

ПРОСТРАНСТВО ПРЕДСКАЗАНИЯ В ФАНТАСТИКЕ КАК МОДЕЛЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГНОЗОВ

У статті аналізуються утилітарні якості передбачень і алгоритми їх використання. На підставі цього аналізу створюється модель, що об'єднує якості цілісності й детермінізму передбачення, а також впливу передбачення на суб'єкта.

Ключові слова: *необхідність і випадковість, можливість і дійсність, прогноз, передбачення, детермінізм.*

В статье анализируются утилитарные качества предсказаний и алгоритмы их использования. На основе этого анализа создается модель, объединяющая качества целостности и детерминизма предсказания, а также влияние предсказания на субъекта.

Ключевые слова: *необходимость и случайность, возможность и действительность, прогноз, предсказание, детерминизм.*

The article analyzes the utilitarian qualities of the predictions and algorithms for their use. Based on this analysis model, a created that combines the qualities of integrity and determinism predictions as well as the impact of predictions on the subject.

Keywords: *necessity and chance, possibility and reality, prognosis, prediction, determinism.*

Одной из приоритетных задач футурологии есть создание максимально достоверного, адекватного прогноза. Однако задача использования полученной информации порой относится к разряду второстепенных. Это скорее специфический вопрос, который исследуется специалистами по защите информации (и по разведке) – как планировать свои действия по довольно скудным фрагментам картины. Так же существуют методы оценивания степени риска того или иного решения – преимущественно математические и, опять-таки, скорее имеющие отношение к теории надежности, чем к футурологии.

Но С.Б. Переслегин в книге «Новые карты будущего» достаточно явно показал, что прогнозирование в абсолютно абстрактной форме по своей точности дает сравнительно низкие результаты. Можно лишь определить некое поле между «невероятным будущим» и «неизбежным будущим». А вот чтобы конкретизировать прогноз, необходимо воплощать свой собственный план действий [4, с. 157-159].

Например, в работе «История будущего» Д. Уилсона дается обзор истории попыток предсказания будущего. Но автор раз за разом ставит под сомнение достоверность и полноту предсказаний, и, следовательно, люди, следующие таким предсказаниям,

рассматриваются либо как фанатики, либо как жулики, либо как наивные обыватели [6].

Показательная история книг французского фантаста Альбера Робида (1848-1926). Его книги были схожи с романами Жюль Верна в описании техники будущего и порой ему удавались совершенно ошеломительные прогнозы - предсказывался, например, переход от химического оружия к бактериологическому. Но его книги не содержали оптимизма и веры в силы прогресса. В результате Первая мировая война, на полях сражений которой воплотились многие из идей Робида, буквально перечеркнула популярность его сочинений – люди не хотели читать предсказания ужасов, которые видели вокруг [2].

Поэтому исследование тех форм, в которых используются прогнозы – сохраняет свою *актуальность*.

Есть несколько массивов информации, обработку которых можно использовать для анализа использования прогнозов: развитие техники, политические процессы, экономика. Можно использовать даже статистическую обработку информации по прогнозированию результатов лотереи и ставок на спортивные состязания. Однако каждая из этих областей дает сравнительно узкий пласт статистического материала – как бы это не казалось странным на первый взгляд. Чтобы оценить не только непосредственное воздействие прогнозов на изменение станков и состав акционерных обществ, но и вскрыть причинно-следственную связь таких процессов, требуется значительное исследование, выходящее за рамки данной работы.

В фантастической литературе авторы могут позволить себе подробнейшее рассмотрение процессов. Разумеется, в текстах множество художественных преувеличений и откровенных глупостей, но авторы фантастических текстов пытаются дать целостную картину происходящего.

В статье не будет в полной мере использоваться классический хронотоп как единство времени и места, основным инструментом исследования становятся формы времени [1], а, главное, знания об этом времени.

Предметом данной статьи будет предсказание в фантастике. *Объектом* – возможности реализации прогностических и утилитарных качеств предсказания.

Пророчества, предсказания, видения о будущем – один из самых устойчивых элементов фантастики. Как фэнтези наполнена бормотанием оракулов, так и научная фантастика редко когда обходится без данных, которые приносит машина времени или обеспечивает хронодвиг.

Но с чем имеют дело фантасты, воплощающие на страницах своих текстов очередные тексты пророчеств? Какие приемы и комбинации, использующие сведения о будущем, - будут логичны и непротиворечивы, а какие оставят впечатления хаоса?

Способы увидеть будущее классифицируются сравнительно легко – тут главное не увлекаться разбором бесконечных разновидностей мантики. Для начала необходимо отделить гадание от

прогноза. Прогноз, в конечном итоге - это осознанный расчет, это алгоритм. Его автор экстраполирует существующие тенденции, пытается вообразить качественно новые факторы, смоделировать развитие ситуации. Если алгоритм прогноза рассекречен, то любой человек может повторить удачный опыт или убедиться в его ошибочности. В свою очередь, гадание не может осуществляться без элемента тайны или даже чуда. Пророчество без покровительства высших сил, которое тоже тайна, но еще и заведомо непонятная для человека.

