

УДК 008+77.04+070
ББК 71.05+85.16+76

DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.3-74-90
recieved 12.06.2018, accepted 20.09.2018

ВАРВАРА ПАВЛОВНА ЧУМАКОВА

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»

Москва, Россия

ORCID: 0000-0003-3057-8930

e-mail: vchumakova@hse.ru

ЭСТЕТИКА РУИН В ВЕРНАКУЛЯРНОЙ ФОТОГРАФИИ РУССКОЯЗЫЧНЫХ СОЦИАЛЬНЫХ МЕДИА: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Аннотация. Статья посвящена феномену вернакулярной фотографии руин и связанных с ней изображений в современных русскоязычных социальных медиа. Расцвет этого феномена пришелся на 2010-е годы и сегодня мы можем разглядеть его во всех аспектах. Автор анализирует сообщество «Эстетика e*ней», созданное в 2014 году и весьма популярное в современной сетевой культуре. Использован метод наблюдения и анализа контента с опорой на теории знаков Ч.Пирса и Р.Краусс, концепции Studium и Punctum Ролана Барта, концепции клише М.Маклюэна и В.Ватсона. Предлагаемая оптика позволяет рассмотреть практики фотографирования и разглядывания фотографий как игры. В результате выявлены основные пользовательские игры с контентом сообщества. Так обнаруживаются следующие игры с камерой: поиск знаков старого в обыденном, поиск соединения старого и нового, аттракцион путе-

* Результаты получены в рамках выполнения государственного задания Минобрнауки России (Номер для публикаций: 27.7384.2017/8.9)

шестий в далекие заброшенные места, аттракцион открытий далеких обитаемых мест. Игры с фотографией на экране: критика происходящего в стране, угадывание места и времени съемки, узнавание родного, поиск аллюзий, спор об эталоне «е*еней». Последующее расширение этих игр, в котором образы руин становятся архетипом, который дробится на клише, связано с любительским рисунком и коллажем. Среди этих игр: романтизация несчастной любви и одиночества, сентиментализация уюта и реминисценций, критика социально-политических вопросов. Рассматривая знаки, через которые взаимодействуют авторы и зрители, мы приходим к выводу, что через индексальность старого в изображениях проходит экзистенциальное переживание колебания между старым и новым, жизнью и смертью, субъективное, индивидуальное. В этом можно обнаружить Punctum фотографий руин, который сложно отрефлексировать, выговорить, который вызывает споры участников сообщества. Символический аспект зачастую связан, скорее, со Studiumом фотографий. Так разрушается глобальный исторический нарратив, прошлое, настоящее и будущее более не связаны в единую цепочку, но вырастают из отдельных частных воспоминаний, историй, комментариев. Как показывает наше исследование, популярность эстетизации руин в современной сетевой культуре во многом связана с кризисом идентичности и переосмыслением отношений с прошлым на постсоветском пространстве.

Ключевые слова: фотография руин, вернакулярная фотография, социальные медиа, знаки, клише.

VARVARA PAVLOVNA CHUMAKOVA

National Research University
“Higher School of Economics”

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0003-3057-8930

e-mail: vchumakova@hse.ru

THE AESTHETICS OF RUINS IN VERNACULAR PHOTOGRAPHY IN RUSSIAN SOCIAL MEDIA: STATING THE RESEARCH PROBLEM

Abstract. The article is devoted to the phenomenon of vernacular photography of ruins and related images in modern Russian-language social media. The flourishing of this phenomenon occurred in the 2010s, and today we can discern it in all aspects. The author analyzes the community of “Aesthetics of screwings” created in 2014 and very popular in the modern network culture. The method of observation and analyzing content based on the theory of signs of Charles Peirce and Rosalind Krauss, the concept of Studium and Punctum by Roland Barthes, and the concept of the cliché of Marshall McLuhan and Wilfred Watson are applied. The proposed optics make it possible to perceive the practice of photographing and viewing photographs as a game. As a result, the main games in which the users play with the community content are identified. Thus, the following games with the camera are found: the search for old signs in everyday occurrences, the search for connection between the old and the new, the attraction of travels to remote abandoned places, the attraction of discoveries of remote inhabited places. Games with a photo on the screen: criticism of what is occurring in the country, guessing the place and time of the film shooting, recognizing the native, searching for allusions, disputes about the etalon of “screwings.” The subsequent expansion of these games, in which the images of the ruins become an archetype, which is split into clichés, is associated with amateur drawing and collage. Among these games: the romanticizing of unhappy love and loneliness, the sentimentality of comfort and reminiscences and

