение в пространстве для освоения лакомых уголков Вселенной.

Основа сценария для плоскости пишется изначально. Детально и предельно точно описывается всё, что не имеет отношения к реально существующему миру. Это предметы, искусственные сооружения, необходимые при выполнении миссии, и многое другое. В общем, то, что за кулисами: сцена, необходимые персонажи, реквизит.

Скажем, планетоход, который незачем доставлять в дальние миры, возникнет согласно строкам сценария, когда нужен, и точно также вовремя исчезнет. Этому планетоходу не требуется топливо, не нужен двигатель; энергия плоскости заставит его перемещаться по поверхности космического объекта. Тщательно выписываются и несуществующие живые существа – персонажи, способные выполнить работу за человека (например, выйти в открытый космос без скафандра и устранить поломку). Творческий сценарист даст каждому персонажу свой характер, способность волноваться, капризничать (не в ущерб делу), сосредотачиваться, шутить и т.д.

Сценарий можно дополнять в любой момент.

Поскольку плоскость бесконечна, она вбирает в себя колоссальную энергию от пересекающих её излучений и гравитационных полей. Следуя сценарию (поставленной человеком задаче), плоскость может мгновенно концентрировать энергию в том месте, где это необходимо.

Естественно, наиболее вероятное применение сценарной плоскости – мгновенное перемещение космического корабля и даже небесного тела из одной точки пространства в другую. «Мгновенное» в данном случае – понятие математическое. Если в сценарии указан «ноль», корабль на любое перемещение не тратит времени, как бы далеко ни отстояли начальная и конечная точки путешествия.

Сценарная плоскость бесконечна, она пронзает бесконечное множество бесконечных вселенных. В пределах одной вселенной идеальной формой для любого космического объекта является сфера (шар). Идеальной формой организации материи на более высоком уровне является бесконечная плоскость. Человек не знает, как в пространстве располагаются соседние бесконечные вселенные, какова геометрия пространства на воображаемом стыке вселенных, да ему и не нужно знать. Да и есть ли «стык», неизвестно. Сценарий просто перенесёт его корабль в другую вселенную, если поставлена такая задача. И вернёт путешественников обратно, если следующим заданием будет таковое. Чёрные дыры, карлики и прочая «бяка» плоскостью игнорируются.

Мои герои пока только осваивают эти новые технологии, спотыкаются, что-то получается не сразу. Новые знания об устройстве сценарной плоскости приходят вместе с несовершенными сценариями, тормозящими проект, и жертвами. Но наука всегда так развивалась.

Надо понимать, что две параллельные плоскости являются частным и довольно редким случаем. Учитывая, что сценарную плоскость можно разворачивать в пространстве, плоскости обязательно пересекутся. Главный герой книги, Барон, до поры до времени не задумывается об этом. Но, добравшись до Марса, он неожиданно встречается с представителем иноземной цивилизации Степанычем. Плоскости пересеклись! Инопланетяне давно зафиксировали момент появления хозяина у одной из спящих до того плоскостей и наблюдали за неуклюжими действиями новичков. Оказывается, земляне слишком рано пришли к обладанию новой мощной технологией. Барон узнаёт много нового от Степаныча.

«Вы, люди, делите себя на стада, отгораживаетесь заборами, лезете в чужой огород. Ненавидите друг друга. Воюете. Вокруг целая Вселенная. Но вам пока не дотянуться до её богатств. Когда это получится, само собой произойдёт, что вы почувствуете себя единым целым. Изменится ваш взгляд на мир. Вы перестанете делить себя на народы. Напротив, освоив пространство, вы почувствуете себя бесконечно малой, исчезающе малой частицей космоса. Вы станете бояться потерять свою идентичность на фоне других цивилизаций, вы станете космическим этносом. Вот тогда каждая жизнь станет бесценной. Потеря всего одного человека будет трагедией. Но до этого времени можно просто не дожить. К этому придётся идти тысячи лет. И не факт, что на этом пути вы не погубите себя сами.

Через тысячи лет вы поймёте ничтожность нынешних своих деяний. Вы поймёте, сколько потеряли времени, ставя во главу угла сомнительные ценности. То влияние, то капиталы».

Цивилизация Степаныча преодолела в своё время эти задачи. Но почему тогда то, о чём он говорит, – проблемы?

«Ваша сценарная плоскость не такая уж и плоская, и причиной тому является дисбаланс! При стремлении дисбаланса цивилизации к нулю сценарная плоскость идеальна, это ровное полотно без изгибов. Ваша же сценарная плоскость похожа на яблоко, у которого вместо хвостика тоннель внутрь. Плоскость изгибается и замыкается сама на себя. Шар Мёбиуса! Скукоженная поверхность не будет проводником написанных для неё сценариев, даже самых безупречных!»