Возникает вопрос: имеет ли смысл использовать в анализе фэнтезийные (сказочные) предсказания? Если бы речь шла о методах получения информации, то сверхъестественные источники отсекались бы первыми. Но поскольку анализируется использование предсказания, то его источники не имеют принципиального значения. Множество брокеров пользуются инсайдерскими сведениями, военные – данными разведки, процветает плагиат; объединяет эти явления то, что получатели информации понятия не имеют о способе получения знаний, об открытиях, новых методах матанализа и т.п.

Если с будущим нет прямой связи, не поступает точных ежеминутных инструкций, то путешествия во времени и прямые указания из будущего также почти всегда сводятся авторами к вариации обработки инсайдерской информации. Сериал «Путешественник» («Journeuman») демонстрирует журналиста, который перемещается в прошлое – каждый раз, чтобы исправить очередную трагедию. При этом механизмы путешествия не проясняются, причины не указываются, люди (или силы), которые выбрали героя и дают ему задания – не раскрываются.

Но бывает, автор «настаивает» на естественнонаучном характере выдуманной им вселенной. С одной стороны, любая тайна там - лишь неразрешенная загадка. Однако целиком тайну устранить не получается – она сохраняется в виде парадокса. Путешествия во времени немедленно дают такое количество загадок, противоречий, искажений логики, что некая фигура умолчания неизбежно присутствует. При этом сказать, что герои трилогии «Назад в будущее» принимали заведомо внерациональные решения – нельзя. Предсказания (изображения на фотографиях, принесенных из будущего) были не только понятны, но еще и имели четкую причинно-следственную связь с другими временами.

Если посмотреть, что общего есть у гадания, пророчества и прогноза, то определение предсказания станет очевидным: предсказание – это получение персонажем информации о будущем.

Какими же качествами может характеризоваться предсказание, каковы свойства знаний о грядущем? Эти свойства можно описать с помощью категорий диалектики, противоречия между которыми будут раскрывать те или иные качества предсказания.

Первый показатель - это целостность картины будущего, которая соответствует противоречию между возможностью и действительностью.

Само предсказание начинается с отрывочных сведений. Персонажи получают информацию о некоей потенциальной возможности. «Нарезка» будущего может быть любой – тут и любовь, и деньги, и случайный выстрел в любимую вазу, и роковая рыбная косточка. В рассказе А. Бестера «О времени и Третьей авеню» герой получил из будущего всего лишь стодолларовую купюру, на которой стояла его подпись в качестве министра финансов США. Оракулы, вещуньи, гадалки чаще всего видят в будущем лишь отдельные куски, некие фрагменты.

Сюжеты множества произведений вращаются вокруг одного и того же приёма – герои видели неясный отрывок из будущего, думали, что увиденные события предопределены (или же наоборот, поправимы), но не знали полной картины, потому и жестоко ошиблись. Один из самых известных примеров в кинематографии - «Звездные войны. Месть стихов»: герой видит в будущем смерть своей жены, и в попытке спасти её не только предаёт соратников, но и обрекает супругу на смерть.

Также героев вновь и вновь посещают видения, которые не описывают будущее целиком, но дают множество несвязных образов. В цикле Дж. Мартина «Песнь льда и огня» дано множество примеров подобных видений: тут и посещение Дейнерис магического Дома Бессмертных, тут и сны покалеченного Брана. Даже деревенская ведьма, проспав несколько ночей на месте бывшего капища, могла выдать бессвязные, но понятные читателям описания будущего и настоящего.

В научной фантастике идеальным примером *фрагментарного предсказания* выступает начало сериала «Мгновенья грядущего» - все человечество отключилось на пару минут, в это время люди видели себя через несколько месяцев. Но продолжительность видения была слишком короткой, чтобы каждый отдельный человек мог понять, как он дойдёт до жизни такой, и что значат его переживания в те самые две минуты.

Чем более подробно и качественно предсказание, тем больше шансов протянуть непрерывную ниточку умозаключений от настоящего к условному будущему, увидеть не просто фрагмент грядущего, но вариант действий, которые приведут к указанному результату. Поначалу это может быть единственный способ действий – все прочие тонут в тумане вероятностей. Если количество информации в предсказании больше, то появляется картина «павлиньего хвоста вероятностей», когда от точки настоящего расходятся линии возможного развития событий - развилки. Но что еще более важно – персонаж перестает рассматривать любую информацию из будущего (или о будущем) как критически важную. Если есть сценарий наиболее благоприятного варианта развития событий, то слишком уж невероятные предсказания заведомо отменяются. От провидцев требуют не отрывочных видений, но «карты будущего». Таковы были предсказания ясновидящих в «Убике» Ф. Дика: будущее представлялось им в виде структуры, похожей на пчелиные соты, и в каждой ячейке был свой вариант развития событий.