criticism of socio-political issues. While examining the signs through which authors and viewers interact, we come to the conclusion that through the indexation of the old in images there occurs an existential experience of oscillation between the old and the new, life and death, the subjective, the individual. Therein it becomes possible to discover the “Punctum” in the photos of ruins, which is difficult to reflect, to pronounce, which causes controversy among the members of the community. The symbolic aspect is often associated more with the “Studium” of the photographs. Thereby, the global historical narrative is destroyed; the past, the present and the future are no longer connected in a single chain, but grow out of individual private memories, stories, or commentaries. As our research has demonstrated, the popularity of the aesthetization of ruins in the modern network culture may be associated with the crisis of identity and the reevaluation of relations with the past in the post-Soviet space.

Keywords: photography of ruins, vernacular photography, social media, signs, clichés.

ВВЕДЕНИЕ

В 2010-х годах в Рунете расцветает (в очередной раз) фотография заброшенного, разрушенного, полуразрушенного пространства, а также фотографии пустующего пространства. На этот раз внутри сообществ в социальных сетях, в которых пользователи (как профессиональные и полупрофессиональные фотографы, так и любители) выкладывают фотографии из разных частей России и СНГ, а затем и всего мира. Фотографии сделаны как на цифровые или пленочные фотоаппараты, так и на обычные смартфоны. Часть из них обработаны с помощью ПО, часть выкладываются без обработки. Помимо фотографий по их мотивам развивается и фан-арт — коллажи, рисунки, совмещение рисунков с фотографиями. Жанровое многообразие фотографий и рисунков включает в себя и пейзаж, и портрет, и натюрморт, и сюжетную съемку, и марко-съемку, и т.д.

Одним из ключевых таких сообществ можно назвать сообщество «Эстетика е*еней» (<https://vk.com/yebenya>) и его многочисленные «франшизы». Сообщество было создано в апреле 2014 года

и на момент написания этого текста (июнь 2018 года) насчитывает 251 303 подписчика.

Словосочетание «эстетика е*еней» разошлось по сетевой культуре как термин для обозначения отдельного явления. После основного сообщества стали создаваться более локальные, например, «Эстетика питерских е*еней» или «Эстетика сибирских е*еней». Появились жанровые сообщества, например, «Лица е*еней». Хештег #эстетикае*еней (без купюр) можно встретить в Instagram.

Это словосочетание, безусловно, не академично, но тем не менее представляет собой новый концепт в дискурсе сетевой культуры, который стоит выделить как отдельный сюжет. Наиболее близок к «эстетике е*еней» «мотив руин», о котором говорят в искусствоведении применительно к образам разрушенных и заброшенных зданий. Оксюморон, лежащий в основе исследуемого нами концепта, добавляет к мотиву руин мотив игры и флер легкого пренебрежения, которое, меж тем, часто, как мы увидим ниже, переходит в умиление. Здесь отчасти можно проследить продолжение игр фотографов с ликами безобразного, хотя, конечно, «е*еня» в данном контексте предполагаются совсем не как нечто «без образа», а весьма осязаемое, фактурное и образное. Тут, скорее, близость к «безобразному» состоит в том, что «е*еня» воспринимаются как нечто между местами, у которых есть значимые образы. Такое междумирье, промежуточное пространство, лицо которого ничем непримечательно, но благодаря взгляду камеры обретают свой образ. Вот как пишут о названии сообщества его авторы:

*«страсть к подобным местам родилась у героев повествования не в тот день и не накануне. Возьми любой российский город — короткие пешие пути, как правило, проходят по полнейшей е*ени¹<...> С самого начала тысячелетия наши ноги топтали всякую разную ср*нину... <...> На самом деле, ничего особенного для нашего соотечественника в окружающих пей-*

¹ Здесь и далее купюры поставлены автором статьи

зажах и не было... <...> И в то же время в окружающей действительности было что-то необъяснимо манящее»².

В этом пояснении к названию помимо лукавства творческого человека, говорящего о своем произведении, проступает как раз этот сюжет о том, что нечто обыденное, повседневное содержит в себе образы, которые хочется раскрыть, вытащить наружу из, казалось бы, отсутствия образов.

