

УДК 316.723 + 791.43.077

DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.3-129-152

EDN: GIJUMP

Статья получена 26.08.2024, отредактирована 19.09.2024, принята 27.09.2024

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

Институт научной информации
по общественным наукам РАН,
117997, Россия, Москва,
Нахимовский проспект, д. 51/21

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

Для цитирования

Лавренова О.А. Запустение как сюжет: «городские исследования» на YouTube // Наука телевидения. 2024. 20 (3). С. 129–152. DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.3-129-152. EDN: GIJUMP

Запустение как сюжет: «городские исследования» на YouTube¹

Аннотация. В статье анализируются и типологизируются широко представленные на видеохостинге YouTube видеоролики, репрезентирующие субкультуру «городских исследований» (Urbex). Эта субкультура, построенная на практике проникновения (в основном нелегального) в заброшенные здания, стала достаточно популярной в начале 2000-х². Визуальная документация опытов проникновения и выкладывание их на YouTube сыграли для данной субкультуры роль институционализации и информационно-образных связей, структурирующей стихийную практику. Визуальные репрезентации опытов Urbex

¹ Ввиду неясного юридического статуса YouTube в Российской Федерации следует отметить, что эта платформа на территории РФ замедляется, поскольку, по мнению РКН, иностранный владелец этого ресурса нарушает закон РФ.

² Данный материал не пропагандирует субкультуру Urbex и не призывает заниматься подобными практиками, поскольку в Российской Федерации нелегальное проникновение на территорию частной или государственной собственности является противоправным деянием.

можно рассматривать как симбиоз самостоятельного документального и игрового кино, создаваемого в рамках нескольких довольно ограниченных сюжетов. Вне зависимости от разнообразия объектов «городских исследований» можно выделить сюжеты нарратива, экшена, страшных находок, мистики, игры (аналога компьютерных бродилок) и рисовки граффити. В этих сюжетах в разных вариантах проявляются онтологические черты основных направлений субкультуры — противостояние и вызов зарегулированной цивилизации, ощущение «заброшек» и собственно деятельности по их исследованию как фронта — рубежа между цивилизацией и дикой средой, репрезентация «заброшек» как паранормальной «Зоны» (в русской ментальности укоренившееся со времен фильма А. Тарковского «Сталкер»). Есть в субкультуре Urbex и место креативности не только в создании видеоматериалов, но и в преобразении среды — подчинения ее игровым правилам или использовании ее как «холста» для художественных произведений — масштабных граффити, существенно меняющих унылую цветовую гамму городских строений, выведенных из использования.

Ключевые слова: городские исследования, Urbex, YouTube, «заброшки»

UDC 316.723 + 791.43.077

DOI: 10.30628/1994-9529-2024-20.3-129-152

EDN: GIJUMP

Received 26.08.2024, revised 19.09.2024, accepted 27.09.2024

OLGA A. LAVRENOVA

Institute of Scientific Information
on Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,
51/21, Nakhimovsky prospekt, Moscow 117997, Russia

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

For citation

Lavrenova, O.A. (2024). Desolation as a Plot: Urban Exploration on YouTube. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 20 (3), 129–152. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2024-20.3-129-152>, <https://elibrary.ru/GIJUMP>

Desolation as a Plot: Urban Exploration on YouTube³

Abstract. The article analyzes and typologizes YouTube videos representing *urban exploration* (Urbex). This subculture, which gained popularity in the early 2000s, centers on the (often illegal) venturing into abandoned buildings.⁴ Visual documentations of such penetrations, shared on YouTube, have played a crucial role in institutionalizing urbex, forging informational and visual connections that structured its previously spontaneous practice. Visually, urbex videos can be considered as a symbiosis of amateur documentary and feature films created within a relatively limited set of plots. Despite the variety of locations explored, the videos consistently feature plotlines centered on narrative, action, discoveries of unsettling objects, mysticism, games (similar to walking simulators), and the creation of graffiti art. These plots reflect in various ways the ontological features of the subculture's underpinnings: the confrontation with and challenges of overly regulated society, the perception of abandoned places and their exploration as a frontier between civilization and wilderness, the portrayal of derelict buildings as a paranormal Zone (a powerful image deeply ingrained in Russian cultural consciousness since Andrei Tarkovsky's *Stalker*). There is also a place for creativity in the urbex subculture, which extends beyond making videos to transforming the environment—by adapting it for gameplay or using it as canvases for artistic works like large-scale graffiti, significantly altering the dull palette of these neglected urban buildings.

Keywords: urban exploration, urbex, YouTube, abandoned buildings

³ Due to its unclear legal status in the Russian Federation, it should be noted that YouTube is being slowed down on the territory of Russia, since, according to the Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology and Mass Media (RKN), YouTube's foreign owner violates the law of the Russian Federation.

⁴ This material does not propagate the urbex subculture and does not encourage participation in such practices, as trespassing on private property is an illegal act in the Russian Federation.

ВВЕДЕНИЕ

Термин «городские исследования» (urban exploration, Urbex) неравнозначен в разных языковых дискурсах. В русском языке дословный перевод urban exploration звучит так же, как и перевод urban studies (урбанистика), и поскольку в научной литературе «городские исследования» подразумевают академические изыскания о развитии городов, это словосочетание, периодически используемое в переводах англоязычных видео про «заброшки», немного сбивает с толку. В английском urban exploration — это однозначный и устоявшийся термин для субкультуры, базирующейся на практике проникновения в заброшенные строения. У нас же для обозначения тех, кто проникает в «заброшки» как в опасную «Зону», до недавнего времени использовался термин «сталкерство», прижившийся благодаря фильму Андрея Тарковского «Сталкер» (1979). Однако в англоязычных криминальных сводках stalker обозначает преследователя и нарушителя личных границ человека, а не границ места или закрытой зоны. Сейчас и в российском сегменте Интернета этот термин обретает то же значение — преследование и поэтому уходит из самоопределения отечественной практики «исследования» руин, нежилых домов и брошенных индустриальных строений. Еще один термин, встречающийся в переводах видеороликов с английского языка на русский — «городские разведчики», но он используется значительно реже, чем «городские исследователи», примерно один к десяти. Если набрать в поиске русскоязычного YouTube и в Рутубе «городские исследования», то соотношение видеолекций по урбанизму и видео с «заброшек» тоже будет один к десяти. Получается, что в российской культуре хотя и нет четкого и устоявшегося обозначения для Urbex, но это не мешает их существованию, саморефлексии и репрезентации в визуальном сегменте Интернета.