Аналогичный подход, уже на строго научной основе, продемонстрирован в романе «Полёт урагана» В. Головачева: в одном из институтов работал прогностический центр, который рассчитывал для ответственных лиц «дерево вероятностей», и это прогноз персонажи настойчиво рекомендовали друг другу как способ избежать неприятностей. Таковы и действия «наблюдателей» из сериала «Грань» - они знали очень многое о будущем, но всеведение было им недоступно. Потому будущее распадалось на варианты, и какой из них станет актуальным – они не знали.

Еще больше информации, еще больше знания о вариантах приводят к тому, что герой получает, наконец, в свое распоряжение *все* варианты событий на определенном отрезке времени. Перед нами предсказание не отдельного варианта, но всей суммы возможных событий – *потокное предсказание*. Таким персонажем стал Муад'Диб (Пол Атридес) в книге Ф. Херберта «Мессия Дюны» - он настолько четко предвидел будущее, что, даже потеряв зрение, не утратил возможности общаться с людьми и управлять государством. Его глаза были незрячи, но пророческое чутье безошибочно подсказывало детали окружающей обстановки.

Подобное предсказание – предельно возможное по своей полноте и ограничивается количеством знаний предсказателя об окружающем мире (или возможностью обрабатывать полученные сведения). Потерять целостность «картинки» будущего довольно просто: А. Азимов в романе «Конец Вечности» описывает ситуацию временной петли, когда, чтобы создать вневременную организацию «Вечность», требовалось послать подготовленного человека в прошлое. Однако старший вычислитель Лабан Тиссел и техник Эндрю Харлан не располагали всеми деталями операции, не знали, на что именно им ориентироваться в воспитании будущего изобретателя «установки темпорального поля» Моллансона – в архивах «Вечности» хранилось лишь куцее описание «приняли, обучили, отправили». И нельзя сказать, чтобы А. Азимов допустил грубый промах: «Конец Вечности» создавался в докомпьютерную эру, в эпоху бумажных архивов, когда описание самой важной и секретной операции порой должно было уместиться в единственную папку.

Чтобы предсказывать будущее на неограниченном отрезке времени, надо быть либо божеством, либо демоном Лапласа - знание о настоящем так велико, что вселенная становится детерминированной структурой, калькулятором. *Возможность* как неопределенность, как проявление случая полностью исчезает – остается лишь *действительность*. Границы между настоящим, прошлым и будущим в информационном плане попросту стираются.

Но высшие силы или столь специфические демоны сравнительно редко становятся основными персонажами фантастических произведений. Обычные герои имеют дело со всеми тремя формами предсказаний: ближайшее будущее просматривается четко, вполне определенно, потом проявляется некий фактор неизвестности и можно говорить лишь о вариантах, наконец,

долговременные предвидения дают лишь отрывочную информацию. Упомянувшийся Муад'Диб видел всё пророческим зрением не так долго – фактор хаоса возник, когда его жена родила двойню, а не единственного ребенка.

Абсолютное знание о Вселенной неизбежно порождает такое же знание о себе самом. И тут мы видим очень существенную разницу между НФ и фэнтези, которая не проявляется при менее информативных предсказаниях: полное знание о мире и о себе в научной фантастике должно неизбежно затрагивать проблему саморефлексии – может ли система (человек, компьютер, биосфера) познать саму себя? Не систему, эквивалентную себе, а именно себя. В фэнтези эта проблема уже вторична, её устраняет таинственный характер пророчества. Но на первый план выходит другая сложность: полное знание о будущем лишает персонажа свободы воли. Он уподобляется Богу в рассуждениях Б. Спинозы: высшее существо не действует по свободе воли, а лишь по необходимости [5, с. 346-347] – полное знание о мире подсказывает ему самый совершенный и единственно возможный образ действий. Кроме Муад'Диб, все Атрейдесы, обладавшие пророческим даром, сталкивались с проблемой фатума, неизбежности, и лучший выход обнаружил его сын: для Лито II-го будущее было занавесом со множеством окошечек, куда он мог подглядывать. Он узнавал жизненно необходимые сведения, но, не владея всей полнотой информации, сохранял свободу воли.

Взаимосвязь между полнотой предсказания и свободой воли очевидна – она следует из связи категорий необходимости и случайности – но свобода воли персонажа отражает совершенно другую характеристику предсказания: *детерминированность*, неизбежность исполнения, которая воплощает противоречие между случайностью и необходимостью.