Существует ряд исследований связи мотива руин и конструирования социальных представлений о времени и смене эпох. Например, Андреас Шенле пишет, что интерес к руинам в обществе модерна предполагает рефлексию, «...при которой колебание между приверженностью идее прогресса и ностальгией по ушедшему миру, между новым и древним, по определению, не может завершиться» [1, с. 133]. В обществе постмодерна мотив руин позволяет рефлексировать не только на тему колебания между прошлым и настоящим, но и на тему самого хода времени. «Когда становится возможным распространить понятие “руины” на сооружения современной эпохи, дистанция между прошлым и настоящим разрушается, ломается сама конструкция времени» [2, с. 89].

Фотография руин исследуется в разных культурах мира. «Классикой» в какой-то мере являются руины в американской фотографии, восприятие которых эволюционировало с XIX века. Например, Майлз Орвелл пишет, что если в XIX веке руины для жителей США были частью романтической ностальгии, то в XX веке руины — это «осколки», которые заставляют переосмыслить будущее страны [3, с. 14]. Анализируя феномен фотографии руин в американской фотографии уже в XXI веке, Оксана Гавришина пишет: «Интерес к мотиву “современных руин” в начале XXI века, в том числе в американской фотографии, свидетельствует не о закате еще одной исторической эпохи, а об изменении параметров историчности. Теперь “настоя-

² URL: https://vk.com/yebenya?w=page-69563163_49015725.

щее”, “прошлое” и “будущее” больше жестко не разделены и не гарантированы коллективным субъектом (нацией). Их значения реализуются каждый раз по-разному в конкретном месте, в конкретных обстоятельствах, при вовлечении множественных субъектов опыта, памяти и действия» [2, с. 95]. Современные фотографии заброшенных зданий в Детройте Кэт Бакли относит к культуре постмодерна и показывает, как они позволяют переосмыслить «урбанизированное пространство», создавая множество аллюзий и отсылок к прошлым культурным эпохам [4].

В каком-то смысле в противовес американской фотографии руин в XXI веке, переосмысляющей связь времен и принципы конструирования пространства, фотографии руин в странах третьего мира исследователи рассматривают через соотношение древней истории региона и колониального влияния, политическом аспекте того, как регион развивался до обретения независимости и после [5; 6] политических и социальных трансформаций, происходящих сейчас [7].

С чем же связан мотив руин в российской вернакулярной фотографии 2010-х годов? В данной работе я сформулирую проблему исследования такого рода фотографии.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

В данной работе использован метод анализа контента изображений, выкладываемых в сообществе, и метод наблюдения за сообществом в духе цифровой этнографии, по результатам которого выявлены типичные способы взаимодействия авторов и зрителей с воспринимаемым контентом сообщества.

В ходе исследования я предположила, что одной из ключевых практик взаимодействия с изображением в данном сообществе выступает игра. Вероятно, у такого подхода есть ограничения и в дальнейшем нам удастся более глубоко и разносторонне проанализировать феномен «эстетики е*еней», но на данном этапе рассмотрим его через оптику игры. Как писал Йохан Хейзинга, игра — это одна

из общечеловеческих форм, через которую можно рассматривать особенности той или иной культуры [3].

Анализ контента изображений опирался среди прочего на представления о видах знаков Чарльза Пирса: знаки-иконы, законы-индексы и знаки-символы [9, с. 89]. В знаке-иконе означаемое тождественно означающему, в знаке-индексе означающее указывает на признак означаемого, а в знаке-символе означаемое и означающее соотносятся в силу сложившихся в обществе культурных кодов [9, с. 89]. Это разделение весьма условно, и в природе часто один знак содержит в себе все три вида, но, тем не менее, при анализе фотографий можно выделить ведущий вид знака. При этом важно оговориться, что если для Пирса фотография — прежде всего знак-икона, то последующие исследователи фотографии, в частности, например, Розалинд Краусс говорит об индексальности фотографии [10, с. 17], о том, что фотография — это отсылка к тому, что остается за рамками, за кадром. В фотографиях данного сообщества символы имеют место быть, но в то же время поиск и узнавание индексальности фотографического также становится частью игры, в которую играют участники сообщества.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ С КАМЕРОЙ

В этом разделе рассмотрим те игры, в которые играют авторы выкладываемых фотографий в сообществе.