Феномен «городских исследований» как культурный тренд оформился в конце XX века, хотя тяга к заброшенным строениям, руинам, существовала всегда. Но философские и ностальгически-романтические аспекты созерцания руин как символа течения времени сменила именно «исследовательская» активность (причем зачастую нелегальная и противозаконная) в выведенных из обычных социальных практик и потенциально опасных локациях. Хобби превратилось в субкультуру — появились достаточно четкие правила, поведенческие кодексы, дресс-коды, были изданы «путеводители» и «руководства», которые одновременно можно рассматривать и как научные исследования (Lalonde, 2021; Ninjalicious, 2005; Deyo, Leibowitz, 2003).

На совершенно новый уровень этот тренд вывела возможность и тотальная доступность цифровой съемки. Если раньше можно было делать

заметки и изредка публиковать свой опыт на бумаге или чуть позже в блоге, как и коллекционировать некие «сувениры», то с начала 2000-х возможность визуального документирования и размещения съемок в Интернете стала и основным «результатом» исследований, и доказательством, и популяризацией такого времяпрепровождения, и методом собирания донатов, и, наконец, способом включения в общекультурный контекст современности. «Не запостил — значит не было!» — рекламный слоган довольно быстро стал девизом большинства Интернет-сообществ, в т. ч. и тех, кто изначально был укоренен в субкультурах и практиках в реальном мире.

Поэтому **цель** данной статьи — прояснение специфики именно визуальной составляющей Urbex, представленной на видеохостинге YouTube, как с точки зрения киножанра, так и в аспекте соответствия практикам посещения «заброшек» и их целеполаганию. Это явление достаточно уникально, поэтому оно будет рассматриваться «само в себе», а не в контексте исследований контента современных видеоблогов, посвященных другим культурным практикам и пространствам.

ИСТОРИЯ ИЗУЧЕНИЯ URBEX

Urbex получили весьма фундаментальное осмысление в современной гуманитаристике в начале XXI века, при этом можно выделить несколько хорошо разработанных проблемных полей изучения этой субкультуры и ее практик. «Научные дисциплины, к которым принадлежат авторы, можно разделить на три группы: пространственные (в основном географические), социоантропологические и культурологические. (...) Авторы в основном из Европы и Северной Америки — регионов, где деиндустриализация оставила свой самый заметный след» (Lesné, 2022, p. 429).

Одно из наиболее популярных направлений — **эстетическое**, так называемая «эстетика запустения» (Aesthetics of Decay или Ruin Porn) (Bingham, 2020) или «эстетика распада» (Trigg, 2006). Концепция эстетики упадка является здесь одним из побудительных мотивов Urbex (Greco, 2012). Именно в структуре самого города художники и деятели культуры могут черпать новые способы изучения ландшафта и социальных норм (Pinder, 2005). Одним из таких художников стал наш соотечественник Илья Уткин, получивший мировое признание за выставку фотографий «Меланхолия» (рис. 1), посвященную развалинам московских домов, на Международной

архитектурной выставке, проходившей в рамках Седьмой Венецианской биеннале в 2000 году (Шёнле, 2011, с. 194). В некоторых работах отмечается, что «первоначальным стимулом для большинства городских исследователей, отправляющихся в интерстициальные городские пространства, является наблюдение за беспрепятственным разрушением материала» (Garrett, Hawkins, 2014, р. 5). Поэтому эстетика руин становится популярной темой научных изысканий, связанных с этой субкультурой и ее практиками (например: Trigg, 2006). «Городские исследователи» могут проявлять креативность, распространяя фотографии, видео и записи в блогах о местах, которые были «забыты» социумом или становятся незаметными и ненужными в повседневном социальном пространстве (Mould, 2015). «Художественное самовыражение с помощью фотографии может быть для исследователя городов важнее, чем само место» (Fulton, 2017, р. 189).



Рис. 1. Илья Уткин. «Меланхолия», 1995

Fig. 1. Ilya Utkin. (1995). Melancholia⁵

⁵ Источник изображения см. / See the image source: (Шёнле, 2011, с. 196).

Сейчас Urbex смотрят на «заброшки» через объектив камеры, а не непосредственно, и возникает научная проблема двойной виртуализации среды при использовании визуальных методов в антропологических исследованиях (Garrett, 2014). Если городская среда поляризована, то «заброшки» дают возможность испытать новый спектр чувств. «Эстетика безобразного» открывает доступ к маргинальной среде, в которой можно дать волю воображению. «Мерзость запустения» предстает как разворачивающееся в пространстве зрелище (Dobraszczyk, 2017).

Взаимодействие человека и разрушающейся среды обретает новые эстетические смыслы, как, например, в перформансах Миру Ким (Kim, 2008), где она снимается без одежды на фоне разрушенных строений (рис. 2). Обнаженное или полуобнаженное женское тело в визуальном контексте полуразрушенных промышленных объектов и «гражданских заброшек» — один из эстетических трендов профессиональной фотографии первой четверти XXI века.



