

Призраки нашей прошлой жизни, или Доковидные нарративы и метафоры коронавируса

Илья
Соколенко

Начало 2020-х омрачилось пандемией коронавируса (COVID-19), которая, по данным Всемирной организации здравоохранения, длилась с 11 марта 2020 года по 5 мая 2023-го и затронула множество сфер человеческой жизни. Труд и досуг стремительно цифровизировались – после рабочего дня, проведенного перед прямоугольниками экранов компьютера и телефона, можно было выдохнуть и пойти листать новостные ленты, социальные сети или начать просмотр любимого сериала на тех же самых экранах. Изменения коснулись и языка: речь пополнилась медицинскими терминами (пандемия, бессимптомный носитель, дезинфекция, ИВЛ, коронавирус), их разговорными аналогами («корона») и новыми понятиями, описывающими наступившую реальность (дистанционное образование, или дистанционка, удаленка, самоизоляция, социальная дистанция). Самоизоляция стала причиной значительного прироста новых пользователей на видеохостингах и других онлайн-платформах. Авторам контента предстояло адаптироваться к новым форматам, которые требовали изменения тематики и подачи материала.

Окружающая действительность во время пандемии также претерпела ряд изменений – множество повседневных общественных пространств опустели и стали напоминать заброшенные декорации к кинофильмам. Единственно безопасным местом стал дом. Пустынные улицы, площади и проспекты пугали своей лиминальностью. Все происходящее казалось теперь чудовищным воплощением хоррор-фантазий о зомби-апокалипсисе: непрерывный поток информации о стремительно распространяющемся вирусе, от которого нет вакцины, погружал всех то ли в ожившую реальность фильма «28 дней спустя», где герой Киллиана Мерфи бродил по опустевшему Лондону, то ли в жуткий мир фильма «Я – легенда» с Уиллом Смитом, чей персонаж пытался выжить на обломках цивилизации.

За год до пандемии, 14 марта 2019-го, вышел альбом британского электронного музыканта Лейланда Джеймса Кирби



Илья Михайлович Соколенко (р. 2002) – филолог, руководитель исследовательского проекта «Введение в интернет-эстетику».

«Everywhere at the End of Time»¹ – заключительного в рамках проекта «The Caretaker», в котором исследовались болезни, связанные с нарушением памяти. Этот релиз был посвящен деменции. Все шесть частей альбома – через посредство музыкальных композиций американских музыкантов 1920-х – иллюстрируют агрессивное развитие болезней (в описании к видео музыкант дает пояснения их стадий). «The Caretaker» – симптоматичный в контексте нынешней мемориальной культуры проект, стремящийся если не удержать призраки прошлого, то хотя бы достойно принять их уход в небытие.

В мае того же года в ветке /x/ на имидж-борде «4Chan», посвященной мистике и паранормальным явлениям, появляется городская легенда о *Backrooms* (далее – Закулисье)². Странное и пугающее пространство желтых коридоров состоит из «воющего старого ковра, безумия желтых обоев, нескончаемого шума жужжащих флуоресцентных ламп и случайно сгенерированных пустых комнат в шесть тысяч миллионов квадратных миль»³, куда можно провалиться, если «быть недостаточно осторожным». Уподобляясь призраку, человек не просто проваливается сквозь реальность, или Сцену (как будет принято называть действительность в рамках художественной вселенной авторского проекта по Закулисью), а совершают своего рода *noclip* – проход пользователя компьютерной игры через игровую карту.

Сегодня сложно однозначно определить круг претекстов этой городской легенды. Возможным источником вдохновения могла стать «Изнанка» («The Upside Down») – пугающее альтернативное измерение из научно-фантастического сериала «Очень странные дела» («Stranger Things»). В течение пяти лет эта криппаستا⁴ видоизменялась, проходя через различные медиумы, пока не сформировалась в художественный проект с многочисленной аудиторией авторов, читателей и переводчиков. Референсами для многочисленных уровней, объединяющих Закулисье в единую систему, стали фотографии безлюдных лиминальных пространств, пугающих своей безжизненностью и пустотой.

Появившиеся независимо друг от друга альбом Кирби и легенда о Закулисье в начале 2020 года были объединены в один юмористический мем. Его нарративная структура часто повторяется без изменений: герой истории проваливается под зем-

1 См.: www.youtube.com/watch?v=wJWksPWdK0c.

2 См.: www.youtube.com/watch?v=RyQfU9oA08&t=1785s.

3 Там же.

4 Криппаста – жанр интернет-фольклора, представляющий собой короткие истории, распространяемые в сети с целью напугать читателя, используя образы паранормальных и жутких существ. См.: HENRIKSEN L. *A Short Bestiary of Creatures from the Web* // JENZEN O., MUNT S.R. (Eds.). *The Ashgate Research Companion to Paranormal Cultures*. London: Routledge, 2016.

лю (например в дыру между каменными плитами⁵), после чего кадр сменяется на изображение Уровня 0 с музыкальным сопровождением заглавного трека из первой части «Everywhere at the End of Time» под названием «A1 – It's Just a Burning Memoгу». Первоисточником Уровня 0 стала фотография, появившаяся на «4Chan» вместе с легендой о Закулисье. В 2021-м этот мем начал набирать популярность в тиктоке, когда сообщество Закулисья уже активно создавало тексты, продумывало концепцию и канон художественной вселенной проекта.