Одна из игр состоит в том, чтобы обнаруживать в своей обыденной реальности, в своем окружении следы старого, разрушенного — руинизацию. Ярким примером такой игры служат фотографии, на которых современные строения контрастируют со старыми, разрушенными, зачастую вышедшими из использования. Или же наоборот: устаревшие предметы (например, транспортные средства — автомобили, трамваи), которые все еще эксплуатируются в современных реалиях. Схожая с этой игра переносит автора из уличного пространства в интерьер, где элементы старых антуражей соседствуют с современными. Контраст нового и старого становится

основным движущим мотивом этих игр. Старое и новое в эстетическом пространстве конструируются как через символы, например, эмблемы СССР, так и через индексы. Индексы в эстетическом пространстве «е*ней» занимают весьма значимое место. О количественном аспекте этого явления мы не можем судить в силу ограничений исследования, однако можем выделить тенденцию. Авторы снимков играют в отсылки к прошлому в настоящем.

Другой тип игры близок к аттракциону и предполагает фотографирование того, что труднодоступно, требует путешествия, приключения, авантюры. В этом аттракционе авторы собирают опять же как символы, так и индексы заброшенного, создавая коллекции. Этот аттракцион отчасти можно рассматривать как часть субкультурного движения, иногда именуемого «сталкерами», но я бы не стала их полностью отождествлять. Название, заимствованное из романа «Пикник на обочине» братьев Стругацких в современной культуре растиражировано современными писателями-фантастами вроде Дмитрия Глуховского и прежде всего компьютерной игрой S.T.A.L.K.E.R и написанными по ее мотивам книгами [11], сеттинг которых переносит игрока или читателя в Чернобыль. Это не означает популярность Стругацких в молодежной культуре. Так, например, в исследовательской экспедиции³ в г. Воронеж летом 2017 года я познакомилась с информантом, который играет в эту игру, вследствие чего решил почитать книги, написанные по ее мотивам, но несколько не знаком с творчеством Стругацких. Однако образ сталкера из «Пикника на обочине» эстетически перекликается с частью фотографий сообщества «Эстетика е*ней», даже если не рефлексировается его участниками, и этот сюжет может быть рассмотрен в дальнейшем: «зона», изображенная Стругацкими, — место со своим особым временем, которое конструируется индивидуально для каждого, как и вообще все, что попавший туда может встретить.

³ Экспедиция «Изучение истории интернета в регионах, г. Воронеж». URL: <https://pf.hse.ru/206012446.html>.

В этом есть что-то общее с образом руин современности, о котором пишет Оксана Гавришина.

Другая игра носит более познавательную направленность и предполагает открытие неизвестных в силу отдаленности, периферийности, но обитаемых мест России и СНГ. Это не заброшенные места, но жилые населенные пункты, оторванные от «цивилизации». Если сталкинг иногда называют индустриальным туризмом, то здесь речь о туризме экзотическом или туризме «колониальном»: люди из центра посещают места на периферии страны, жизнь в которых либо уникальна в силу каких-то факторов, либо находится в материальном плане на более ранних стадиях развития. Такие фотографии наименее нагружены символическим или индексальным и часто являются просто иконами того, как живет глубинка.

Таким образом, один из приемов, эксплуатируемых в играх с камерой — это контраст, причем контраст, не обязательно оказавшийся в рамках кадра, иногда контраст возникает из-за противопоставления объекта в кадре и культурного контекста, из которого автор снимка разглядывает объект.

ИГРЫ С ФОТОГРАФИЕЙ НА ЭКРАНЕ

Зрители сообщества также играют в различные игры. Одна из таких игр, которые сложно пропустить, это сокрушение по поводу того, до чего довели страну, регион, город и т.д. Тем не менее правила сообщества осуждают рассуждения на политические темы, поэтому эта игра модерируема:

*«СТРОГО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ (и с высокими шансами карается баном) оставлять комментарии на политические и смежные (историко-политические, геополитические и др.) темы. Особенно не приветствуется резкий и немотивированный разворот дискуссии в политику, а также комментарии с использованием демотиваторов, картинок или видео на политические темы. Политики приходят и уходят, е*еня*

вечны. Для политических дискуссий существует весь остальной интернет»⁴.