Низший уровень детерминированности состоит в том, что персонаж, обладая сведениями о будущем, может произвольно выбирать и цель, и вариант поведения по её достижению. Необходимость практически не ощущается. Любой игрок, создающий персонажа в многопользовательской игре, свободен в его использовании – он может просто ходить и смотреть на виды, которые ему открываются, может начать «карьерный рост», может использовать очередную «аватару» для выполнения служебных функций, а может вообще ничего не делать, а лишь «застолбить» интересное имя. Однако чем дольше геймер использует персонажа, тем яснее формулируется цель – что человек хочет получить от очередного эльфа или камаэля? Если геймер месяц развивал персонажа, то вряд ли он пожелает бросить его, используя лишь в качестве продавца-спекулянта, простой личины, которая осуществляет обменные операции на рынке. И наоборот, какой смысл развивать персонажа, созданного только для «кибер-сквоттерства», для сохранения за собой интересного имени?

Аналогичный процесс происходит при создании текста: вначале очередной фэнтезийной эпопеи автор может выдумывать героев по своему усмотрению, но чем дольше развивается действие, тем сложнее «поломать» судьбу персонажа. Пример воплощения этой проблемы представляет трилогия «Странствия Сенора» А. Дашкова. Там нет недостатка как в пророчествах, так и в неожиданных поворотах сюжета, которые бросают Сенора из одной бездны в другую. Мир вокруг всё мрачнее, всё хаотичнее, всё безобразнее. Но чем дальше, тем больше автор вынужден «оглядываться» на те предсказания и обещания, которые были даны главному герою разнообразными оракулами. В результате становится попросту невозможно обострять интригу, вводя в повествование новые миры, очередные тайные силы, следующие проклятья и пророчества – текст угрожает полностью лишиться связного сюжета и обернуться просто набором кошмаров. Автор комкает финал, толком не отвечая на заданные в тексте вопросы, лишь уверяя читателя, что «все случилось во сне». Поэтому чем больше развит внутренний мир произведения, тем сложнее персонажу получить действительно случайное предсказание, это предсказание все больше связано с его целью. И отличие между фэнтези и НФ состоит в том, что фэнтезийный герой может получать «целеуказания» в виде пророчеств, адресованных ему лично, считать, что мир устроен по лекалам этических норм и надеяться на осмысленность бытия. В то время как в НФ фигурирует равнодушная к человеку вселенная, и осмысленность прогнозов и «хроносдвигов» основана на действиях персонажа и развитии сюжета.

Предельный случай, когда остатки свободы при выборе цели вырождаются в ограниченный список вариантов, можно вспомнить по русским былинам. Известная надпись на придорожном камне «Направо пойдешь – коня потеряешь, прямо – голову, налево – лучше и не ходить» сохраняет за богатырем свободу выбора.

Выбор из нескольких вариантов обычно представляется в фантастических произведениях как высшая степень свободы. Абсолютно нетривиальное решение сложно объяснить читателю, а постоянный хаос или же произвол в действиях персонажа его утомляет. Поэтому авторы сужают абсолютную свободу выбора до нескольких вариантов – пытаются устранить произвол. Победит герой или злодей, спасут заложницу или не спасут. Проблема точности прогноза сводится не просто к обеспечению цепочки причинно-следственных связей, а к необходимому (победному) варианту развития событий – фактически всё многообразие мира сводится к нескольким «развилкам». Всё, что превышает по сложности сюжетную схему, может рассматриваться как «хаотизация».

Однако раскрытие бесконечной множественности вариантов почти всегда идет на пользу произведению. В сериале «Семь дней» героя забрасывали на неделю в прошлое, чтобы он мог спасти от покушения президента, остановить распространение вируса и т.п. Среди прочего герой при первом же прыжке в прошлое поставил большие деньги на известный результат футбольного матча. Однако проиграл –

то микроскопическое воздействие, которое он оказал на игру своим появлением и действиями (внешне никак не связанными с матчем), привели к изменению счета. В итоге сюжет как таковой не пострадал (хэппи-энд в серии обеспечен), но была показана многогранность мира.

Если представить, что все три надписи на камне перед богатырём одинаковы по содержанию, то вариативность в цели исчезает, остается лишь вопрос её выполнения – ехать по дороге или плюнуть на всё и остаться в придорожном кабаке. Именно такой случай, когда цель ясно предсказана, имеется Пророчество, но возможность дойти до неё определяется напряжением всех сил, всех возможностей персонажа – показан в цикле романов А. Сапковского о ведьмаке Геральде и принцессе Цири.

Второй уровень детерминированности – неизбежность заданного события при том, что персонаж субъективно для себя сохраняет свободу действий. Самый известный пример подобного фатума в мировой литературе – Эдип. Его не толкали под руку, его не кормили возбуждающими средствами, не существовало всемирного заговора, который бы вёл его от несчастья к несчастью. Эдип был свободен в выборе дороги, волен в своих поступках. Но пройти мимо предсказанной трагедии он не смог. Научная фантастика (хотя и на грани с фэнтези) дает образчик подобной предопределенности в романе «Восход Эндимиона» Д. Симмонса - главная героиня видела своё будущее, прекрасно знала, что все для неё лично закончится смертью, но шла к исполнению своей жизненной цели. И все, что она смогла - это насладиться в пути разнообразнейшими ощущениями и встретиться с любимым.