Рис. 2. Миру Ким. Перформанс «Blind Door». 2008

Fig. 2. Miru Kim. (2008). Blind Door performance⁶

Второе направление — **психолого-географическое**. Urbex становятся исследовательской проблемой и для культурной географии. Географы всячески подчеркивают статус «заброшек» как пространств на краю цивилизованного мира, поэтому используют по отношению к ним термины «лиминальное пространство» (Fraser, 2012), «маргинальное пространство»,

⁶ Источник изображения см. / See the image source: <http://mirukim.com/blind-door> (24.07.2024).

«последний фронт» и т. п. Этой теме в начале 2000-х много внимания посвятил культурогеограф Тим Эденсор (Edensor, 2005; 2005b; 2007; Edensor et al, 2012), показывая, что социальная и культурная значимость городских строений с прекращением их основной функции не умирает, но трансформируется. И сама «стерильность» современных городов провоцирует поиск новых эмоциональных стимулов на периферии зарегулированной среды (Edensor, 2007). Тут надо отметить, что «стерильность» городов — это отличительная особенность западной цивилизации, и то далеко не всегда. Например, в южной Европе и тем более в странах «глобального Юга» жилые строения (а также целые кварталы и даже города) могут выглядеть так же, как и заброшенные, и обладать теми же свойствами опасности и хаоса. Может быть, поэтому субкультура Urbex характерна в основном для развитых западных стран, культивирующих в своих городах «порядок» и «благопристойность».

Собственно термин «психогеография» был введен в научный оборот Ги Дебором как «изучение точных законов и специфических воздействий географической среды, сознательно организованной или нет, на эмоции и поведение индивидов» (Debord, 1955, p. 23). Конечно, безобидное и вдумчивое «фланирование» — пешие прогулки по городу, которые являются основой субъективирования среды, — не похожи на рискованные вылазки «городских исследователей», но их активность тоже имеет свои психологические закономерности в процессе взаимодействия со специфическими локальностями.

Важный сдвиг в психологии Urbex с «исследования» на «проникновение» и «взлом места» — своеобразный хакинг, перенесение психологии компьютерной игры в реальность. Этот термин используется для того, чтобы показать Urbex как средство нарушения господствующих социальных норм (Mott, Roberts, 2014).

Третье направление — **социологическое и цивилизационное**. Упадок и запустение — это изнанка цивилизации и ее неотъемлемая часть: по мере разрушения объекты и структуры естественным образом начинают обретать новый смысл. Ряд авторов обращает внимание на нестабильность городов, во внутренней организации которых «вшита» тенденция к разрушению (Fassi, 2010). С точки зрения социума, это «девиантная форма досуга» (Kindynis, 2019), превращающаяся в «экстаз девиантности» (Bingham, 2020), отклонение от нормы, находящее в этом особое удовольствие.

Современные западные ученые в рамках «критического подхода» (коренящегося в марксизме), весьма популярного на Западе, периодически настойчиво пытаются доказать, что Urbex — это бунтарская контркультура,

призванная разрушить капиталистические ценности изнутри, заново демократизировать общество. Но криминолог Тео Киндин показывает, что городские исследователи пропитаны культурой потребления до мозга костей. Наиболее популярен у них хештег #createyourhype, где жаргонное слово «хайп» роднит их с маркетинговой стратегией для создания ажиотажа вокруг некой продукции, и они безоговорочно вписываются в господствующую культуру зрелищного потребления (Kindynis, 2017, p. 989).

Перформативность городских исследований тоже нашла своих исследователей. Начиная с 1960-х, самовыражение фактически стало аналогом идентичности субкультуры. И наоборот, Urbex являются «средством выражения перформативности, и, поскольку они связаны с заразительным для всего общества желанием потреблять, оно включает в себя все, что характеризует двадцать первый век: непредвиденные обстоятельства, случайность, симуляцию, гедонизм, индивидуализацию, желание, подражание, ностальгию и, возможно, самое главное, фантазию» (Bingham, 2020, p. 41). Городские исследователи структурируют свое сообщество и заявляют о себе с помощью перформативности (Blackshaw, 2017).

Но, несмотря на, казалось бы, тотальную изученность субкультуры Urbex, визуальная ее составляющая не привлекла к себе отдельного внимания исследователей, что мы и постараемся исправить в настоящей работе.

ВИЗУАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ URBEХ

С начала XXI века развитие технических средств и их доступность среднестатистическим потребителям породили шквал видеоматериалов различной тематической направленности, залитых в YouTube его рядовыми пользователями. Для кого-то это было развлечением или способом зарабатывания денег, а для Urbex стало своеобразной институционализацией субкультуры. Видеоролики, снятые на местах «взлома» городских «заброшек», с одной стороны, превратились в форму отчетности отдельных «исследователей» или групп перед сообществом, а с другой — связующей субстанцией, объединившей разрозненных «сталкеров» в информационно структурированное сообщество. Лидеры и опытные «исследователи» получили необходимый ореол славы, начинающие — доступное руководство

к действию и возможность заявить о себе пусть и для первой сотни подписчиков.

Несмотря на то, что эстетика — одно из центральных направлений в изучении Urbex, надо отметить, что видео и фотография «заброшек» принципиально отличаются. Профессиональная видеосъемка, отсылающая нас к «Сталкеру» Тарковского, в которой каждый кадр идеально композиционно выстроен и красив, вибрирует тонкими нюансами цвета. Например, помощник оператора С. Бессмертный вспоминал: «Многие сцены фильма снимались в вечернем режиме. Это та короткая часть суток, когда солнце уже село за горизонт, но еще светло. Оператор-постановщик Георгий Рерберг не столько освещал сцену, сколько, напротив, ограничивал свет, идущий от неба, натягивая за камерой или над актерами большие черные тканевые затенители (рис. 3), добываясь таким образом нужного светового рисунка» (Бессмертный, б/д).