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

Anonymous 05/14/19(Tue)20:29:30 No.2267
The Backrooms



If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in

God save you if you hear something wandering around nearby. because it sure as hell has heard you

Илл. 2. Скриншот легенды о Закулисье с «4Chan».

Наша гипотеза состоит в том, что акценты на пространственно-временной дистанцированности и метафизической изоляции, характерные как для заключительного альбома «The Caretaker», так и для нарративов Закулисья, во многом предвосхитили метафорику коронавируса. Это предположение подтверждает появившийся недавно в социальных сетях феномен «эффекта 2020 года» («The 2020 Effect»). Речь идет о том, что люди по-разному воспринимали время в начале пандемии и

5 См.: www.youtube.com/shorts/dLhHYmIXK1Y.

после ее окончания: в условиях карантина в ковид-госпиталях или на самоизоляции в замкнутых и неизменных пространствах больниц и квартир переживаемое людьми время существенно замедлилось, а дистанция между 2019-м и концом 2020-го ощутимо выросла⁶. «Эффект 2020 года» – наглядный пример той перцептивной депривации, которая моделировалась и музыке Кирби, и в крипипасте.

Исследование «болезненных» метафор будет опираться на работы Сьюзен Сонтаг – прежде всего на ее эссе «Болезнь как метафора» и «СПИД и его метафоры». Критические наблюдения Сонтаг будут полезны для определения специфики ковидных художественных приемов. И хотя обращение к размышлениям Сонтаг могут показаться нерелевантными, так как рассматриваемые ею заболевания имели и имеют статус неизлечимых, необходимо заметить, что здесь рассматривается период пандемии с 2020-го по 2022 год, когда COVID-19 воспринимался как болезнь, для которой еще не нашли лечение, а доверие к появившимся вакцинам испытывало колоссальное давление со стороны стремительно распространяющегося конспирологического нарратива о вакцинировании и чипировании.

Люди по-разному воспринимали время в начале пандемии и после ее окончания: в условиях карантина в ковид-госпиталях или на самоизоляции в замкнутых и неизменных пространствах больниц и квартир переживаемое людьми время существенно замедлилось, а дистанция между 2019-м и концом 2020-го ощутимо выросла.

Другим важным для нас теоретическим проводником – особенно по миру Закулисья – будет книга «Будущее ностальгии» Светланы Бойм. Ностальгия – ключевое понятие мифологии Закулисья. Образы пространств в текстах, описывающих особенности уровней, обладают неизменной чертой: они напоминают автору места, в которых он как будто бы был раньше. Ностальгия в концепции данного художественного проекта имеет мало общего с ностальгией в общераспространенном понимании. Она более схожа с *рефлексирующей ностальгией* в терминологии Бойм⁷, или с *анемоей*, согласно определению Джона Кенига из «Словаря неясных печалей», – особой фор-

6 BURKE J. *Is the 2020 Time Effect Real?* // The Villanovan. 2024. February 7 (<https://villanovan.com/24730/opinion/is-the-2020-time-effect-real/>).

7 Бойм С. *Будущее ностальгии*. М.: Новое литературное обозрение, 2019.

мой ностальгии по событиям, которые никогда не были предметом опыта испытывающего ее человека⁸. Анемой кажется наиболее подходящим словом для определения работы памяти в рамках проекта Закулисья.

Важными инструментами последующего анализа станут также размышления Сьюзен Сонтаг и Ролана Барта о природе фотографии (тексты каждого уровня Закулисья сопровождаются специфическими фотоизображениями) и наблюдения Марка Фишера о хонтологии, взятые из его книги «Призраки моей жизни». Вообще Фишер принимал непосредственное участие в работе над проектом «The Caretaker» вместе с Кирби. К сожалению, его критические заметки об этом не сохранились, но в целом хонтологические размышления Фишера релевантны и для анализа «Everywhere at the End of Time», и для интерпретации проекта Закулисья.

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

«ВСЕ СТРАНЬШЕ И СТРАНЬШЕ»

Преимущество скверной памяти в том, что можно, слово впервое, много раз наслаждаться одними и теми же хорошими вещами.

Фридрих Ницше⁹

Анализируя работы Лейланда Джеймса Кирби, сделанные в рамках проекта «The Caretaker», стоит отметить один важный мотив его взаимодействия с музыкой – мотив культурной памяти. В интервью с Кирби Марк Фишер говорит, что главным импульсом для создания «The Caretaker» стала сцена в бальном зале в фильме Стенли Кубрика «Сияние», где главный герой картины Джек Торренс, будучи новым смотрителем отеля «Overlook», начинает общаться с призраками прошлого¹⁰. Связующим звеном между Джеком и прошлым, в представлении Кирби, является музыка 1920-х: именно она стала важнейшим элементом первых альбомов «The Caretaker» – «Selected Memories from the Haunted Ballroom» (1999), «A Stairway to the Stars» (2001) и «We'll All Go Riding on a Rainbow» (2003)¹¹.