Чем более подробно и обстоятельно освещаются в предсказании будущие действия персонажа, которых он точно не сможет избежать – тем больше сокращается свобода маневра. Внешне человек может сохранять свободу действий, но, по сути, он - всего лишь кукла судьбы. Такой куклой стал персонаж фильма «День сурка». Он мог грабить инкассаторов, прыгать с крыш, пытаться спасти умирающего – но все равно на следующее утро просыпался в своем номере под привычную мелодию, и второе февраля в городке Панксатон начиналось заново. И так до тех пор, пока он не смог честно завоевать сердце своей будущей жены.

Еще более жесткое следование заранее предписанному образу поведения вновь возвращает нас к примеру Муад'Диб, которому пришлось в свои несколько недель абсолютного предвидения в точности следовать собственному предсказанию, превратившись в марионетку своего пророческого дара – вплоть до каждого произнесенного слова и движения пальца.

Но какой путь он выбрал наилучшим, чем руководствовался при избрании такого варианта событий? Ему пришлось выбирать между жизнью жены и благом народа – он, в итоге, выбрал народ (и заодно благо для человечества) и отказался воскрешать Чани.

Когда детерминизм доходит до своего предела, однако при этом герой не владеет божественной полнотой информации о мире – в этот

момент до крайней степени обостряется проблема мотивации. Что выбрать целью своих действий – благо всего мира или только своего кошелька, спасти свою семью или же помочь своему народу?

То, как персонаж распоряжается полученной информацией, составляет третью характеристику пространства предсказания – *субъектность*. Эту характеристику определяет противостояние между статусом *объекта* и *субъекта*.

Чрезвычайно любопытно в контексте субъектности отрицание провидческого знания. В романе «Левая рука тьмы» У. Ле Гуин описана целая индустрия пророчеств – специальные поселения, где живут предсказатели, особые коллективные ритуалы, нормы оплаты за предсказания. Однако хандары считали своей основной задачей не ответы, а доказательство бессмысленности неправильных вопросов, а основу жизни видели в недосказанности. Они как бы боялись потерять себя и свою веру при получении точных ответов, при слишком большой осведомленности о событиях грядущего.

И нельзя сказать, что этот страх был необоснован. *Низший* уровень субъектности – персонаж не может самостоятельно использовать полученную информацию, он подобен клиенту опытного адвоката, который заведомо не может выучить все тонкости юриспруденции и вынужден слепо повиноваться своему защитнику. Очень подробно этот уровень предсказания разъясняется в романе Г. Каттнера «Ярость». Оракул говорит, что клиент через неделю поедет в другой город, решит сыграть в лотерею и выигрывает миллион. Но если сказать ему об этих перспективах открытым текстом, то переезд состоится не в той форме, будет куплен не тот лотерейный билет и т.п. Потому выдается некая невразумительная скороговорка, которая направляет клиента в правильную сторону, но ничего ему не объясняет. Львиная доля оракулов обосновывает туманность своих предсказаний именно нежеланием сбивать людей со счастливого пути. Однако что считать благом для взыскующего гадание – решает именно оракул. Клиент оракула – объект.

«Клиентом» может быть не только человек, но и организация или даже социум. «Основание» А. Азимова рисует эпическую картину разрушения индустриального галактического общества и одновременного возникновения некоего «общества, опирающегося на знание». При этом изначальный план отца-основателя, Хари Селдона, был доступен только в самых общих чертах, и каждые четверть века происходила своеобразная процедура «сверки»: из хранилища извлекалась очередная запись, очередной фрагмент выступления отца-основателя, и просмотревшие его с облегчением вздыхали – всё нормально, всё идет по плану.

Однако почтение к оракулу – явление преходящее. Сегодня есть, завтра нет. Стоит персонажу хотя бы немного пообтереться в обществе людей, исследующих предсказания, или свести более короткое знакомство с оракулами, он почти сразу попадает в ситуацию «ученика чародея». И даже если персонаж абсолютно лоялен к оракулу или заведомо не может воспроизвести прогнозы, то рано или поздно

возникает конфликт интересов: эту ситуацию идеально показал Р. Шекли в рассказе «Опека». Невидимый дух подсказывал человеку – абсолютно безвозмездно – где произойдут несчастные случаи. В результате необычная удачливость опекаемого привлекла внимание других духов, и у человека возникли большие проблемы.

После нескольких неудачных опытов самостоятельного гадания или просто при смекалке и размышлениях персонаж обретает качества субъектности. Он может сознательно использовать информацию о будущем в своих интересах.