Рис. 3. Сергей Бессмертный, помощник оператора на съемках фильма А. Тарковского «Сталкер». Процесс съемки

Fig. 3. Sergei Bessmertny, assistant cameraman on the set of Stalker by Tarkovsky. Production still⁷

В массовой практике профессиональная видеосъемка крайне редка, в отличие от профессиональной фотографии. Прежде всего важен технический момент — фотографии делаются с помощью хороших камер, или на худой конец — с помощью айфонов, имеющих высокое разрешение

⁷ Источник изображения см. / See the image source: <https://ru-tarkovsky.livejournal.com/146503.html> (02.08.2024).

съемки. В результате, даже если не выстроен кадр, нюансы цвета и света могут спасти снимок и сделать его одним из достойных представителей направления Ruine Porn. А вот видеосъемка обычно ведется на камеру GoPro, поскольку руки у «исследователя» должны быть свободны. Или на смартфон — и тогда качество съемки еще хуже, т. к. кадр еще более нестабилен. И видеоролики эти наводят на философские размышления о дихотомии прекрасного и безобразного, поскольку объект съемки по определению далек от общепринятого понятия красоты, а съемка без операторских изысков превращает его в форменное безобразие, при этом востребованное зрителями. «Одной из причин “актуализации” безобразного выступает ... явление девальвации красоты — в ее исходном смысле, значении и понимании. (...) Красота утрачивает знаки вечности... (...) Ныне в восприятии красоты присутствует убеждение в ее “надуманности”, искусственности... (...) Безобразное на этом фоне может быть представлено как истинно естественное и естественно произведенное, без внешней специальной организации» (Самохвалова, 2012, с. 448–449). В случае «заброшек» эта «специальная организация» сползает со зданий как шелуха вместе с первоначальным смыслом, обнажая неприглядные скелеты. Но если спросить обычного зрителя таких видеороликов, он не скажет, что видит нечто безобразное. Получается, что «в глазах смотрящего» дихотомия снимается — картинка настолько привычна, что не режет глаз, не эпатирует, не разрушает устои. Это просто одна из современных повседневных практик, естественная для современной визуальной культуры.

Прежде всего, надо пояснить, что съемки «заброшек» — жанр, балансирующий между документальным и срежессированным «народным видео» (так называемая «постанова», призванная мимикрировать под реальные съемки). В видео есть два главных героя — автор съемки, который иногда появляется в кадре, иногда нет, и — собственно романтизированная «мерзость запустения», хаотичное и опасное пространство покинутых городских строений. Автор съемки зачастую анонимизирован, спрятан за псевдонимом и за маской или банданой: это объясняется тем, что проникновение на неиспользуемые промышленные или гражданские территории в большинстве случаев незаконно и чревато как минимум штрафами.

Собственно визуальные отчеты Urbex строятся по нескольким сценариям, несмотря на множество типов объектов и практик (диггерство — исследование туннелей и катакомб, руфинг — лазание по крышам, исследования промышленных или гражданских зданий, бункеров, закрытых станций метро и т. п.). Эти сценарии иногда используются «вчистую», иногда переплетаются, но, так или иначе, их немного.

Нарратив исповедует принцип «что вижу, о том пою». «Исследователь» документирует проникновение на «заброшку», попутно рассказывая о своих ощущениях, о найденных предметах, о структуре здания (рис. 4). Популярность таких роликов зависит не столько от таланта видеооператора, сколько от сложности объекта. Культовые «заброшки», вроде Ховринской больницы в Москве (кстати сказать, хорошо охраняемой в последние годы до ее разрушения), вызывают неподдельный интерес зрителей и уважение сообщества, поскольку каждый имеет представление и об опасности объекта, и о трудности проникновения туда. При этом нарратив иногда использует наложение тревожной музыки, вызывающей ожидание чего-то страшного и опасного, которое все никак не происходит: тем самым во многом заимствуется прием саспенса Альфреда Хичкока (с той разницей, что в нарративных съемках обычно ничего реально страшного не происходит).



Рис. 4. Shiey. Миссия в глубокий подземный бункерный комплекс
Fig. 4. Shiey. Mission to Deep Underground Bunker Complex with Power⁸

Экшен. Такие видеоролики набирают максимальное количество просмотров, потому что в них есть действие, причем опасное для автора съемки. Это или охранник, погнавшийся за нарушителем, или бомж с ножом, или наркоман с другими колюще-режущими предметами, или некие странные личности, также пришедшие на этот объект с непонятными целями. В современном YouTube большинство таких роликов — постановочные, хотя, конечно, начиналось все с реальных опасных встреч, задокументированных на камеру. Но спрос рождает предложение, и поэтому количество экшенов растет. Во многих постановочных видео предпочитают не показывать

⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://youtu.be/4ZHDsaJG0EI?si=9t1gLFaNn8JMm0bd> (24.07.2024).

опасность, ограничиваются шагами, криками, другими шумовыми эффектами, которые «спугивают» исследователей, и они бегут со всех ног, при этом камера прыгает с бешеной амплитудой, и собственно сцена действия размывается.

В этих двух типах съемок очень важно собственное позиционирование авторов как нарушителей и девиантов, сквозящее сквозь незамысловатый сюжет. Подчеркивается нелегальность проникновения и его опасность именно с точки зрения системы. И собственно съемки выступают своеобразным документированием «экстаза девиантности», поскольку автор и его спутники зачастую проговаривают, как это круто, говорят шепотом, подчеркивая нелегальность своего присутствия. В этих роликах отчетливо актуализируется противостояние структуры и антиструктуры, о котором обычно пишут исследователи субкультуры Urbex, или еще — тема «заброшек» как фронта, рубежа между цивилизацией и дикой средой.