Фишер так описывает ранний период творчества Кирби в сравнении с началом его исследований памяти в альбоме «Theoretically Pure Anterograde Amnesia»:

8 KOENIG J. *The Dictionary of Obscure Sorrows*. New York: Simon and Schuster, 2021.

9 Цитата в профайле «The Caretaker» на музыкальном интернет-сервисе «Bandcamp». Рус. перев. по: Ницше Ф. *Человеческое, слишком человеческое: В 2 т. // Он же. Полное собрание сочинений: В 13 т.* М.: Культурная революция, 2011. Т. 2. С. 309.

10 ФИШЕР М. *Призраки моей жизни. Тексты о депрессии, хонтологии и утраченном будущем.* М.: Новое литературное обозрение, 2021. С. 69.

11 Там же.

«Если предыдущие пластинки ассоциировались с покрытыми плесенью, но все еще роскошными зданиями – пришедшими в упадок шикарными отелями, заброшенными балными залами, – то “Theoretically Pure Anterograde Amnesia” рисует нам зоны полнейшего запустения и разрухи, где каждый неопознанный шум таит в себе угрозу»¹².

С 2005-го по 2019 год Кирби часто использует применительно к своим работам в «The Caretaker» слово «изучение». Речь идет о своего рода исследовательском проекте – причем не столько культурологическом, сколько почти медицинском: он изучает нарушения когнитивных функций, которые приводят к серьезным проблемам с памятью. Первый период своих *memory studies* – альбомы «Theoretically Pure Anterograde Amnesia» (2005), «Additional Amnesiac Memories» (2006), «Deleted Scenes / Forgotten Dreams» (2007), «Persistent Repetition of Phrases» (2008), «Recollected Memories from the Museum of Garden History» (2008) – Кирби посвятил концептуальному исследованию амнезии. Здесь происходит тестирование метода, усовершенствованную версию которого можно будет услышать в заключительной работе «Everywhere at the End of Time»:

«В последние несколько лет я много рылся в интернете и смотрел много документалок о людях с нарушениями работы мозга и проблемами с памятью. Предыдущий релиз [“Persistent Repetition of Phrases” (2008)] взял за основу разные состояния, при которых больные просто повторяют свои слова, поэтому на треках много петель; этот релиз вышел более теплым и нежным, чем “амнезийный” бокс-сет. Не все воспоминания обязательно должны быть плохими или тревожными»¹³.

Под «амнезийным» бокс-сетом» Кирби имеет в виду альбомы «The Caretaker», вышедшие до 2009 года. «Persistent Repetition of Phrases», действительно, стремится не к обреченной фиксации невозможности воспоминаний, но пытается удержать ускользающую память через «постоянное повторение фраз».

Следующая по хронологии работа «An Empty Bliss beyond This World» (2011) знаменует переход проекта от попыток архивировать неподдающееся воссозданию прошлое, сохранить память, к ее – памяти – тотальному уничтожению. Если попробовать продолжить пространственную метафору Фишера, то можно сказать, что «An Empty Bliss beyond This World» – уже не просто запустелые роскошные залы отелей, потерявшие весь свой лоск, а хрупкие развалины, неосторожное приближение к которым грозит их окончательным и бесповоротным

12 Там же. С. 67.

13 Там же. С. 71.

обрушением. Руины уже не таят опасности в своей тени, так как эта мифологическая опасность давно обратилась в прах.

Части «Everywhere at the End of Time» начинают выходить в период с 2016-го по 2019 год. Полностью альбом был выпущен 14 марта 2019 года – он состоит из шести частей.

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...



Каждая из них знакомит слушателя со стадиями развития деменции. В материале «The Process: The Caretaker», подготовленном Лэндоном Бэйтсом для журнала «The Believer», музыкант признается, что обращение к теме деменции связано не только с его музыкальными исследованиями памяти, но и с брошенным себе вызовом – создать хаос, который невозможно прослушать¹⁴. Переход от третьей части альбома к четвертой – это миметически повторяемый на уровне музыкальной формы переход абстрактного пациента от осознания к постосознанию (*post-awareness*)¹⁵ болезни, как это называет Кирби¹⁶. Постосознанию уделяется особое внимание: именно в этот период пациент перестает рефлексивно относиться и к своей болезни, и к реальности вокруг себя, закрываясь в собственном мире¹⁷.

Илл. 3. Обложки шести частей альбома «Everywhere at the End of Time».

14 BATES L. *The Process: The Caretaker – Believer Magazine* (<https://web.archive.org/web/20200806073143/https://believermag.com/logger/the-process-the-caretaker/>).

15 См.: www.youtube.com/watch?v=wJWksPWdK0c.

16 BATES L. *Op. cit.*

17 *Ibid.*

Заключительную часть «The Caretaker» можно воспринимать как музыкальную вариацию истории болезни. Кирби использует множество записей малоизвестных музыкальных исполнителей 1920-х для воссоздания прошлого и его постепенного разрушения. Деменция переходит от едва уловимого присутствия к полномочному властвованию над (само)сознанием больного.