Остальные игры связаны с угадыванием знаков. Самое простое — угадывание, где был сделан кадр, или в какое время. Более сложное — поиск аллюзий, отсылок к произведениям искусства, компьютерным играм, культурным образам в целом. Отдельно нужно рассмотреть узнавание места, где жил или бывал раньше. Комментаторы благодарят авторов за весточку из своего прошлого, рассказывают истории, связанные с этими местами. Так возникает не глобальный исторический нарратив памяти, а много частных, мелких, нелинейных, пересекающихся друг с другом сюжетов, разрастающихся пучками из отдельно выхваченных моментов. В фотографиях обнаруживаются символы, понятные узкой группе людей, а индексы соединяют изображения с чем-то личным, частным. Здесь можно вспомнить идею Ролана Барта о Studium и Punctum в фотографии [12, с. 43–44]. Рассуждая о фотографиях старого, Барт разделяет их на те, которые предлагают материал для изучения (в них есть только Studium), и те, в которых «стрела вылетает со сцены и пронзает меня» (в них помимо Studium есть Punctum) [12, с. 45]. Punctum субъективен, индивидуален, не связан с общей исторической памятью, политическими, социальными контекстами, это экзистенциальное переживание. Так, цитируя Барта, можно предположить, что угадывание места по деталям, обсуждение времени снимка, поиск аллюзий и т.д. — это лишь обращение к Studium этих фотографий, изучение, «прилежание в чем-то, вкус к чему-то, что-то вроде общего усердия, немного суетливого, но лишенного особой остроты» [12, с. 44]. Тогда как выхватывание «родного», весточки из прошлого, возникающей индивидуально из субъективного, экзистенциального переживания, это и есть ощущение Punctum, «раны, укола, отметины, оставляемой острым инструментом» [12, с. 45]. Эстетика е*еней ранит, колет зрителей, задевает тонкие струны,

⁴ URL: https://vk.com/yebenya?w=page-69563163_49019355.

которые сложно проанализировать, обращаясь к общему историческому нарративу.

В этой связи интересна еще одна игра, которая, впрочем, также модерируется правилами. Это игра в определение, е*еня или нет представлены на снимке. Она началась еще на этапе становления сообщества, и четкого канона так и не сложилось, несмотря на то, что участники сообщества периодически рассуждают об этом.

*«ПРОСТО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ (баном не карается, но не приветствуется) заявлять: «Это не е*еня!». Спор о том, что есть е*еня, что не есть е*еня, вечен. Когда в сообществе было еще человек 800, мы целые вечера проводили за такими дискуссиями. Потом в комментарии пришел некий человек и сказал: «ребята, ну вот мы же на вас не зря подписаны, значит, есть какой-то резонанс, значит, нам в какой-то степени близок ваш вкус. Вот вы и выбирайте». Так мы и стали делать»⁵.*

Как мы можем проследить из правил сообщества, е*еня вечны и спор о том, что это такое, тоже вечен. Экзистенциальность переживания е*еней подчеркивается этим обращением к вечности и, возможно, в этом можно обнаружить рассоединение цепи времен, разделение линейности времени. Колебание между старым и новым, подмечание контраста, поиск знаков, отсылающих к устареванию, разрушению, прошлому, можно рассмотреть как экзистенциальное переживание колебания между жизнью и смертью, в котором катарсис возникает из иронии, сарказма, сочетания несочетаемого.

ИГРЫ С РИСУНКОМ И КОЛЛАЖЕМ

Помимо игр с фотографией, внутри сообщества возникает набор игр, выходящих за рамки фотографии. Одна из таких игр — рисунок по фотографии. Авторы-любители перерисовывают отдельные

⁵ URL: https://vk.com/yebenya?w=page-69563163_49019355.

снимки из сообщества, иногда реалистично, иногда создавая более фантастический, вымышленный антураж для тех или иных объектов.

Другая игра — это создание любительского рисунка самостоятельно, по мотивам описанного выше переживания колебания между жизнью и смертью, новым и старым, который в рисунке сводится до клише, с помощью которых авторы выражают какие-то свои смыслы. Так «вечные е*еня» становятся «архетипом», который дробится на клише, если рассмотреть это через оптику Маршалла Маклюэна и Вильфреда Ватсона [13].

Часть рисунков выполнены с нарочитой романтизацией образов-клише, обычно это очень вернакулярные произведения «из частного альбома», посвященные темам несчастной любви и одиночества. Так эстетика е*еней становится основой для «страданий юных Вертеров». Кроме любительской романтизации распространены более ремесленные работы в акварельной и пастельной технике, которые создают уютные, нежные реминисценции. В них е*еня продолжают сюжеты, популярные на холстах уличных художников, просящиеся оказаться на стене в гостиной «мелкой буржуазии». Достаточно профессиональная графика (как обычная, так и компьютерная) в сообществе часто относится к жанру фантастики, антиутопии и хоррора. Так через клишеированную эстетику е*еней авторы репрезентуют философские проблемы потребительского общества, тоталитарных диктатур, «Большого брата», разрыва между классами в обществе и т.д.

Контрастность жизни на постсоветском пространстве становится предметом и коллажей, которые создаются из фотографий е*еней. В них социальные проблемы обыгрываются саркастически, что соотносится с частью комментариев и общим тоном сообщества.

Еще одна игра с изображением — это поиск е*еней в текстах других культурных пластов. Участники сообщества присылают картины художников как прошлого, так и современности, которые подходят по тематике сообщества. Так, например, признан художником е*еней российский пейзажист Юлий Клевер (1850–1924 гг.), чью

«Заброшенную мельницу» (1890) можно увидеть в Государственной Третьяковской Галерее или «Забывтое кладбище» (1890) — в Государственном Русском Музее. Из современных художников в сообщество попали работы Юлии Малининой. Вот что пишет в рецензии о ее выставке «Industrial 2015» Ирина Кулик:

«Полотна Юлии Малининой представляют промышленную архитектуру — заводы и фабрики. Ее живопись может напомнить “Индустриальные археологии” немецких фотографов-концептуалистов Бернда и Хиллы Бехеров, с начала 1960х годов снимавших по большей части заброшенные памятники завершившейся промышленной эры — эпохи, не оставившей после себя дворцов, соборов и других, более привычных, монументов. Фигуративная живопись у Юлии Малининой выглядит своего рода реконструкцией художественного языка модернизма XX века — будь то американский реализм Эдварда Хоппера или Чарльза Шилера или метафизические ландшафты Джорджо де Кирико»⁶.

Если Юлия Малинина делает в своих полотнах отсылку на фотографов, снимавших заброшенные здания XX века, то участники сообщества «Эстетика e*еней» закольцовывают эту ссылку, помещая работы художника в контекст фотографического, уже в реальности постсоветского пространства 2010-х.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной статье мы обрисовали контуры достаточно сложного, комплексного и многогранного феномена русскоязычной сетевой культуры 2010-х годов. Надеюсь, что нам удалось затронуть хотя бы основные реперные точки. Экзистенциальное переживание колебания между старым и новым, жизнью и смертью, со-

⁶ URL: <https://moscow.arttube.ru/event/omelchenko-gallery-uchastvuet-v-yarmarke-sovremen-nogo-iskusstva-cosmoscow-2017>.

единаясь с иронией и сарказмом, становится частью игры, в которую играют фотографы, художники и их зрители. Словосочетание «эстетика е*еней» становится достоянием сетевой культуры, из которого разрастаются пучки личных историй, смыслов, «уколов», напоминающих о чем-то.

Связана ли популярность эстетизации руин с продолжающимся кризисом идентичности, невозможностью определить с настоящим, пересборкой отношений с прошлым и неопределенностью будущего на постсоветском пространстве или есть иные объяснения? Может быть, в этой эстетизации есть и попытка примириться, одомашнить разрушающееся пространство, «этот поезд в огне», о котором пел Борис Гребенщиков: «А земля лежит в ржавчине... <...> Но хватит ползать на брюхе, мы уже вернулись домой»?

ЛИТЕРАТУРА:

1. Шенле А. Между «древней» и «новой» Россией: руины у раннего Карамзина как место «modernity» // Новое литературное обозрение. 2003. № 59 (1). С. 125–141.
2. Гавришина О.В. Мотив «современных руин» в американской фотографии 2000-х годов // Вестник РГГУ. Сер. «История. Филология. Культурология. Востоковедение». 2013. № 7 (108). С. 88–96.
3. Orwell M. America in Ruins: Photography as Cultural Narrative // American Art. 2015. Vol. 29 (1), pp. 9–14.
4. Buckley K. It Will Arise from the Ashes, or Exploring the Aesthetics of Postmodern Ruin Photography in Detroit [Электронный ресурс] // Kritikos. 2016–2017. Vol. 13. URL: <https://www.intertheory.org/buckley.htm> (Дата обращения: 15.06.2018).
5. Scorer J. Photography and Latin American Ruins // Journal of Latin American Cultural Studies. 2017. Vol. 26 (2), pp. 141–164.
6. Purbrick L. Nitrate ruins: the photography of mining in the Atacama Desert, Chile // Journal of Latin American Cultural Studies. 2017. Vol. 26 (2), pp. 253–278.
7. Woods M. Photographing Urban Ruins of an Exploding City: Images of 21st-Century Mumbai. Madrid, 2016.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. 409 с.