Страшные находки. Также очень популярная тема — найденные на «заброшках» места пребывания «иных» — представителей неких загадочных контркультур или просто психически больных людей (рис. 5). Они совершают некие не вписывающиеся в социальные рамки действия и создают в этих стенах свои обжитые и освоенные «гнезда», выламывающиеся из нормальности. Это и места со следами проведенных сатанинских ритуалов — рисунками перевернутых пентограмм, следами костра, оплавленными свечами, и места сборищ каких-то садистов, отмеченные трупами животных, и странные инсталляции, вроде старых кукол, выстроенных в ряд, и прочее. Чаще всего такие места документируются без их создателей, но иногда как бы издали или из-за угла снимается фигура человека, связанного с этим «гнездом девиантности», например, чернокнижника, совершающего обряд. Впрочем, подобные съемки опять же заставляют сомневаться в их документальности.



Рис. 5а и 5б. Urbex Hill. Жуткое столкновение во время исследования заброшенной школы. (Алый цвет «кровавых» пятен наводит на мысль, что либо некий печальный инцидент произошел совсем недавно, либо это краска и постановочный кадр — О.Л.)

Fig. 5a and 5b. Urbex Hill. Creepy Encounter while Exploring Abandoned School. (The scarlet color of the “bloody” stains suggests that either some unfortunate incident occurred very recently, or it is paint, and the shot is staged—O.L.)⁹

Мистика. Это довольно обширное направление визуальных материалов о «заброшках», заслуживающее отдельного изучения. Включает в себя охоту за привидениями, в т. ч. со специальным оборудованием, и срежессированные ролики о физических проявлениях потусторонних сил (падают или двигаются предметы, появляются призраки, звучат загробные голоса и т. п.). Несмотря на вполне понятный механизм постановочных кадров, эти ролики весьма популярны в сети, поскольку вызывают мистический

⁹ Источник изображения см. / See the image source: https://youtu.be/-J9lOg7Za-Y?si=H__FwK6qZ0AcB-In (02.08.2024).

трепет вне логики. Кроме того, в этой тематической группе используется компьютерная графика, наложение кадров и звуков — что обычно не применяется в других вариантах видеороликов в стиле Urbex. Используются также довольно примитивные приемы, вроде вырезанных из бумаги белых силуэтов за окнами, как бы случайно попадающих в кадр.

В этих двух направлениях девиантность исследователей отступает на второй план по сравнению со степенью ненормальности страшных мест и их предполагаемых создателей, мистических феноменов или их имитаций. Здесь, скорее, актуализируется тема «Зоны», в которую входит «сталкер», чтобы прикоснуться к ее «инаковости».

Игра. Для некоторых групп «исследователей» заброшенные здания становятся игровыми полигонами, где выполняются разного рода задания, связанные и с ориентированием в запутанных коридорах, и с ловкостью, силой, сообразительностью участников. При этом «заброшки» продуцируют «территориальный фрейм» для компьютерных игр и фантастических фильмов. «Руины активно используются как источники вдохновения при создании постапокалиптических пространств в компьютерных играх и фильмах, поскольку они отражают невозможность человека противостоять природе или же собственным технологиям, разрушительный потенциал которых сравним с природными катаклизмами» (Поликарпов, Пустовалова, Сененко, 2023). И наоборот, игры в реальных «заброшках» иногда являются продолжением сюжета известных компьютерных игр, перетеканием их действия из виртуального в реальное пространство.

Создание граффити. «Заброшки» — идеальное место для создания граффити. Хотя для многих художников принципиально создавать рисунки на стенах именно в местах обыденной и цивилизованной жизни — чтобы эпатировать и взламывать зарегулированную структуру, здания, выведенные из этой структуры, становятся привлекательными по принципу «подобное к подобному». Поэтому почти в каждом из вышеперечисленных визуальных жанров граффити являются частью места действия — просто потому, что они там есть. С точки зрения эстетики «картинки» граффити привносят разнообразие неожиданного цветового пятна, вклиниваясь в преимущественно серый нарратив. При этом есть и свой сценарий у «сталкеров-художников» (к ним менее всего подходит термин «городские исследователи», поскольку они не ставят своей задачей проникнуть и задокументировать эти места). Для художников-граффитистов, имеющих свои каналы на YouTube, важно зайти в «заброшку», найти подходящую стену (процесс гуляния по коридорам чаще всего не входит в финальный ролик), запечатлеть процесс создания рисунка (это собственно сюжет) и заснять результат

с разных ракурсов (рис. 6). Под видеоролик обычно подкладывается музыка, совершенно не ставящая своей задачей создание саспенса — наоборот, веселая или энергичная.

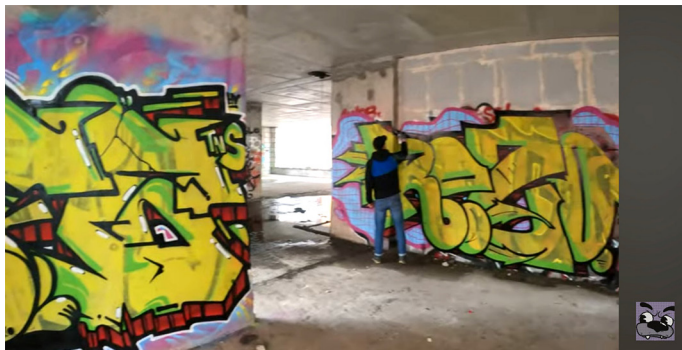


Рис. 6. Sasha Remers. Graffiti Remers — Долгожданная заброска в Павлино

Fig. 6. Sasha Remers. Graffiti Remers—Long-awaited derelict building in Pavlino¹⁰

Две последние группы скорее связаны с креативностью, с вхождением в нерегулируемую среду с целью ее упорядочивания — либо с помощью правил игры, либо посредством привнесения художественных образов разного уровня, но в любом случае противопоставленных в их яркой цветовой гамме унылости запустения, в основном выраженной в разнообразных оттенках серого. Хотя в связи с самим появлением жанра видеороликов о «городских исследованиях» можно говорить об изрядной доле креативности и творческого гения их авторов, поскольку все видео, даже нарративные — это самостоятельные произведения, в которых как минимум используется отбор наиболее интересных кадров и монтаж, как максимум создается некая сюжетная канва, которая режиссируется и существует словно «над» натурой.