«ВЫПАДЕНИЕ ИЗ РЕАЛЬНОСТИ» В ЗАКУЛИСЬЕ – ИСТОРИЯ КОНЦЕПЦИИ

В настоящее время Закулисье – это коллективный авторский художественный веб-проект. Мы остановимся только на той концепции Закулисья, что была отражена в оригинальном посте и текстах, написанных в первые два года пандемии. Вторичными продуктами Закулисья принято считать одноименный веб-сериал («The Backrooms»¹⁸) в жанре аналогового хоррора авторства Кейна Парсонса (Кейн Пикселс) и все последующие итерации, которые используют образы из сериала. В рамках текстовых историй возникновение Закулисья и то, каким образом персонаж попадает туда, остаются неизвестными. В работе же Парсонса вход в Закулисье открывает таинственная организация «Async», чья основная цель заключается в решении нескольких экономических проблем с использованием Закулисья в качестве складских помещений (*backrooms*). Последующие видеоролики, использующие образы и пространства из сериала, укрепляли, дополняли и разветвляли новый канон, который значительно отличался от художественного веб-проекта Закулисья.

Закулисье – это гиперпространство, делящееся на уровни и подуровни. Одна группа уровней представляет собой повседневные лиминальные пространства (парковку¹⁹, пригород²⁰, офис²¹, детский парк развлечений²²), другая группа – природные места (пещеры²³ или пшеничные поля²⁴), а остальные – набор сюрреалистических и пугающих пейзажей (например «умирающий жесткий диск компьютера»²⁵). Закулисье – прежде всего текстоцентричный проект, но в отдельных случаях в нарративах встречаются визуальные и аудиальные вставки:

18 См.: www.youtube.com/playlist?list=PLVAh-MgDVqvDUeEq6qDXqORBioE4Yhol_z.

19 Уровень EN-1 – «Обитаемая зона» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-1>).

20 Уровень EN-9 – «Пригород» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-9>).

21 Уровень EN-4 – «Заброшенные офисы» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-4>).

22 Уровень EN-283 – «ИгроЛэнд» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-283>).

23 Уровень EN-8 – «Система пещер» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-8>).

24 Уровень EN-10 – «Обитаемая зона» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-10>).

25 Уровень EN-404 – «Мой любимый фрагмент» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-404>).

иллюстрации с видами уровня и звуками самого пространства. Аудиальное сопровождение – нововведение, которое принято считать заслугой русскоязычных авторов²⁶, так как функции «проиграть атмосферу» или «выключить эмбиент» уровня в текстах на других языках (других «филиалов») нет.

Прежде, чем перейти к анализу этого интернет-феномена, необходимо совершить небольшой экскурс в историю возникновения изображения и поста, которые принято считать отправной точкой концепции. До недавнего времени фотография из оригинального поста в ветке форума /x/ на «4Chan» вызывала множество вопросов. Часть пользователей утверждала, что это – качественно оформленная компьютерная графика к какой-нибудь игре. Подтверждением этой гипотезы стал пост, написанный 14 января 2019 года анонимным пользователем в той же ветке форума: он делился своими идеями по поводу компьютерной игры, чей антураж напоминал Закулисье²⁷. Из-за специфики архивов «4Chan» сложно привести ссылку на этот текст – единственным на данный момент источником, в котором можно его найти с датой публикации, является видео-эссе автора *Viperence* под названием «Во Власти Сновидений...». Отчасти это предположение можно объяснить упоминанием в тексте легенды игровой команды «noclip» – она отменяет привычную гравитацию и позволяет игроку свободно перемещаться в пространстве игровой карты²⁸. Этот мотив повлиял на концепцию проекта – в корпусе текстов встречаются уровни, вдохновленные тематикой аналоговых технологий и видеоигр – уровни «Разум – про07р4мм4»²⁹ и «Мой любимый фрагмент»³⁰.

Весомый вклад в формирование пугающей атмосферы проекта привнесла компания «Valve» с их игровым движком «Source». Игры, созданные на «Source», отличаются гиперреалистичностью³¹. Карта компьютерной игры или пространство уровня в случае Закулисья пугает своим чрезмерным подобием с реальными местами.

«Компьютерная» версия происхождения долгое время была основной. Однако 29 мая 2024 года участники *Discord*-сервера автора *Virtual Carbon* определили, что фотография была сделана в городе Ошкош, штат Висконсин, в помещениях, где сегодня располагается никого не пугающий магазин «Hobby Town». По метаданным изображения выяснилось, что помещения сфо-

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

26 Из переписки с авторами проекта. Архив автора.

27 См.: www.youtube.com/watch?v=RyQfLU90A08&t=1785s.

28 См.: <https://developer.valvesoftware.com/wiki/Noclip#:~:text=noclip%20is%20a%20console%20command,glide%20freely%20through%20the%20world>.

29 *Уровень EN-400 – «Разум – про07р4мм4»* (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-400>).

30 *Уровень EN-404 – «Мой любимый фрагмент»* (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-404>).

31 См.: www.youtube.com/watch?v=k8Jz-q2s87Y&t=8s.



ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

тографировали в 2002 году, когда там проводились ремонтные работы³². Вскоре были опубликованы и остальные – сделанные тогда же – фотографии, и эти пространства, как и на первой фотографии, выглядят неестественно и даже абсурдно.



Илл. 4, 5. Фотографии помещений «Hobby Town» во время ремонта в 2002 году.



Крипипаста о Закулисье повторила путь своего раннего предшественника «SCP Foundation» – таинственной и могущественной организации, чья цель обезопасить человечество от аномальных объектов, удержав их, соблюдая Особые усло-

32 См.: www.youtube.com/watch?v=6JfuIVFY26Q.

вия содержания (*Special Containment Procedures*), и сохранить нормальность мира – мира без «абсурдного и невозможного» (*Secure, Contain, Protect*). Проект насчитывает более двадцати тысяч текстов, написанных в разных стилях: досье аномально-го объекта с дополнительной информацией об экспериментах, отчет (с приложениями, данными экспериментов, материалами интервью), административная документация о функционировании «SCP Foundation», художественное произведение о взаимодействии аномалий друг с другом. Первый текст крипипасты, ставший фундаментом для будущего проекта, рассказывал об аномалии SCP-173 под названием «Скульптура», напоминающей своими способностями Плачущего Ангела из научно-фантастического сериала «Доктор Кто».

Из небольшой крипипасты в ветке «4Chan», посвященной мистике, пугающее пространство желтых обоев Закулисья переходило от одного автора к другому, с одного тематического сайта на другой. В отличие от «SCP Foundation», истории в Закулисье пугали по совершенно иным причинам. В основе хоррора первого художественного проекта упор был сделан на тайную организацию, в чьих силах было «удержать, сохранить и обезопасить» человечество от пантеона современных лавкрафтианских богов, кровожадных существ и всяких аномальных артефактов, – весьма четко здесь можно проследить конспирологический нарратив об ограниченной группе, наделенной властью, в чьих руках оказывается древнее или необъяснимое, пугающее Нечто. Персонажи, появлявшиеся в текстах «SCP Foundation», были заимствованы из прошлых крипипаст, городских легенд и стилистически адаптированы к художественной вселенной нового проекта. Ужас же Закулисья строится на культурном шоке от совпадения фантазии и пандемийной реальности.

Значительное место в текстах Закулисья занимает мотив памяти. В небольшой инструкции для начинающих авторов есть уточнение, что одно из главных впечатлений, которое должен воспроизводить текст, связано с ощущением ложной ностальгии³³, или уже упоминавшейся анемой. В большинстве случаев описание уровня состоит из текста и (фото)изображения, которое позволяет читателю не только представить эту часть Закулисья, но непосредственно увидеть пространство уровня. Роль изображений в проекте можно рассмотреть через посредство теорий, предложенных Роланом Бартом и Сьюзен Сонтаг, для которых фотография – это «сертификат подлинности», «фрагмент мира, который всегда находится под рукой»³⁴. Барт при этом настаивает:

33 *Стилистика Закулисья* (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/the-backrooms-tone>).

34 СОНТАГ С. *О фотографии*. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. С. 13.

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

«В Фотографии обездвиживание, сковывание Времени принимает чрезмерную, чудовищную форму; Время закупоривается... Фото не только по своей сути никогда не является воспоминанием (грамматическим выражением которого было бы прошедшее совершенное время, тогда как временем Фото является скорее аорист), но оно блокирует его, очень быстро становясь противоположностью воспоминания... Фото не “омывают” комнату, в них нет запаха, нет музыки – одна неимоверно разбухшая вещь. Насильственность Фотографии связана не с тем, что она запечатлевает проявления насилия, но с тем, что каждый раз она насильственно заполняет взор»³⁵.

Эта дихотомия между насильственным «заполнением взора» и привольным потоком воспоминаний хорошо проиллюстрирована в текстах уровней «Воспоминание» и «Город обещанных воспоминаний». Отличительной чертой «Воспоминания» можно считать отказ от фотографий в тексте, так как по сюжету объясняется, что этот уровень представляется каждому как его собственные воспоминания, он «выглядит по-разному для каждого странника, однако для всех он будет воссоздавать воспоминания из детства, которые относятся к возрасту от двух до пяти лет»³⁶. Это пространство позволяет всем обладать своим прошлым. «Город обещанных воспоминаний», напротив, стремится конструировать прошлое через несколько фотографий и повествование от второго лица, что создает эффект воспоминания *post factum*, без его проживания: «Ты помнишь это, не так ли? Дни, когда ты играл со своими друзьями до наступления сумерек? Разве ты не помнишь игр, в которые играл?»³⁷ Человек владеет не всем прошлым, а лишь доступным для него фрагментом, которое «позволяет» ему увидеть фотография.

Сонтаг в свою очередь предлагает рассматривать «насилие» фотографического образа как следствие развития капиталистического общества. Став обладателем фотоаппарата, каждый человек открывает для себя возможность сохранять и затем переживать³⁸ не только собственное прошлое, но и прошлое другого человека³⁹. Воспоминания становятся объектом потребления. В контексте Закулисья – это ложная ностальгия, которая распространяется на типологически схожие социальные практики и лиминальные пространства (школьные коридоры, аэропорты, детские площадки) и на пространства, семантика которых связана с культурной памятью (залы с игровыми автоматами, громадные супермаркеты, торговые центры).

35 БАРТ Р. *Camera lucida. Комментарий к фотографии*. М.: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2021. С. 14.

36 Уровень EN-18 – «Воспоминание» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-18>).

37 Уровень EN-160 – «Город обещанных воспоминаний» (<http://ru-backrooms-wiki.wikidot.com/level-160>).

38 СОНТАГ С. *О фотографии*. С. 39.

39 Там же. С. 20.

ПРЕДВКУШАЯ КАРАНТИН: КАК РАБОТАЕТ МЕТАФОРА COVID-19

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

В исследовании метафоры коронавируса нам помогут «Болезнь как метафора» и «СПИД и его метафоры» Сьюзен Сонтаг. Одна из метафор COVID-19 – пространственно-временная дистанцированность. Характеризуя туберкулез и рак, Сонтаг противопоставляет их друг другу в темпоральном плане:

«Туберкулез – болезнь времени; он ускоряет жизнь, ярко освещает и одухотворяет ее. [...] Раку присущ не аллюр, а, скорее, стадии. [...] Рак действует медленно, коварно: обычный эвфемизм некрологов – смерть “после продолжительной болезни”»⁴⁰.

Восприятие коронавируса построено на своеобразном трансцендировании: оно преодолевает привычные пространственно-временные рамки. В начале пандемии информация о скоротечных летальных исходах была столь массивной, что превышала нашу способность к ее фиксации, не говоря уже об осмыслении. Новостные передовицы и таблоиды практически ежедневно публиковали некрологи знаменитостей. На сайте школы медицины университета Джона Хопкинса⁴¹ с той же периодичностью отображалось общее количество людей умерших от ковида. Стремительность происходящего метафизически изолировала умирающих пациентов – общество просто не успевало отреагировать принятым в культуре образом. Это были в буквальном смысле смерти «вне истории» – вне привычных, опосредованных устоявшимися кодами нарративов и аффектов. Пока одна часть людей соблюдала режим самоизоляции и пребывала в относительной безопасности своего уютного дома, другая – умирала в четырех стенах закрытых ковид-госпиталей, которые в отсутствие внятного протокола лечения становились хосписами для своих пациентов. Социальная дистанция, требуемая государством, удваивалась дистанцией метафизической.

Сьюзен Сонтаг пишет, что «рак был болезнью индивидуума и воспринимался как результат не столько действия, сколько его отсутствия (неумения соблюдать осторожность, контролировать себя или ясно выражать свои мысли)»⁴². В отличие от рака коронавируса – болезнь коллективная. Бездействие по отношению к собственному здоровью в контексте коронавируса воспринимается не просто как невежество, но как девиантное, общественно опасное поведение. Стремление ко всеобщей

40 Она же. *Болезнь как метафора*. М.: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2022. С. 16.

41 COVID-19 Map. Johns Hopkins Coronavirus Resource Center (<https://coronavirus.jhu.edu/map.html>).

42 СОНТАГ С. *Болезнь как метафора*. С. 139.



безопасности приводит к формированию жестких нормативных гласных и негласных актов поведения или ритуалов. Не быть осторожным – значит быть одним из тех, кто окажется вне общества: в изоляции или на дистанции.

Жертвы времени и невнимания в анализируемых доковидных нарративах – абстрактный прохожий, выпавший из реальности в легендах о Закулисье, и абстрактный пациент с прогрессирующей деменцией из «Everywhere at the End of Time».

Закулисье втягивает в себя и оставляет неосторожного посетителя в ограниченном пространстве, где «нет ничего, кроме безумия желтых обоев, нескончаемого шума жужжащих флуоресцентных ламп и случайно сгенерированных пустых комнат». Каноническая деталь всех итераций концепции остается неизменной: из Закулисья нет выхода. Выпав один раз из реальности, обратно вернуться уже невозможно. Авторами был придуман уровень-ловушка «Конец»⁴³, который необходим для создания у читателей иллюзии возможности покинуть Закулисье и вернуться на Сцену (в реальность). Это усиливает эффект безысходности и ожидания смерти «вне истории». Негласное правило проекта гласит, что любая дверь с надписью «Выход» – обманка, через нее можно только вернуться к началу пути.

Стремление ко всеобщей безопасности приводит к формированию жестких нормативных гласных и негласных актов поведения или ритуалов. Не быть осторожным – значит быть одним из тех, кто окажется вне общества: в изоляции или на дистанции.

Для пациента из «Everywhere at the End of Time» не существует физического пространства, но есть время, сформированное музыкой 1920-х (пространству Кирби уделяет больше внимание в проекте «The Stranger» – ближайшем родственнике «The Caretaker»)⁴⁴. Деменция здесь постепенно – и с каждой следующей стадией все больше – отбирает ощущение времени. Пациент уходит в свой мир вместе с болезнью. Слушатель воспринимает усиление метафизической дистанции в сознании пациента через музыкальный хаос, начинающийся с четвертой стадии постосознания. Едва различимые мелодии проходят через фильтр эхо и ревербераций, физически усиливающих ощущение изоляции и замкнутости, а затем перестают вообще проходить на мелодии, превращаясь в гул. Изоляция становится необходимостью. Во второй – «постосознанной» – половине

⁴³ Level 601 (<http://backrooms-wiki.wikidot.com/level-601>).