9. Пирс Ч.С. Что такое знак? // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2009. № 3 (7). С. 88–95.

10. Краусс Р. Фотографическое: опыт теории расхождений. М.: Ad Marginem Пресс. 2014. 303 с. (Гараж).

11. Сталкер, субкультура [Электронный ресурс] // Академик: словари и энциклопедии. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1403877> (Дата обращения: 15.06.2018).

12. Барт Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. М.: Ad Marginem. 1997. 224 с.

13. McLuhan M., Watson W. From cliché to archetype. NY: The Viking Press 1970. 213 p.

REFERENCES:

1. Shenle A. Mezhdú «drevnej» i «novoj» Rossiej: ruiny u rannego Karamzina kak mesto «modernity» [Between “ancient” and “new” Russia: ruins in early Karamzin as the place of “modernity”]. *Novoe literaturnoe obozrenie* [New Literary Overview]. 2003. Vol. 59 (1), pp. 125–141.

2. Gavrishina O.V. Motiv «sovremennyh ruin» v amerikanskoj fotografii 2000–h godov. [The Motive of “Contemporary Ruins” in American Photography of the 2000s] *Vestnik RGGU. Ser. «Istoriya. Filologiya. Kul'turologiya. Vostokovedenie»* [Bulletin of the Russian State Humanitarian University. The Series “History. Philology. Culturology. Eastern Studies”]. 2013. Vol. 7 (108), pp. 88–96.

3. Orwell M. America in Ruins: Photography as Cultural Narrative. *American Art*. 2015. Vol. 29 (1), pp. 9–14.

4. Buckley K. It Will Arise from the Ashes, or Exploring the Aesthetics of Postmodern Ruin Photography in Detroit. *Kritikos*. 2016–2017. Vol. 13. URL: <https://www.intertheory.org/buckley.htm>

5. Scorer J. Photography and Latin American Ruins. *Journal of Latin American Cultural Studies*. 2017. Vol. 26 (2), pp. 141–164.

6. Purbrick L. Nitrate ruins: the photography of mining in the Atacama Desert, Chile. *Journal of Latin American Cultural Studies*. 2017. Vol. 26 (2), pp. 253–278.

7. Woods M. Photographing Urban Ruins of an Exploding City: Images of 21st-Century Mumbai. Madrid, 2016.

8. Hejzinga J. Homo ludens. Chelovek igrayushchiy [Homo ludens. Playing Man]. St. Petersburg: Izdatel'stvo Ivana Limbakha [Ivan Limbach Publishing House], 2011. 409 p.

9. Peirce C.S. Chto takoe znak? [Peirce, C.S. What is the Sign?]. Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sociologiya. Politologiya. [Bulletin of the Tomsk State University. Philosophy. Sociology. Political Science]. 2009. Vol. 3 (7), pp. 88–95.
10. Krauss R. Fotograficheskoe: opyt teorii raskhozhdeniy [The Photographic: the Experience of the Theory of Divergences]. Moscow: Ad Marginem Press. 2014. 303 p. (Garazh) [(Garage)].
11. Stalker, subkul'tura. Akademik: slovari i ehnciklopedii. [Stalker, the Subculture. Academician: Dictionaries and Encyclopedias]. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1403877>
12. Bart R. Camera lucida. Kommentariy k fotografii. [Commentary to the Photograph] Moscow: Ad Marginem. 1997. 224 p.
13. McLuhan M., Watson W. From cliché to archetype. NY: The Viking Press 1970. 213 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ВАРВАРА ПАВЛОВНА ЧУМАКОВА,
преподаватель Департамента медиа
Факультета коммуникации, медиа и дизайна,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
Хитровский переулок, д. 2–8, корпус 5 (П),
кандидат культурологии,
ORCID:0000-0003-3057-8930
e-mail:vchumakova@hse.ru

ABOUT THE AUTHOR:

VARVARA P. CHUMAKOVA,
Faculty member of the Department of the Media
at the Department of Communication, Media and Design,
National Research University
“Higher School of Economics,”
Khitrovsky pereulok 2–8, korpus 5 (P),
PhD in Culturology,
ORCID: 0000-0003-3057-8930
e-mail: vchumakova@hse.ru