Что касается типов объектов, связанных с ними практик Urbex и создаваемых видео, то получается, что тип объекта во многом определяет сюжет. Видеонаративы создаются в сложных и опасных объектах вроде промышленных зданий, заброшенных станций метро, туннелей и катакомб. Погони чаще всего актуальны на наземных объектах, поскольку в системе туннелей возможности скрыться от преследования ограничены. Особенно эффектно экшены на крышах, но в этих случаях чаще всего имеет место именно постановочное видео. Страшные находки и мистические события снимаются

¹⁰ Источник изображения см. / See the image source: https://youtu.be/Y6gglhhsCSM?si=8Vv2cQb1jk_RcLpZ (02.08.2024).

в закрытых помещениях, вроде подвалов, а если в верхних этажах зданий — то преимущественно ночью, чтобы был соответствующий антураж. Игры происходят чаще всего в наземных строениях, дабы не подвергать участников ненужному риску. А художники-граффитисты создают свои произведения и снимают ролики днем, используя хорошо освещенные стены зданий. В темных туннелях при съемках нарративных видео тоже можно увидеть граффити в лучах фонарей, но не многоцветные и не масштабные, а либо граффити-подписи, равнозначные по смыслу сакраментальному «Здесь был Вася», либо изображения половых органов, которые логично «дополняют» угрюмые картины подземелий.

Своеобразный инверсивный финал видеоконтента про «заброшки» — в том, что он начинает раздергиваться на цитаты и становится частью тематических видеоподборок. Особенно популярны страшные и мистические кадры, которые даются под лозунгами из разряда «никогда не смотри это в одиночестве», например, на каналах «Sir Spooks» и «Зомби Чез» (рис. 7). В большинстве подборок не только «сталкер» анонимизирован, как и в оригинале, но анонимизируется и локация — что само по себе нонсенс для «городских исследований», где главное — это место и его взлом. Видеоподборки вписываются в «потребительское» и уже бессюжетное кино, стоящее в одном ряду с компиляциями про котиков, но с другим эмоциональным знаком.



Рис. 7. Страшное место, найденное в подвале, из подборки канала «Зомби Чез»

Fig. 7. A scary place found in the basement. From the selection by Zombiechess channel¹¹

¹¹ Источник изображения см. / See the image source: <https://youtu.be/f4bHVerTmhY?si=eUMAFYpwGOvAUerv> (02.08.2024).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на достаточную изученность субкультуры «городских исследований», визуализация этих практик в YouTube как заслуживающий внимания отдельный феномен не рассматривалась.

При внимательном изучении многочисленные видео оказываются важной структурообразующей частью практики субкультуры Urbex. Сюжеты в сочетании с разнообразием объектов дают в общем развернутую и разнообразную картину, которая иллюстрирует многие смыслы, обсуждаемые учеными вокруг Urbex. В визуальной культуре «исследователей» присутствуют и наслаждение девиацией, и креативность в преобразении маргинализованной среды, выведенной из обычных социальных практик. Но здесь имеют место и обычные для YouTube особенности, например хайп — возможность раскрутить свой видеоконтент за счет привлечения интереса и монетизировать его.

Необходимо отметить еще один важный момент. Хотя по определению «исследование городов — это поиск неожиданного, нового, странного и впечатляющего» (Garett, 2014), обилие таких видео на YouTube сыграло с субкультурой Urbex злую шутку — эта практика стала привычной для обывателя. Конечно, судя по комментариям под видео, его смотрят и те, кто остаются «внутри» — они обсуждают свой опыт пребывания на тех же «заброшках», советуют, куда лучше направиться в следующий раз и т. п. Но среди зрителей не меньше половины — те, кто никогда не пойдут сами подобным маршрутом. Они просматривают такие видео, так же как и любые другие, никак не отмечая эту практику как «девиантность» и как «вызов обществу». Тем более смысловой аспект «взлома реальности» и «девиантности» теряется, когда эти видео становятся частью развлекательных подборок в стиле «ужасы нашего городка». То есть визуализация Urbex становится также путем к его доместикации, «приручению», в рамках норм современного общества.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бессмертный, С. (б/д). *Моя работа в фильме «Сталкер»*. <https://immos.livejournal.com/67613.html> (29.08.2024)
2. Поликарпов, Д.С., Пустовалова, С.Ю & Сененко, М.С. (2023). Городские руины: визуальность социальных смыслов. *Интеракция. Интервью. Интерпретация*. 15 (3), 92–111. <https://elibrary.ru/rdsqiu>, <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.3.6>
3. Шёнле А. (2011). *Архитектура забвения. Руины и историческое сознание в России Нового времени*. Москва: Новое Литературное Обозрение.
4. Самохвалова, В.И. (2012). *Безобразное: размышления о его природе, сущности и месте в мире (К феноменологии, метафизике и методологии понимания)*. Москва: Брис–М.
5. Bingham, K.P. (2020). *An Ethnography of Urban Exploration, Leisure Studies in a Global Era*. Palgrave Macmillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-56251-9>
6. Blackshaw, T. (2017). *Re-Imagining Leisure Studies*. Abingdon, Oxon: Routledge.
7. Debord, G. (1955). Introduction to a Critique of Urban Geography (K. Knabb, Trans.). In H. Bauder & S. Engel-Di Mauro (Eds.), *Critical Geographies: A Collection* (pp. 23–27). Kelowna: Praxis.
8. DeSilvey, C. (2017). *Curated Decay: Heritage Beyond Saving*. Minneapolis: University of Minnesota.
9. Deyo, L.B., Leibowitz, D. (2003). *Invisible Frontier: Exploring the Tunnels, Ruins, and Rooftops of Hidden New York*. Texas: Three Rivers Press.
10. Dobraszcyk, P. (2017). *The Dead City: Urban Ruins and the Spectacle of Decay*. London: I.B. Tauris.
11. Edensor, T. (2005a). The Ghosts of Industrial Ruins: Ordering and Disordering Memory in Excessive Space. *Environment and Planning D: Society and Space*, 23 (6), 829–849. <https://doi.org/10.1068/d58j>
12. Edensor, T. (2005b). *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*. Oxford: Berg.
13. Edensor, T. (2007). Sensing the Ruin. *The Senses & Society*, 2 (2), 217–232. <https://doi.org/10.2752/174589307X203100>
14. Edensor, T., Evans, B., Holloway, J., Millington, S., & Binnie, J. (2012). Playing in Industrial Ruins: Interrogating Teleological Understandings of Play in Spaces of Material alterity and Low Surveillance. In A. Jorgensen & R. Keenan (Eds.), *Urban Wildscapes* (pp. 65–79). Abingdon, Oxon: Routledge.
15. Fassi, A. (2010). Industrial Ruins, Urban Exploring, and the Postindustrial Picturesque. *CR: The New Centennial Review*, 10(1), 141–152. <https://doi.org/10.1353/ncr.2010.0011>