⁴⁴ Фишер М. Указ. соч. С. 68.

альбома аудиовоспоминания иногда всплывают из глубины стоячей воды, но к концу любая попытка их идентифицировать становится невозможной:

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

«Постосознание Стадия 4 – это когда спокойствие и способность вызывать единичные воспоминания, уступают место замешательству и ужасу. Это начало процесса, в котором все воспоминания начинают становиться более текучими из-за запутываний повторений и разрывов»⁴⁵.

«Постосознание Стадия 5 – замешательство и ужас. Экстремальные запутывания, повторения и разрывы могут уступить место более спокойным моментам. Незнакомое может звучать и казаться знакомым. Время часто тратится только на момент, ведущий к изоляции»⁴⁶.

«Постосознание Стадия 6: без описания»⁴⁷.

COVID-19 был воспринят в качестве мифологической, хтонической угрозы устоявшемуся порядку: «На болезнь проецируется наше восприятие зла. А болезнь (обогащенная смысловыми оттенками) проецируется на мир»⁴⁸. Трансформация социального мира в период пандемии привела к генерализации дистанции и изоляции. Коронавирус запустил паранойю: постоянная осторожность и забота о собственной безопасности превращала окружающих в источник смертельной угрозы – даже самый близкий Другой рассматривался как потенциально опасный носитель вируса.

«Порядок – одна из старейших тем политической философии, и если уместно сравнивать полис с организмом, то так же уместно сравнивать беспорядок в обществе с болезнью. [...] Болезнь происходит от дисбаланса. Лечение направлено на восстановление равновесия – а в политических терминах, на восстановление иерархии»⁴⁹.

«Восстановление иерархии» в условиях самоизоляции, например, на рынке труда и в сфере образования, поддерживалось дистанционным обучением и удаленной работой. Вопрос о «восстановлении иерархии» в реальных пространстве и времени является более комплексным – и это не в последнюю очередь связано со сдвигом наших социально устоявшихся перцептивных ориентаций.

В конце 2020 года вышла статья Шэнона Стирона, в которой он отмечает, что с начала пандемии произошло колоссальное количество различных событий – «в политике, окружаю-

45 См.: www.youtube.com/watch?v=wJWksPWdK0c.

46 Ibid.

47 Ibid.

48 СОНТАГ С. *Болезнь как метафора*. С. 59.

49 Там же. С. 76.

щей среде, в нашей собственной жизни»⁵⁰, – но все это время мы находились «на паузе», что привело к слому привычного временного восприятия. Монотонное существование в ограниченном пространстве искажало и восприятие последовательности событий: самоизолировавшимся людям было трудно сказать, случилось то или иное событие день или год назад. Стандартные способы действий, прогнозирования и планирования дали сбой.

Коронавирус запустил паранойю: постоянная осторожность и забота о собственной безопасности превращала окружающих в источник смертельной угрозы – даже самый близкий Другой рассматривался как потенциально опасный носитель вируса.

«Urban Dictionary» набрасывает первые контуры «эффекта 2020»⁵¹. Во-первых, чаще всего ему подвержены люди среднего и позднего поколения Z (родились в 1997–2012 годах). Для представителей среднего поколения Z (2002–2006) пандемия выпала на этап взросления, переходного возраста и социализации, которые, по большому счету, так и не случились. Во-вторых, в качестве главных причин перцептивного сбоя названы изоляция и самоизоляция. Время не остановилось, но значительно снизило свою скорость. Темпоральность жизни *inside* и *outside* десинхронизировалась, границы событий оказались размыты. В-третьих, в этой ситуации единственным стабильным темпоральным модусом становится ностальгия. Настоящее несущественно, будущее непрогнозируемо, единственная ценность – это прошлое.

В Закулисье коридоры с желтыми обоями или офисные помещения – безлюдные лиминальные пространства – воспринимаются чем-то нереальными, скопированным. Уровни и подуровни этого сюрреалистического измерения – двойники мест из реальности в рамках художественной вселенной. Метафора провала сквозь реальность – это метафора переходного состояния между разными стадиями существования: персонаж выпадает, становится слишком «тяжелым» для этого плана бытия, опускаясь в инобытие, состоящее из оставшихся в его распоряжении памятных мест и событий⁵². Обращение к *curSED images*, пугающим лиминальным пространствам и фотографиям реаль-

50 STIRONE S. *Why 2020 Felt Like a Time Warp, According to Science* // Vox. 2020. December 22 (www.vox.com/the-highlight/22150990/2020-time-covid-warp-year-end).

51 *Urban Dictionary: The 2020 Effect* (www.urbandictionary.com/define.php?term=The+2020+Effect).

52 Ср. «Рак – это перерождение, превращение телесных тканей в нечто твердое» (СОНТАГ С. *Болезнь как метафора*. С. 16).

ных мест в первый год пандемии – попытка вывести скрытые «абсурдные» и «странные» пространства на первый план в самое странное и болезненное время. Уровни не должны связываться в единое линейное повествование, но они образуют текстуальный и визуальный нарратив о выпадении из реальности, нарратив, состоящий из фотографий, фрагментов некогда запечатленной реальности, в которую уже не вернуться.

В «Everywhere at the End of Time» Лейланд Джеймс Кирби, за год до Закулисья, использует тот же прием в аудиальном плане. Дистанцированность поддерживается за счет звуковой обработки: все использованные в работе треки проходят через определенное преобразование, которое создает эффект не просто дистанцированности, а невозможности присутствия в прошлом. Потрескивание в первых двух стадиях, предвосхищающее прогрессирование болезни, подчеркивает разлом между прошлым и настоящим. Марк Фишер объясняет ретрозвучание такого рода потрескивания как «классический хонтологический аудиоэффект»⁵³:

«Потрескивание – способ показать нам, что связь времен распалась; оно препятствует нашему погружению в иллюзию присутствия. Потрескивание полностью меняет стандартный процесс прослушивания музыки, при котором [...] от нас скрыт тот факт, что звук был записан с помощью технических средств»⁵⁴.

Эта деталь – цифровое воспроизведение музыки, записанной на аналоговых носителях, – маркирует временную и технологическую дистанцию.

«Настоящее время, изломанное и пустое, бесконечно стирает себя, почти не оставляя следов. Что-то ненадолго привлекает твоё внимание, но тут же исчезает из памяти. Зато старые воспоминания на месте, в целости и сохранности... Мы отдаем им долг памяти снова и снова»⁵⁵.

Но постепенно уходят и они. Технологическая игра может показаться парадоксальной, но само по себе потрескивание в альбоме отдаленно напоминает белый шум, тихо звучащий где-то на фоне. Мерцающий в начале силуэт призрака прошлого исчезает с развитием болезни. В стадиях постосознания последние остатки прошлого пациента растворяются «в море шипа и статических помех»⁵⁶, иллюстрируя временную дистанцию.

Если у «The Caretaker» хонтологическим приемом было потрескивание, характерное для аналоговых носителей, то

53 Фишер М. Указ. соч. С. 16.

54 Там же.

55 Там же. С. 66.

56 Там же. С. 67.

у Закулисья таким же приемом можно назвать использование фотографий. Несмотря на существенную разницу между теориями Барта и Сонтаг, оба исследователя настаивают, что запечатленный на фотографии фрагмент реальности невозможно воспроизвести: «шок презентации» блокирует работу памяти. Фотографии мертвых пространств не приближают человека к запечатленному прошлому: «Овладеть миром в форме изображений – это означает как раз заново ощутить нереальность и отдаленность реального»⁵⁷. Использование изображений лиминальных пространств во время пандемии подчеркивает их темпоральную и пространственную недоступность. Отсутствие выхода из Закулисья укрепляет ощущение изоляции субъекта от реального.

В случае формирующихся метафор коронавируса в Закулисье и в «Everywhere at the End of Time» дистанция и изоляция в тандеме организуют новую – «самоизолировавшуюся» – реальность. Связь между открытым и изолированным пространством – односторонняя. Социально сконструированная последствием коронавируса реальность порождает единственно возможную перспективу – взгляд в прошлое. Дистанция и изоляция – первые и, пожалуй, самые важные метафоры коронавирусного мира, чья система образов еще только начинает изучаться.

Время и память неразрывно связаны между собой: если память о прошлом нелегитимна и нестабильна, то прошлое не имеет основания для своего существования.

Хотя и Закулисье, и альбом Кирби появились до распространения ковида, интерес к ним вырос именно в период пандемии. Это не случайно. В «Everywhere at the End of Time» Кирби говорит о деменции и развитии болезни через музыку прошлого. От стадии к стадии слушатели наблюдают, как человек сначала постепенно забывает свое прошлое, а затем и сам исчезает как мыслящее существо. Метафора коронавируса в этом проекте фокусируется на временной дистанции между стадиями болезни: непризнание ее пациентом на первых стадиях делает невозможным возвращение к исходному состоянию в заключительной части альбома. Время и память неразрывно связаны между собой: если память о прошлом нелегитимна и нестабильна, то прошлое не имеет основания для своего существования. Это разрушение приводит к дистанции между

57 Там же.

пациентом и его близкими, изолирует пациента в мире болезни от самого течения времени.

Если в «The Caretaker» можно наблюдать процесс развития болезни, то Закулисье представляет ее начало. Неосторожность, приводящая к выпадению из реальности на изолированные уровни пугающего бесконечного и безвыходного инобытия, заставляет субъекта, как предполагаемого больного, дистанцироваться от здорового мира и из-за собственной глупости провести все оставшееся время в самоизоляции. Все внутри концепции Закулисья стремится к энтропии. Множество изображений пространств из доковидного периода создает потребность еще большего погружения в прошлое: «Проблема больше не в том, что нас тянет в прошлое, а в том, что из него невозможно выбраться»⁵⁸.

ИЛЬЯ СОКОЛЕНКО
ПРИЗРАКИ НАШЕЙ
ПРОШЛОЙ ЖИЗНИ...

58 Там же. С. 66.