«Висящая в небе Марса махина обязательно рухнет, особенно, если махина без двигателей. ЦУП нацеливал сценарную плоскость, исходя из верных расчётов, не зная, что плоскость искривлена. Диаметр шара Мёбиуса начал сокращаться. Ты спросишь: а почему диаметр шара уменьшился? Я отвечу: в этот момент на Земле начался очередной кровавый конфликт. Ты понимаешь, нет? Локальная война уменьшила диаметр шара Мёбиуса! Вы на диаметр можете влиять, но для этого надо уходить от дисбаланса в обществе. А баланс наступает при *первичности разумного и вторичности желаемого*.

Ваш шар Мёбиуса дышит, задыхается, пытаясь расправиться и зажить полноценной жизнью. Пойми, это своего рода организм. Сценарное поле похоже на высокоразвитое живое существо со своими нейронами, способными дать обратную связь, которую вы не умеете пока распознавать. У него есть своя кровеносная система, при плохой работе хозяина наступает коллапс, говоря вашим языком, это инфаркт, или инсульт, даже рак. Всё, что угодно! Называйте, как хотите, надо научиться избегать этого. Этот организм, который вы используете, который вы не бережёте, обладает чувствительной нервной системой. Сценарное поле реагирует не на ваши попытки освоить ближний космос, нет, – оно, как забытый цветок на подоконнике, посаженный с благими намерениями, реагирует, когда его перестают поливать, не дают подкормки. Когда не уделяют должного внимания. Когда не общаются с ним. Это ваш индикатор, подсказывающий, всё ли ладно в царстве-королевстве, именуемом Землёй. Для него убийство одного человека, отказ от одного ребёнка, забвение старика-родителя, всего одного старика, – начало болезни, а для вас – крест на владении этой технологией. Сценарная плоскость живая, она реагирует на здоровье всей цивилизации. Всей!»

Вот и весь секрет. Плоскость живая. Ты ответишь, если её приручил, жизнями людей, а, возможно, и существованием всей цивилизации.

Вывод: для незрелой цивилизации путь в дальний космос закрыт. Сценарная плоскость выгибается, превращаясь в самых запущенных случаях в шар Мёбиуса диаметром в два-три раза больше размеров Солнечной системы. Накопленная колоссальная энергия убивает эту точку Вселенной.

1. **Компьютерные игры**

Признаюсь, я не любитель игр. Бывало, подолгу играл на работе в последнем десятилетии прошлого века. Тупо нельзя было идти домой. Сиди до пяти. Среди игр были тетрис, косынка, Doom. Сколько времени коту под хвост!

Не любитель – стало быть, не знаток. Однако рискну набросать условный план некой игры с использованием сценарной плоскости. Не забудьте про авторские права.

Предполагаю, что игра будет сетевой, игроков одновременно хоть миллиард. Сначала надо описать свою цивилизацию, буквально описать. Пока вы пишете на левой (например) стороне экрана цвет кожи (или что там ещё?), рост, количество глаз, – справа программа рисует то, что вами нафантазировано.

Искусственный интеллект вам в помощь! Подобную программу я уже использовал при создании обложки одной из книг.

 Если справа не нравится короткий хобот у… короче, подправить можно, если владеешь языком. «Талия толще, хвост пушистый, глаза на конечностях». Далее: количество и размеры планет в звёздной системе. Которая из них является колыбелью цивилизации. Какие небесные тела освоены и по каким причинам. Это очень краткое описание действий перед началом игры.

Теперь можно выйти в Сеть и добраться мгновенно до желаемой звезды или поискать разумную (неразумную) цивилизацию. Эта цивилизация – не что иное, как один из игроков в Интернете. Не получается? Дайте запрос своей сценарной плоскости, что не так. Кстати, не забыли дать ей надёжный пароль? Могут украсть.

Возможно, ваши народы ведут кровавые войны. Потребуются дипломатические усилия, чтобы сценарная плоскость начала выправляться. Кроме войн может быть множество других причин.

А представьте радость при встрече с похожей на утконоса с крокодильей кожей прекрасной инопланетянкой! И закрутилась любовь…

Вариантов масса, главное – не забыть, что плоскость не прощает опрометчивых решений. Не дай Бог, начнёт сворачиваться в шар Мёбиуса. Тогда вам крышка.

А дальше придумывайте сами. Ведь игра должна быть интересной, тут не обойтись без поставленных целей, противодействия сторон, интриг, досадных поражений, неожиданностей и радости от заслуженных побед.

Сергей Казакевич, лауреат Премии «Гиперболоид» МФФ «Аэлита» (Екатеринбург, 2016)