16. Fraser E. (2012). Urban exploration as adventure tourism: Journeying beyond the everyday. In H. Andrews & L. Roberts (Eds.), *Liminal Landscapes: Travel, Experience and Spaces In-between* (pp. 136–151). Routledge.
17. Fulton, C. (2017). Urban exploration: Secrecy and information creation and sharing in a hobby context. *Library and Information Science Research*, 39 (3), 189–198. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2017.07.003>
18. Garrett, B.L. (2014). Urban Exploration as Heritage Placemaking. By H. Orange (ed.) *Reanimating Industrial Spaces: Conducting Memory Work in Post-industrial Societies* (pp. 72–91). Left Coast Press.
19. Garrett, B. (2013). Worlds Through Glass: Photography and Video as Heritage Placemaking. Ward K. (Ed.) *Researching the City: A Guide for Students* (pp. 135–152). London: Sage.
20. Garrett, B., & Hawkins, H. (2014). And now for something completely different... Thinking through explorer subject-bodies: A response to Mott and Roberts. *Antipode*. Retrieved August 1, 2024, from <http://radicalantipode.files.wordpress.com/2013/11/garrett-and-hawkins-response.pdf>
21. Greco, J. (2012). The psychology of ruin porn. *CityLab*. Retrieved August 1, 2024, from <https://www.citylab.com/design/2012/01/psychology-ruin-porn/886/>
22. Kim, M. (2008). Blind door. Retrieved July 24, 2024, from <http://mirukim.com/blind-door>
23. Kindynis, T. (2017). Urban Exploration: From Subterranea to Spectacle. *British Journal of Criminology*, 57 (4), 982–1001. <https://doi.org/10.1093/bjc/azw045>
24. Kindynis, T. (2019). Urban exploration as deviant leisure. In T. Raymen, & O. Smith (Eds.), *Deviant Leisure* (pp. 379–401). Palgrave MacMillan.
25. Lalonde, M. (2021). *It's too Clean to be Abandoned. An entry level guide to Urban Exploring and a story of how Ontario Abandoned Places began*. Talking Walls Photography.
26. Lesné, R. (2022). “Urbex and Urban Space”: A Systematic Literature Review and Bibliometric Analysis. *Int J Sociol Leis*, 5 (1), 425–443. <https://doi.org/10.1007/s41978-022-00120-y>
27. Mott, C., Roberts, S. (2014). Not Everyone Has (the) Balls: Urban Exploration and the Persistence of Masculinist Geography. *Antipode*, 46 (1), 229–245. <https://doi.org/10.1111/anti.12033>
28. Mould, O. (2015). *Urban Subversion and the Creative City*. Abingdon, Oxon: Routledge.
29. Ninjalicious (Chapman J.) (2005). *Access all areas: a user's guide to the art of urban exploration*. Infilpress.
30. Pinder, D. (2005). Arts of Urban Exploration. *Cultural Geographies*, 12 (4), 383–411. <https://doi.org/10.1191/1474474005eu3470a>

31. Trigg, D. (2006). *The Aesthetics of Decay: Nothingness, Nostalgia, and the Absence of Reason*. New York: Peter Lang.

REFERENCES

1. Bessmertny, S. (n/d). *Moya rabota v fil'me "Stalker"* [My work in the film "Stalker"]. (In Russ.) Retrieved August 29, 2024, from <https://immos.livejournal.com/67613.html>
2. Bingham, K.P. (2020). *An ethnography of urban exploration, leisure studies in a global era*. Palgrave Macmillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-56251-9>
3. Blackshaw, T. (2017). *Re-imagining leisure studies*. Abingdon, Oxon: Routledge.
4. Debord, G. (1955). Introduction to a critique of urban geography (K. Knabb, Trans.). In H. Bauder & S. Engel-Di Mauro (Eds.), *Critical geographies: A collection* (pp. 23–27). Kelowna: Praxis.
5. DeSilvey, C. (2017). *Curated decay: Heritage beyond saving*. Minneapolis: University of Minnesota.
6. Deyo, L.B., Leibowitz, D. (2003). *Invisible frontier: Exploring the tunnels, ruins, and rooftops of hidden New York*. Texas: Three Rivers Press.
7. Dobraszcyk, P. (2017). *The dead city: Urban ruins and the spectacle of decay*. London: I.B. Tauris.
8. Edensor, T. (2005a). The ghosts of industrial ruins: Ordering and disordering memory in excessive space. *Environment and Planning D: Society and Space*, 23 (6), 829–849. <https://doi.org/10.1068/d58j>
9. Edensor, T. (2005b). *Industrial ruins: Space, aesthetics and materiality*. Oxford: Berg.
10. Edensor, T. (2007). Sensing the ruin. *The Senses & Society*, 2 (2), 217–232. <https://doi.org/10.2752/174589307X203100>
11. Edensor, T., Evans, B., Holloway, J., Millington, S., & Binnie, J. (2012). Playing in industrial ruins: Interrogating teleological understandings of play in spaces of material alterity and low surveillance. In A. Jorgensen & R. Keenan (Eds.), *Urban wildscapes* (pp. 65–79). Abingdon, Oxon: Routledge.
12. Fassi, A. (2010). Industrial ruins, urban exploring, and the postindustrial picturesque. *CR: The New Centennial Review*, 10 (1), 141–152. <https://doi.org/10.1353/ncr.2010.0011>