Второй уровень – *прогнозист*. Персонаж может предсказывать свою собственную судьбу, сравнительно узкий участок развития событий, но пророчествовать о судьбах мира – никак не выходит.

На этой ступени наиболее характерно противоречие между частым общением с предсказателями (вариант, когда человек сам часто предсказывает, гадает) и лучшим пониманием окружающего мира, которое позволяет не «заглядывать за горизонт» каждые несколько минут. Пример ежеминутного гадания дан в «Гиперборейской чуме» А. Лазарчука: описано некое зеркальце в обыкновенном бумажнике – если посмотреть в него под правильным углом, то замелькают картинки, показывающие вероятное будущее владельца бумажника через полчаса. Один из персонажей хвастается, что благодаря этому устройству в лихие годы избежал десятка арестов. Очень похожая придумка описана тем же А. Лазарчуком в романе «Посмотри в глаза чудовищ» - казна ордена «Пятый Рим» состояла не из золота-серебра, а из таблиц, которые позволяли рассчитывать простые факты близкого будущего. Например, номера выигранных билетов.

Образ оракула, не только вдохновляемого высшими силами, но и умного, могущего дать хороший прогноз на основе пророческого видения, являет слепец Тиресий из романа Г.Л. Олди «Герой должен быть один». Судьба Фив, Трои, близнецов Ификла и Алкида была предметом не только его видений, но и *рассуждений*.

Однако забота о других меняет характер субъекта. Персонаж перестает действовать в одиночку, если его интересует не только своё будущее, но и будущее всё большего количества людей. Это процесс до некоторой степени неизбежный: фэнтезийный герой постепенно обрастает дружиной, оборудует базу и обзаводится прочими полагающимися ему для успеха атрибутами. Если же используется научный прогноз, то его алгоритм совершенствуют, пытаются снизить фактор случайности, уточнить прогнозируемые детали – для этого требуется лучше исследовать Вселенную. К прогнозу получают доступ все более широкие социальные группы, организации, которые стремятся использовать его в свою пользу.

В результате *прогнозист*, который успешно освободился от опеки оракула, вдруг оказывается в его роли – постепенно возникают противоречия между субъектом, заглядывающим в будущее, и той структурой, в интересах которой он действует, с которой себя отождествляет. Можно говорить о новом уровне субъектности –

конструкторском (конструктор общества, государства, мира). Едва ли не самый известный пример такого противоречия – жизненный финал Моисея. Когда самое главное его пророчество осуществилось, и открылась земля обетованная, ему пришлось умереть. Это вовсе не значит, что пророк, или *конструктор*, обречен на острое противостояние, но он обязан учитывать его возможность – конфликт интересов возникает практически всегда. Скажем, организация путешественников во времени, которую описывает А. Лазарчук в романе «Все способные держать оружие» имела достаточно ясную цель (предотвращение гибели цивилизации), превосходную техническую базу. Один из героев романа, которого в критической ситуации «вербуют» в 1961-м году, вполне разделяет цели этой структуры, однако хочет гарантировать выживание в грядущей войне своего сына и внука, потому время от времени вмешивается в ситуацию, а в ночь перед решающей битвой фактически дезертирует.

Что же есть пределом возможностей индивида-предсказателя? Если растут его знания о вселенной, множатся способы воздействия на неё, если управление людьми становится не сложнее перемещения оловянных солдатиков? В итоге мир становится объектом и одновременно субъектом, потому что такой демиург сливается со вселенной в процессе самопознания и самостановления – подобно гегелевскому «абсолютному духу». Пример в фантастике – Авенезер Третий (А. Лазарчук «Кесаревна Отрада»). Этот чародей очень точно предсказал трансформацию мира просто потому, что он его переделывал – не просто начал войну и составил некое сверхмощное заклинание, но захотел перестроить самые основы бытия. Он становился очередным демиургом. И опять-таки, выбрав путь трансформации вселенной, он лишился возможности действовать по произволу, его шаги были расписаны им самим – среди прочего ему требовалось отчасти перевоплотиться в зверя и принести себя в жертву.

Итак, три характеристики как три измерения, три уровня в рамках каждого из них – получаем некий объем и двадцать семь вариантов предсказания, среди которых любой автор может попытаться найти малоиспользованные комбинации. Они образуют некое топологическое «пространство предсказания», в рамках которого неизбежно будет действовать индивидуум или коллектив, принявший к сведению прогноз.

Но к чему следует присмотреться внимательнее, так это к взаимосвязи характеристик. Как существует координация категорий диалектики, так и раскрывается взаимосвязь целостности предсказания, его детерминированности и субъектности персонажа. Начало пространства предсказания можно отсчитывать от низшей точки по всем характеристикам: человек живет только настоящим, им правит случай, и нет нужды заглядывать в будущее. Можно сказать, что будущего для такого персонажа вообще нет. Своего рода растительное существование, которое при необходимости авторы изображают в виде сельской идиллии или просто беззаботной жизни.

Высшая точка «пространства предсказания» - тот уровень всеведения, когда прошлое, настоящее и будущее сливаются в одном информационном потоке. М.М. Бахтин приводит пример схожей ситуации в «Божественной комедии» Данте, но не по отношению к будущему, а по отношению к прошлому и, шире, ко всей оси времени: «Временная логика этого вертикального мира - чистая одновременность всего (или «сосуществование всего в вечности»). Все, что на земле разделено временем, в вечности сходится в чистой одновременности сосуществования. Эти разделения, эти «раньше» и «позже», вносимые временем, несущественны, их нужно убрать, чтобы понять мир, нужно сопоставить все в *одновременности*, то есть в разрезе одного момента, нужно видеть весь мир как *одновременный*. Только в чистой одновременности, или, что то же самое, во вневременности может раскрыться истинный смысл того, что было, что есть и что будет, ибо то, что разделяло их - время - лишено подлинной реальности и осмысливающей силы» [1, 192-193].

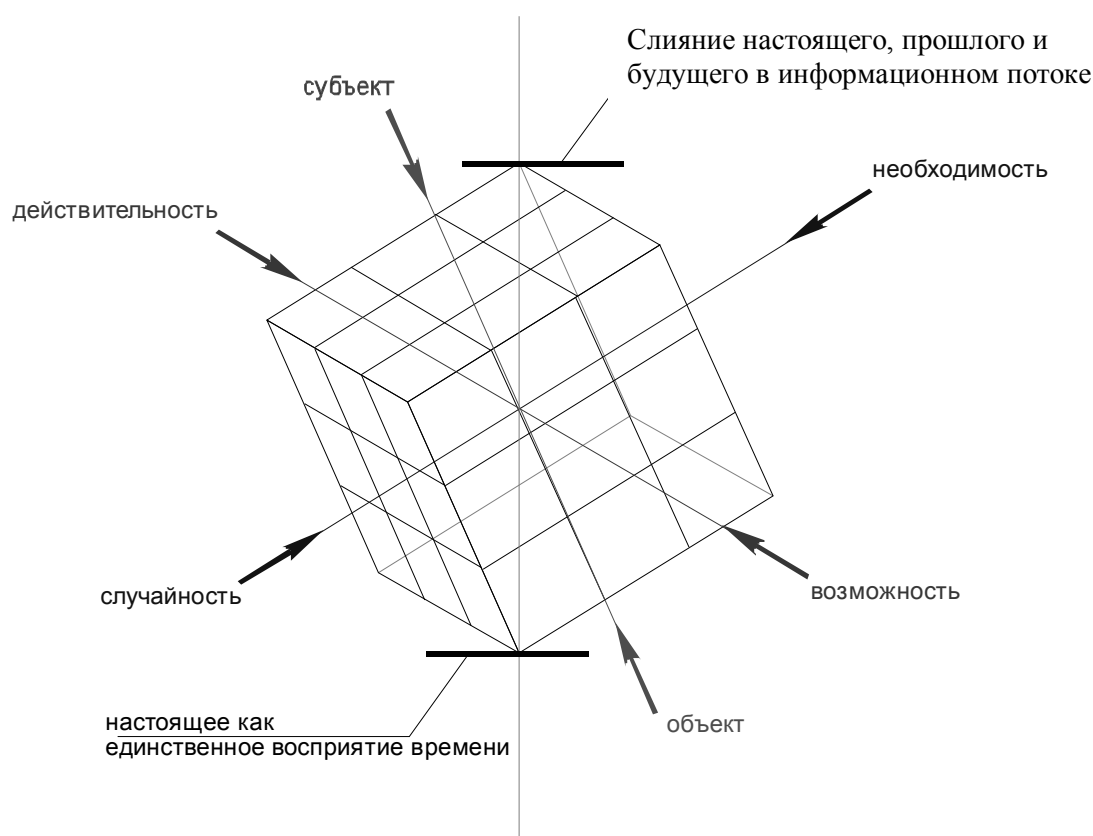


Схема 1. Пространство предсказания

Если мы рассматриваем самое начало некоего цикла романов или сериала и видим обычного среднестатистического персонажа, которого планируется развивать, вести к подвигам и победам, то автор должен представлять взаимосвязь будущих пророчеств или прогнозов, которыми будет пользоваться герой. Сквозь пространство предсказания будто проходит ось – от сиюминутного к глобальному. И персонаж может оставаться в той или иной степени человеческим,

если он движется вдоль этой оси, то есть предсказания не гипертрофируют лишь одну характеристику, игнорируя остальные.

После получения схемы можно попробовать перейти от рассмотрения фантастики как источника примеров и образов, к сравнению фантастики и прогнозирования.

Рассмотрим те граничные условия, при нарушении которых, даже имея очень качественные прогнозы, субъект покидает «пространство предсказания».

Вообразим человека, всеведущего проныру, который в силу обстоятельств получает доступ к некоему потоку информации. Не суть важно, как: он может слушать болтовню влиятельного родственника, может поставить «жучок» или по ошибке стать получателем конфиденциальной электронной почты. Но какова будет субъектность такого индивидуума? Сможет ли он полномасштабно использовать полученную информацию?

Такой персонаж, чтобы читатель увидел в нем кого-то, кроме примитивнейшего сибарита, будет нуждаться в весьма специфических объяснениях своей бездеятельности. Таков «племянник сатаны» Филипп Траум из одноименного фильма, снятого по повести Марка Твена: скучающий демон в маленьком городке, у него есть время для разговора с детьми и для исполнения их желаний. Но при существующем дядюшке племяннику, собственно, и делать особо нечего.

К чему приведет подобное всезнание в реальности? Либо человек никак не использует большую часть информации, а лишь отдельные фрагменты, например, занимаясь мелкой спекуляцией, причем безопасной (то есть сдвигается в нижнюю часть «пространства предсказания»), либо утрачивает субъектность и даже может лишиться личности. Хранилище прошлого и будущего, где можно найти ответы на все вопросы – это любое магическое зеркало, хрустальный шар или же чаша с водой, над которой произнесены соответствующие заклинания – но как редко эти предметы ведут собственную игру, обладают собственным видением мира и планами переустройства вселенной. История, к сожалению, дает слишком большое число примеров, когда человек превращается в марионетку, в говорящий блокнот.

Если персонаж обладает четким детерминированным знанием, но целостность его предсказаний сомнительна и как субъект он сравнительно безынициативен, то мы видим раба собственного пророческого дара. Это Кассандра. Предсказания её весьма точны, и если не брать в расчет проклятье Аполлона, то основной причиной, по которой люди не верят очередной кассандре – является сбивчивость и путанность предсказаний. Некое неизбежное событие пылает перед внутренним взором пророчицы, но вот в деталях рассказать путь к нему – отчего-то не выходит. Рациональных обоснований пророчества не предоставляется. А лжепророков, с упорством дятла рассказывающих о будущих войнах или смертях, хватало во все времена, и люди стараются таким не доверять.

Если же персонаж волею автора наделен слишком большой субъектностью при недостатке предсказаний, то в итоге герой перестает прислушиваться к этим туманным и бесполезным сведениям о будущем. Полководец выслушает оракула, но побеждать в сражении ему придется самостоятельно. По сюжету получаем уже не пушкинскую «Песнь о вещем Олеге», а шуточную песню В. Высоцкого: волхвы что-то говорили о коне и смерти, но от них слишком разило перегаром, и «дружина взялась за нагайки» - князь к предсказанию не прислушался. В реальности фрагментарный или неясный прогноз, который сам по себе точен, но уровень его подачи не совпадает с уровнем субъектности получателя этого прогнозов – окажется не востребован. То есть прогноз должен соответствовать задачам, которые стоят перед субъектом.

Какие же **выводы** можно сделать из представленных рассуждений?

Качественные изменения в уровнях детерминизма, целостности и субъектности предсказания дают критерии для оценки количества информации в прогнозе. Естественно, эти критерии нуждаются в дополнительной разработке.

Сформулированный образ «пространства предсказания» позволяет визуализировать прогнозы, сравнивать их в относительно удобной схеме.

Наконец, общим выводом может быть то, что прогнозы должны не сужать, а увеличивать свободу действий субъекта: от произвольного, но фактически слепого образа действий, он может переходить к осмысленному выбору вариантов – человек благодаря прогнозу воспринимает осознанную необходимость. Ограничение свободы наступает лишь в верхних областях «пространства предсказания».

Использованная литература

1. *Бахтин, М.М.* Формы времени и хронотопа в романе: Литературно-критические статьи / М.М. Бахтин. – М., 1986. – 290 с. – С. 121.
2. *Дружников, Ю.* Опасные шутки Альбера Робиды / Ю. Дружников // Литгазета. - 11 января 1995. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа. http://www.modernlib.ru/books/druzhnikov_yuriy/opasnie_shutki_albera_robida/read/
3. *Парнюк, М.А.* Необходимость и случайность / М.А. Парнюк Е.Н. Причепий В.В. Кизима и др. – К.: Наукова думка, 1988. – 311 с.
4. *Переслегин, С.Б.* Новые карты будущего, или Анти-Рэнд / С.Б. Переслегин – М.: АСТ, СПб.: Terra Fantastika, 2009. – 701 с.
5. *Спиноза, Б.* Этика: Избранное / Б. Спиноза. – Минск: Попурри, 1999. – 590 с. – С. 313.
6. *Уилсон, Д.* История будущего / Д. Уилсон – М.: АСТ, 2007. – 286 с.

Статья поступила в редакцию 20.11.2012 г.