„Potichučky-poľahučky sme doleteli až k zákrute na konci ulice. Kirill pozrel na mňa: má zabočiť? Prikývol som: zabočiť, ale celkom pomaličky. Naša „galoša “ teda zabočila a pomaly napredovala nad poslednými metrami ľudskej zeme. Chodník je čoraz bližšie a vtom už tieň „galoše“ dopadol na čierne tŕnie...Sme tu, v Pásme. Cítil som, ako mi po tele prebehli zimomriavky. Zakaždým ma takto zamrazí, a raz neviem, či ma to Pásmo víta, alebo mi stalkerské nervy rapľujú. Vždy sa chystám, že až sa vrátim, spýtam sa, či to aj ostatní prežívajú, no potom na to zabudnem“ /úryvok z knihy Stalker, str. 79/

Všetko to začalo novelou Piknik pri ceste /neskôr premenovaný na Stalker/ od bratov Strugackich. Toto už klasické dielo vedeckej fantastiky sa stáva ich najznámejším dielom. Hlavná idea knihy je kontakt ľudstva s „inoplanéťanmi“- mimozemskou civilizáciou, po ktorej zostáva záhadné smrtiace pásmo, ktoré ignoruje základné prírodné zákony. Stáva sa tak predmetom výskumu špecializovaného ústavu v mestečku Marmont. Najväčšími znalcami pásma sa nestávajú vedci ale Stalkeri - dobrodružní prevádzači „pásmom“, z ktorého vynášajú záhadné objekty a predávajú ďalej na čiernom trhu. Dej sa točí okolo „starého vlka“ medzi Stalkermi Redricka Schuchardta, ktorý čitateľa tejto stručnej novely prevedie pásmom, ale aj bežným životom v malom mestečku. Bratia Strugacki nechávajú veľa priestoru pre čitateľa, tak isto aj v závere knihy, ktorý má neprekvapujúco otvorený koniec. Kuriózny je pôvod slova Stalker, Arkadij Strugackij sa nechal inšpirovať novelou Stalky & Co od Rudyarda Kiplinga z roku 1899.

Veľa ľudí si spája príbeh Stalkera s UE /skr. Urban Exploring/ hlavne kvôli tomu, že nachádzajú zhodu v tematizovaní poškodenej a opustenej urbánnej zástavby. Opisy prostredí v Stalkerovi sa nám môžu dokonca zdať omnoho plnšie a sofistikovanejšie. V dobe, kedy neboli bežne dostupné technické hračky digitálnych zrkadloviek sa ľudia zrejme viac spoliehali na verbalizovanie svojej fantázie. Ďalšia nezanedbateľná zhoda medzi Stalkerom a mestským prieskumníkom je ukrytá v ich samotnej hlavnej činnosti „prevádzača“ do zakázanej zóny. Mestský prieskumník nie je prevádzačom do Pásma, kde pristála mimozemská návšteva, ale do verejne neprístupného, zväčša opusteného „Pásma“, kde je dobre ísť s niekým, kto pozná cestu do vnútra a pozná pravidlá a nástrahy takejto aktivity. Príbeh Stalkera tak anticipuje fenomén novodobého UE, v priebehu rokov dochádza k novému čítaniu príbehu.

Stalker a novodobý prieskumník majú toho spoločného prekvapivo viacej, fascinujúce je, že to nikto neplánoval. Redrick Schuchardt sa objavuje ako hlavná postava v troch zo štyroch kapitol ako 23, 28 a 31 ročný, čo by mohlo odpovedať priemernému veku súčasného boomu prieskumníkov. Prezývky Stalkerov ako Kostlivec, Ishaak, Lindon Kratuch, Slizniak alebo Sup Burbridge plynule korešpondujú so zvykom dávania prezývok súčasných prieskumníkov. Zakázané ovocie najviac chutí a najviac vždy bude, a tak ďalším spoločným znakom je pohybovanie sa na hrane zákona. Za vstup do cudzieho objektu síce nehrozia dva roky basy, ako v prípade Redricka Schuchardta za vstupy do Pásma, stretnutie s bezpečnostnou službou však nemožno nikdy vylúčiť. Avšak nech nás dokáže príbeh Stalkera akokoľvek dojať a inšpirovať, jednu vec Stalker a novodobý prieskumník spoločnú nemajú. Mestský prieskumník na rozdiel od Stalkera nikdy nič nevynáša z pásma. Ako autentický člen tejto undergroundovej komunity sa riadi heslom „Nezober nič iné len fotky, nezanechaj nič iné, len stopy“.. Kniha sa dočkala aj filmového spodobenia od režiséra Tarkovského. Ukrajinská vývojárska skupina GSC Game World v roku 2007 dokončila akčnú sériu PC hier Stalker, v ktorých jej tvorcovia šikovne prepájajú „povolanie“ Stalkera s post-apokalyptickým prostredím mesta Pripjať pri Černobyle. V hre nájdeme známe prostredia tohto mesta vrátane smutne slávneho odstaveného vertikálneho kolesa – kolotoča a poloopadaných mozaík oslavujúcich socialistický pokrok, tak známych z urbexových fotiek. Paradoxom je autentickosť prostredia tejto hry – Pripjať je v skutočnosti známou destináciou na Urban Exploration.

PC verziu Stalkera nespomínam náhodne a celkovo zapadá do časových konsekvencií tohto neukončeného príbehu. V roku 1972 vydávajú bratia Strugackij novelu Stalker /orig. česky Piknik u cesty 1974/, následne v roku 1979 nakrútil Andrej Tarkovskij filmovú adaptáciu tejto knihy. Dvojdielna finálna verzia sa údajne úplne líši od pôvodného zámeru filmu a môže zato strata materiálu počas nakrúcania. Jedným časom to vypadalo, že sa film ani nedokončí. O 7 rokov neskôr dôjde ku katastrofe v Černobyle na Ukrajine, čoho následkom je vyľudnenie päťdesiattisícového mesta Pripjať ležiaceho bezprostredne pri Černobyli. O 21 rokov neskôr ukrajinská GSC Game World vydáva hru Stalker – Shadow of Chernobyl, v dobe kedy Pripjať nemôže chýbať v žiadnom rebríčku top svetových destinácií na UE alebo tzv. Ghost Cities. A tiež v dobe, kedy sa Idea stalkerstva v krajinách bývalého východného bloku spája s novodobým Urban Exploringom a jedna z častých charakteristík UE je mix adrenalínu, hobby a počítačovej hry. Pripomínam, že idea Stalkerstva sa nemusí automaticky spájať s Urban Exploringom a že tvorcovia PC hry Stalker pravdepodobne nie sú vyznavačmi UE. Stalkerstvo nemá nič spoločné s pojmom Stalking, ktorý označuje patologické správanie, abnormálny záujem o inú osobu.

Bratia Strugackij zrejme netušili, aké pokračovanie bude mať tento príbeh, a či vôbec bude mať nejaké pokračovanie. Že 14 rokov od prvého vydania knihy Stalker dôjde ku katastrofe v Černobyle a následne o 21 rokov neskôr sa ich idea Stalkerstva spojí s touto katastrofou do serie PC hier Stalker v časoch novodobého Urban Exploringu. Mozaiku neobyčajných časových následností dopĺňa Andrej Tarkovskij svojim úmrtím v roku černobyľskej havárie 1986. Boris Strugackij umiera v roku 2012.