13. Fraser E. (2012). Urban exploration as adventure tourism: Journeying beyond the everyday. In H. Andrews & L. Roberts (Eds.), *Liminal landscapes: Travel, experience and spaces in-between* (pp. 136–151). Routledge.
14. Fulton, C. (2017). Urban exploration: Secrecy and information creation and sharing in a hobby context. *Library and Information Science Research*, 39 (3), 189–198. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2017.07.003>
15. Garrett, B. (2013). Worlds through glass: Photography and video as heritage placemaking. In K. Ward (Ed.), *Researching the city: A guide for students* (pp. 135–152). London: Sage.
16. Garrett, B., & Hawkins, H. (2014). And now for something completely different... Thinking through explorer subject-bodies: A response to Mott and Roberts. *Antipode*. Retrieved August 1, 2024, from <http://radicalantipode.files.wordpress.com/2013/11/garrett-and-hawkins-response.pdf>
17. Garrett, B.L. (2014). Urban exploration as heritage placemaking. In H. Orange (Ed.), *Reanimating industrial spaces: Conducting memory work in post-industrial societies* (pp. 72–91). Left Coast Press.
18. Greco, J. (2012). The psychology of ruin porn. *CityLab*. Retrieved August 1, 2024, from <https://www.citylab.com/design/2012/01/psychology-ruin-porn/886/>
19. Kim, M. (2008). Blind door. Retrieved July 24, 2024, from <http://mirukim.com/blind-door>
20. Kindynis, T. (2017). Urban exploration: From subterranea to spectacle. *The British Journal of Criminology*, 57 (4), 982–1001. <https://doi.org/10.1093/bjc/azw045>
21. Kindynis, T. (2019). Urban exploration as deviant leisure. In T. Raymen & O. Smith (Eds.), *Deviant leisure* (pp. 379–401). Palgrave McMillan.
22. Lalonde, M. (2021). *It's too clean to be abandoned: An entry level guide to urban exploring and a story of how Ontario abandoned places began*. Talking Walls Photography.
23. Lesné, R. (2022). “Urbex and urban space”: A systematic literature review and bibliometric analysis. *Int J Social Leis*, 5 (1), 425–443. <https://doi.org/10.1007/s41978-022-00120-y>
24. Mott, C., & Roberts, S. (2014). Not everyone has (the) balls: Urban exploration and the persistence of masculinist geography. *Antipode*, 46 (1), 229–245. <https://doi.org/10.1111/anti.12033>
25. Mould, O. (2015). *Urban subversion and the creative city*. Abingdon, Oxon: Routledge.
26. Ninjalicious (Chapman, J.) (2005). *Access all areas: A user's guide to the art of urban exploration*. Infilpress.
27. Pinder, D. (2005). Arts of urban exploration. *Cultural Geographies*, 12 (4), 383–411. <https://doi.org/10.1191/1474474005eu3470a>

28. Polikarpov, D.S., Pustovalova, S.Yu., & Senenko, M.S. (2023). Gorodskie ruiny: Vizual'nost' sotsial'nykh smyslov [Urban ruins: Visuality of social meanings]. *Interaktsiya. Interv'yu. Interpretatsiya*, 15 (3), 92–111. (In Russ.) <https://doi.org/10.19181/inter.2023.15.3.6>, <https://elibrary.ru/rdsqiu>

29. Samokhvalova, V.I. (2012). *Bezobraznoe: Razmyshleniya o ego prirode, sushchnosti i meste v mire* [The ugly: Reflections on its nature, essence and place in the world]. Moscow: Bris-M. (In Russ.)

30. Schönle, A. (2011). *Arkhitektura zabveniya: Ruiny i istoricheskoe soznanie v Rossii Novogo vremeni* [Architecture of oblivion: Ruins and historical consciousness in modern Russia] (A. Stepanov, Trans.). Moscow: NLO. (In Russ.)

31. Trigg, D. (2006). *The aesthetics of decay: Nothingness, nostalgia, and the absence of reason*. New York: Peter Lang.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

доктор философских наук, кандидат географических наук,
ведущий научный сотрудник отдела культурологии,
Институт научной информации по общественным наукам РАН,
117997, Россия, Москва, Нахимовский проспект, д. 51/21;
профессор кафедры иностранных языков
и коммуникативных технологий,
Национальный исследовательский технологический
университет «МИСиС»,
119049, Россия, Москва, Ленинский проспект, д. 4;
почетный член Российской академии художеств,
президент Международной ассоциации семиотики
пространства и времени (IASSp+T/AISE+T)

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

OLGA A. LAVRENOVA

Dr. Sci. (Philosophy), Cand. Sci. (Geography),
Leading Research Fellow at the Department of Cultural Studies,
Institute of Scientific Information on Social Sciences

of the Russian Academy of Sciences,
51/21, Nakhimovsky prospekt, Moscow 117997, Russia;
Professor at the Department of Foreign Languages
and Communication Technologies,
National University of Science and Technology,
4, Leninsky prospekt, Moscow 119049, Russia;
Honorary Member of the Russian Academy of Arts,
President of the International Association
for the Semiotics of Space and Time (IASSp+T/AISE+T)

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru