

9. Фуко М. Prostranstvo, znanie i vlast' [Space, Knowledge and Power]Intellectualy i vlast' ТИИ. . [Intellectuals and the power vol. III] – М.: Praxis, 2006. – P. 215-236
10. Foucault M. Of Other Spaces. Diacritics. – 1986. Vol. 16. No. 1. – P. 22-27
11. Miller L. Beauty Up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics. – Berkeley: University of California Press, 2006 – 271 p.

ГОТЭМ КАК ВИРТУАЛЬНАЯ ГЕТЕРОТОПИЯ³⁴

Алиев Растям Туктарович, кандидат исторических наук
Астраханский государственный университет
Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: rastaliev@gmail.com

В данной статье производится анализ феномена виртуальной гетеротопии на примере вымышленного комиксного города Готэм. Поднимая вопрос о медиатизации современного человека и превращении субъекта в объект массовой культуры, автор обращается к идеям французского постструктуралиста М. Фуко и доказывает тот факт, что виртуальные гетеротопии играют очень важную роль в формировании реального культурного ландшафта через создание тематических парков-аттракционов, гик-конференций, сообществ фанатов, а также подражания реальным городам и городским поселений этим виртуальным пространствам. Анализируя их мифологическую модель и её структуру, автор приходит к выводу, что в них, как и в реальных гетеротопиях, социокультурные законы функционируют по-другому, а структурные элементы кажутся «перевернутыми», имеющими другое значение, нежели в гомогенных пространствах, приобретая совершенно иное денотативное значение. Будучи зеркальным отражением реальности, подобные гетеротопии, с одной стороны, выступают в качестве собирательных образов отдельных городов и поселений США и не только, а с другой, выполняют культуuroобразующую функцию. Сам этот факт, по мнению автора, заставляет по-иному взглянуть на роль продуктов массовой культуры в формировании современного культурного ландшафта.

Ключевые слова: гетеротопия, культурная безопасность, виртуальный город, виртуальная гетеротопия, комикс, Бэтмен, неомиф, мономиф, Фуко, Готэм, Метрополис, Смолвилль

GOTHAM AS VIRTUAL HETEROTOPY

Aliev Rastyam T., Ph.D. (History)
Astrakhan State University
20a Tatishcheva Str., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: rastaliev@gmail.com

This article analyzes the phenomenon of virtual heterotopy based on the example of the fictional comic city of Gotham. Raising the question of the mediation of modern man and the transformation of the subject into an object of mass culture, the author turns to the ideas of the French post-structuralist M. Foucault and proves the fact that virtual heterotopies play a very important role in the formation of a real cultural landscape through the creation of theme parks, , fan communities, as well as the imitation of real cities and urban settlements in these virtual spaces. Analyzing their mythological model and its structure, the author comes to the conclusion that in them, as in real heterotopia, the sociocultural laws function differently, and the structural elements seem to be "inverted", having a different meaning than in homogeneous spaces, acquiring a completely different denotative meaning. Being a mirror image of reality, such heterotopies, on the one hand, act as collective images of individual cities and settlements of the United States and not only, but on the other, perform a culturally-forming function. The very fact, in the opinion of the author, makes us look differently at the role of products of mass culture in the formation of the modern cultural landscape.

Keywords: heterotopy, cultural security, virtual city, virtual heterotopy, comics, Batman, neomyth, monomyth, Foucault, Gotham, Metropolis, Smallville

³⁴ Статья выполнена при поддержке РФФИ 15-33-11172а(ц) «Культурная безопасность в условиях гетеротопии». (The article was supported by RFBR 15-33-11172a (c) "Cultural security in heterotopic conditions").

К вопросу о реальных гетеротопиях в контексте культурной безопасности в гуманитарной сфере учёные подходили с разных позиций. Здесь можно выделить работы Л.В. Баевой [25], А.П. Романовой [36], С.Н. Якушенкова [41], О.С. Якушенковой [42] и других. Стоит отметить, что данные исследования анализировали вышестоящую проблему, касаясь реальных гетеротопий. Но кроме реальных существуют и виртуальные, являющиеся проекцией на настоящие культурные пространства. Ими могут быть выдуманные авторами комиксов, фикшн-литературы, фильмов, телесериалов и прочих продуктов поп-культуры мира, города, гостиницы и т.д. И в контексте медиакультуры такая гетеротопия очень важна, так как «человек, захваченный и погруженный в медиакультуру, сам становится продуктом новых медиа» [29, с. 4]. Данный эффект описал словенский культуролог и философ С. Жижек следующим тезисом: «тело, которое почти полностью "медиадизировано", функционирует с помощью протезов и говорит искусственным голосом» [28, с. 125]. Таким образом, мы можем говорить о человеке не как о субъекте, а как об объекте массовой культуры, и, следовательно, влияние виртуальных гетеротопий на картину мира современности ещё более существенно, чем может показаться на первый взгляд, так как они являют собой искажённые и гротескные проекции реальных пространств. Более того, они также могут выстраивать новый культурный ландшафт за счёт своей привлекательности у фанатов: тематические парки-аттракционы, музеи, квест-румы, сообщества и т.д.

Феномен «не такого, как все», странного и чуждаковатого поселения (деревни, города), жителей которого мы боимся, опасаемся, высмеиваем, удивляемся их находчивости, прочно вошёл в фольклор многих культур: это деревня Готэм и графство Вильтшир в Англии, и городок Лепе (Испания, Андалуссия), и коммуна Шильд в Германии [37, с. 59]. Проживающие в них предстают перед нами чуждаковатыми, глупыми, иногда безумными людьми.

Лейтмотив безумия прочно входит в искусство и прослеживается до наших дней, став неотъемлемой частью теле(кино)продукции, литературы и комиксов современности. Первым на этот феномен обратил внимание известный французский философ, постструктуралист М.Фуко. Он проследил отражение безумия в искусстве и литературе, начиная от переходного периода между Средневековьем и Ренессансом до XX в. [39]. Мыслитель даёт объяснение, почему подобное явление становится достаточно популярным среди людей, и они им интересуются: «Притягательность фантастических образов обусловлена тем, что для человека они открывают мрачные глубины его души. Поэтому образами безумия в живописи становятся фантастические чудовища. <...> Также эти фантастические образы являются символами потаенного, эзотерического знания и поэтому являются столь притягательными для человека» [26, с. 212].

Нет ничего удивительного в том, что вымышленные, виртуальные города или целые миры, которые предстают перед нами на страницах комиксов, научно-фантастической литературы, экранах кино или телевидении, населены чуждаковатыми фриками, безумцами, дураками или «мудрецами». Все они поступают не так, как мы поступили бы согласно социальным законам и правилам; они мыслят по-другому; по-другому живут. Такой виртуальный город мифологичен, он переполнен всем, чего нет в реальности; это Другое место, где всё другое и населено Другими. Но в то же время он реален, в нём мы видим нашу повседневность, в его жителях – самих себя, наши низменные страсти, «мрачные глубины души». Иными словами виртуальный город, согласно фуконовскому определению – это типичная гетеротопия.

Таким образом, учитывая вышесказанное, перед нами встаёт следующая цель: анализ виртуальной гетеротопии и выявление её влияния на культурный ландшафт современности. Эта цель должна будет достигнута через следующие задачи:

1. Рассмотреть соотношение реальности и виртуальности и взаимовлияние их друг на друга при конструировании культурного ландшафта на примере вымышленного города Готэм;

2. Проанализировать мифологическую структуру виртуальной гетеротопии на примере комиксного Готэма.

Реальность vs виртуальность, или где проходит «граница»? Исследователь городских пространств, П.А. Путинцев в своей статье «Феноменология города и его образа» обращает своё внимание на то, что «некоторые города из индустрии комиксов, видеоигр, фильмов и книг играют роль своеобразных инструментов псевдопродвижения реальных территорий» [34]. Под псевдопродвижением он понимает процесс, когда «невероятные или игровые действия по сюжету происходят в черте конкретных регионов (штатов) или даже неподалеку от реальных городов, формируется и, возможно, закрепляется определенное впечатление о зоне действий и её окрестностях. В воображении происходит совмещение реального и вымышленного пространств» [там же]. Именно это совмещение и создаёт эффект двойственности: пространство, воспринимаемое до этого однозначно, теперь обрастает новыми ирреальными свойствами, становится гетерогенным. Но такой город имеет реальную географическую привязку, хотя и не постоянную. Например, родной городок Супермена, Смолвилль, в зависимости от комиксов или их экранизации, географически перемещался по всему США. В популярном журнале *Amazing World of DC Comics* № 14 (1977) этот город был расположен в штате Мэриленд [2]. А в комиксе *Legion of Super-Heroes* vol. 2 № 313 (июль, 1984) Смолвилль вдруг перекочевывает в штат Пенсильвания [12]. Здесь интересна семантика названия города – «Смолвилль» (*Smallville*): «Small» с английского языка – маленький, а вот *ville* имеет несколько значений. С одной стороны, «*ville*» – слово, обозначающее «городок», но, с другой, в английском «*ville*» также может образовывать существительные и прилагательные преимущественно с пренебрежительным оттенком (например, «*dullsville*» – скучотища; «*freaksville*» – извращённый). Поэтому *Smallville* приобретает собирательное значение захолустного маленького городка, в контексте комиксов про Супермена олицетворяя не один конкретный, а множество подобных городков по всему США, что, в свою очередь, создаёт конкретное представление об этом явлении у человека, не знакомым с ним напрямую.

Ранее мы уже затрагивали тематику феномена «деревни дураков», который прочно вошёл в фольклор многих культур. И, наверное, самой знаменитой на сегодняшний день подобной «деревней» является английский Готэм, благодаря одноимённому вымышленному городу, в котором живёт один из самых популярных супергероев комиксов XX–XXI вв. – Бэтмен.

Многие, наверное, знают детскую потешку, являющуюся авторским переводом С.Я. Маршака [32, с. 528] английского оригинала [17, р. 194]: «Три мудреца в одном тазу / Пустились по морю в грозу. / Будь попрочнее старый таз, / Длиннее был бы мой рассказ»³⁵.

Первая строчка «*ThreewisemenofGotham*» (Три мудреца из Готэма) является английской идиомой, обозначающей простоватых и глуповатых людей. Жители деревни Готэм (*Gotham*), что располагается в Ноттингемшире, прославились в истории своей простотой, поэтому им и дали подобное прозвище. Героям популярной детской потешки в «Индексe народных песен» (*Roud Folk Song Index*) присвоен номер 19695 [8, р. 42].

Существует легенда, согласно которой в конце XII в. английский король Иоанн Безземельный захотел устроить рядом с деревней свою личную резиденцию. Крестьяне же, не желая содержать за свой счёт королевский двор, решили прикинуться слабоумными

³⁵Оригинал: «*Three wise men of Gotham, / They went to sea in a bowl, / And if the bowl had been stronger / My song had been longer*»

перед королевскими послами. Так в книге G. Seal «Encyclopedia of folk heroes» приводятся описания событий следующего характера: «всюду, куда ни шли послы, перед ними предстали селяне, которые занимались бессмысленной и бесплодной работой. Король Иоанн, ознакомившись с отчетом, решил поставить свой охотничий домик в другом месте, а хитрые крестьяне хвастались по этому поводу: "мы считаем, что больше дураков проходит через Готэм, чем остаётся в нём"» [18, p. 272–273].

В документах землевладения 1874 г., составителем которых был Томас Блант, приводятся описания встречи послов с жителями деревни, а также содержится стихотворение, которое навсегда закрепило за Готэмом прозвище «Деревня дураков»: «Не говорите мне о дураках из Готэма, / И об их угрях в лужах, / Коих, как говорят, они топили; / И о телегах, которые они тянули на крыши, / Когда люди короля Иоанна глазели на них, / И о сыре, который они катили с холма, / И о кукушке, сидящей на кусте, / Когда они обносили его забором; / Такое о них рассказывали давно / Болтуны молодые и старые / В пьяном угаре. / Я думаю, что дураки – это те, кто пойдут / Поглазеть на куст с кукушкой, / На телегу, амбар и угрей, / Такие встречаются везде, / И без усмешки мимо ходят / Лишь истинные дураки» [4, p. 133].

В стихотворении описывается то, что послы короля, когда приехали в Готэм, увидели, как несколько человек пытались утопить угря в луже воды, другие затаскивали телегу на крышу амбара, чтобы защитить древесину от солнечного света. Третьи отправляли с холма головки сыра, чтобы те сами катились в Ноттингем на рынок. Четвёртые пытались построить ограждение вокруг кукушки, чтобы та не улетела [17, p. 194].

С тех самых пор выражения «MenofGotham» или «FoolofGotham» стали носить нарицательный характер и использоваться для обозначения слабоумных поступков. Интересен тот факт, что название деревни Готэм вышло за рамки обычного фольклора и нашло своё отражение в искусстве и литературе. Так, к примеру, выдающийся американский писатель-романтик, чьё имя некоторые возводят в статус «отца американской литературы», И. Вашингтон в 1807 г. в цикле сатирических рассказов «Сальмагунди» сравнивает Нью-Йорк со знаменитой «деревней дураков», и вскоре за Нью-Йорком закрепляется прозвище Готэм [5, p. 417]. Это прозвище используется для обозначения реального мегаполиса до сих пор.

В 1939 г. в истории комиксов произошло знаменательное событие, был выпущен комикс Detective Comics № 27, главным героем которого стал доселе неизвестный никому человек, переодетый в костюм летучей мыши [7]. И имя он получил соответствующее – Бэтмен (Bat – летучая мышь; man – человек). На обложке этого комикса изображен сам герой на фоне крыш домов. Индустриальный пейзаж намекает читателю, что действие комикса происходит в городе, но остаётся загадкой его название. И на протяжении ещё двух лет фанатам комиксов остаётся лишь гадать, в какой виртуальный город был помещён данный супергерой. Сначала читатель может лишь предполагать, что на страницах комикса Нью-Йорк по знакомым зданиям, изображённым там. Особенно по повторяющейся несколько башне, очень похожей на Эмпайр-стейт-билдинг. Со временем Бэтмен обрастает биографией, своей мифологией, сюжетные линии его повествований усложняются. И авторам становится необходимым поместить его уже не в анонимное пространство, а в какой-то конкретный город. Успех персонажа показал его устойчивость на рынке комиксов, поэтому весной 1940 г. он получает свою собственную линейку журналов с одноимённым названием «Batman» [27, с. 259]. И с первого же номера битва Бэтмена с суперблудом переносится на крышу уже узнаваемого здания, которое читатель мог спутать с Эмпайр-стейт-билдинг. Теперь на визуальном уровне подтверждается тот факт, что Бэтмен проживает в Нью-Йорке.

Но ситуация коренным образом меняется, когда авторы в выпуске Batman № 4 заменяют «New York World» новой газетой под названием «Gotham CityGazette» [2]. Подмена названия города в данном случае весьма символична: с одной стороны, чи-

татель всё ещё в Нью-Йорке, так как Готэм – это одно из популярных прозвищ города; с другой, Готэм становится самостоятельным топонимом, а не каким-то прозвищем. Теперь городское пространство мифологизируется, это не Нью-Йорк в привычном понимании его жителя, это Готэм как параллельное пространство Нью-Йорка: «между читателем и городом встает миф – реальные вещи больше нельзя называть своими именами, прямое указание делается невозможным» [27, с. 259]. Писатель и автор комиксов о Бэтмене, Б. Фингер, рассуждая о названии города, говорит: «Изначально я собирался назвать его "Гражданский город". Затем были варианты "Столичный город" или "Побережье". Но после того как я пролистал телефонную книгу Нью-Йорка и заметил причудливое название "Ювелирная Готэма", родилось название "Gotham City". Мы не хотели оставлять Нью-Йорк из-за того, что нашей целью было, чтобы житель любого города мог ассоциировать его с Готэмом» [19, р. 44].

Весьма примечательным оказывается и расхождение в этимологии английской деревни Готэм и одноимённого города из комиксов. Название первого Готэма происходит от староанглийского «Gat» – козёл и «Ham» – дом, и означает буквально «приусадебная постройка, где содержатся козы» [10]. При этом название комиксного Готэма (Gotham) резонирует с «Goth», буквально «гот», «готический» или Gost – призрак. Довольно интересным оказывается и тот факт, что архитектурный ландшафт вымышленного города по большей своей части выполнен в неоготическом стиле.

Выдуманная история Готэма также схожа с историей Нью-Йорка. Известный писатель и культовая фигура в мире комиксов А. Мур написал вымышленную историю Готэма, которая появилась в комиксе SwampThing № 53 [21]. Согласно ей Готэм был основан норвежским наёмником, капитаном Джоном Логерквистом в 1635 г. Примечательно, что поселение на Манхэттене, организованное голландцами и получившее название Новый Амстердам, было основано в 1624/25 гг. [1]. Позже, в 1664 г. англичане захватили город у голландцев и переименовали его в Нью-Йорк благодаря командованию захватчиками герцога Йоркского [11, р. 34]. Так же и Готэм был захвачен британцами. Данная аналогия в очередной раз указывает на сходство с реально существующим городом. Так, например, в комиксе SwampThing №85 подробно описывается ключевое событие, произошедшее в Готэме во время войны за независимость от британской короны [20], аналогичное известной битве при Бруклине 1776 г. [13].

Но аналогия с настоящим американским Нью-Йорком через географическую привязку не совпадает, так как традиционно авторы комиксов размещают Готэм в штате Нью-Джерси [2; 15; 23; 24], в то время как виртуальный Нью-Йорк в мире Бэтмена действительно существует [2]. Этот факт диссонирует с изначальными представлениями читателей «Готэм – это аналог Нью-Йорка», что укрепляет гетеротопность виртуального города: он как бы и Нью-Йорк, но не совсем, да и расположен не там, но сходства однозначны. Совершенно естественно, что в данном случае всё зависит от авторов и художников комиксов. Многие из них по-разному видят Готэм или его элементы. Например, автор и редактор комиксов о Бэтмене Д. О'Нил говорил, что образ Готэма похож на «Манхэттен ниже Четырнадцатой улицы в одиннадцать минут после полуночи в самую холодную ночь в ноябре» [16]. Напротив, один из художников комиксов про человека-летучую мышь Н. Адамс ассоциирует Готэм больше с Чикаго нежели с Нью-Йорком, апеллируя к сходству преступных структур с чикагскими криминальными элементами и приводя пример некоторых характерных для Чикаго городских ландшафтов [6].

Другими словами, чтобы понять гетеротопию виртуального Готэма, нужно учитывать, что она не является проекцией лишь одного американского города, а представляет собой собирательный образ нескольких подобных. Как и в случае с комиксным Смолвиллем, о котором мы говорили выше и который вобрал в себя образ сотен маленьких городков Америки, виртуальный Готэм представляет собой аллюзию на крупнейшие мегаполисы США.

Мифологическая структура виртуального пространства Готэма. На первый взгляд пространство Готэма представляется хаотичным, неструктурным. Но при детальном рассмотрении данной виртуальной гетеротопии, становится возможным анализ пространства Готэма как мифологической модели. Известный семиотик, Ю.М. Лотман пишет: «любая деятельность человека как homo sapiens'a связана с классификационными моделями пространства, его делением на "свое" и "чужое" и переводом разнообразных социальных, религиозных, политических, родственных и прочих связей на язык пространственных отношений» [31]. Эта бинарная оппозиция проявляется в этимологии слова «город». В русском языке оно значит «ограда, забор, укрепление, крепость» [40, с. 189]. Иными словами, город противопоставит открытому месту, опасному, неструктурированному, «чужому» пространству. Его пограничное состояние заставляет пространство структурироваться согласно человеческой картине мира, чтобы защититься от природного хаоса, смерти. Но стоит отметить, что гетеротопия переворачивает традиционное назначение пространства и порождает другие законы его функционирования. Эти бинарные оппозиции исходят из бессознательных архаических представлений о пространствах. Так, в мифах или сказках «"Чужое" пространство всегда наполнено семантикой смерти, потенцией скрытой угрозы» [33, с. 109]. Под такими пространствами «скрывается изначальная культурная оппозиция "живые – мертвые", выступающая как универсальная сущность бытия» [38, с. 7]. Закрытость, замкнутость городского пространства, его пограничное состояние в оппозиции «свое/чужое», «жизнь/смерть», «цивилизация/дикость» заставляет гетеротопию мифологизироваться, а то и вообще переворачивать данную оппозицию. «Важнейшая предпосылка формирования всякой городской мифологии – ...представление о "genius loci", т.е. о "душе местности", только ей присущем характере» [35, с. 412], – пишет известный исследователь городской мифологии Д.К. Равинский. На первый взгляд, виртуальный Готэм обладает всеми вышеперечисленными свойствами и структурными элементами, чтобы выступать в качестве определённого пограничного пространства, огораживающего человека от хаоса. Но в то же время, будучи гетеротопией, Готэм переворачивает эту бинарную оппозицию, становясь местом мистического, сакрального, безумного, Другого. Сама история Готэма связана с оккультизмом. Так, например, в комиксе под авторством П. Миллигана «Тёмный рыцарь, Тёмный город» раскрывается, что несколько американских отцов-основателей участвовали в вызове демона, который впоследствии оказывается в ловушке под Готэмом, но продолжает магически влиять на город [14]. Похожая история рассказывается в комиксе Shadowpact № 5, которая вышла под авторством Б. Уиллингема. В ней автор расширяет оккультное наследие Готэма и рассказывает о существе, которое 40000 лет спит под городом [22].

Подобная мистификация пространства подкрепляется архитектурным ландшафтом Готэма, представленным в основном ответвлением неоготики, получившей в комиксах название «Gotham Style» [9]. Примечательно, что тема безумия (выходящего за рамки нормального, «своего» поведения феномена), согласно М. Фуко, «появляется в искусстве также в связи с распадом готической символики. Готическое искусство было тесно связано с религиозными представлениями Средневековья. Образы святых и праведников были проникнуты возвышенной красотой, а грешники и жители inferнального мира были подчеркнута ужасны и уродливы» [26, с. 211]. Но распад готического искусства принёс за собой перегруженность образов смыслами и появление новых денотатов. «Химера больше не напоминает человеку в сатирической форме о его духовном предназначении, позабытом в безумном угаре желания. Отныне она – безумие, ставшее искушением» [39, с. 40], – пишет М. Фуко. Весьма символичной кажется связь неоготической архитектуры с той атмосферой безумия, произвола, преступлений, которые творятся в Готэме.

Кроме перевернутой бинарной оппозиции «свой/чужой» в гетеротопии Готэма особого анализа заслуживает и вертикальная осевая мифологическая структура. Во многих комиксах о Бэтмене и его экранизациях центральным элементом города является башня «Уэйн», построенная отцом главного героя. Находясь в центре города, башня объединяет городское пространство и его различные районы на трёх уровнях (нижний, средний и небесный миры) благодаря транспортной развязке и построенной разветвлённой системе метро, сходящихся именно в Башней Уэйна [30]. Не зря главный злодей Р'ас аль Гуль в х/ф «Бэтмен: начало» (К. Нолан, 2005) направил напичканный взрывчаткой вагон метро именно в башню «Уэйн». Этот акт насилия был направлен на разрушение, прежде всего, мифологической структуры города.

Весьма символичным выступает и тот факт, что владельцем данной башни является Брюс Уэйн (он же Бэтмен). Этот герой комиксов всегда описывался как демон, вышедший из преисподней (нижнего мира), чтобы карать. Его мрачность подкрепляется цветовой гаммой и формой костюма (преобладающие чёрные цвета костюма, стилизованного под летучую мышь). Но гетеротопия Готэма переворачивает традиционную мифологическую структуру, возводя Бэтмена к верхнему миру (к тому же Брюс Уэйн выходец из династии крупной буржуазии, которая находится на вершине социальной лестницы). Именно поэтому слова главного злодея х/ф «Бэтмен против Супермена: на заре справедливости» (З. Снайдер, 2016), Лекса Лютора о том, что «демоны спускаются с небес», хоть и были адресованы Супермену (противоположности тёмного рыцаря), лишь в очередной раз подчёркивают перевернутое мифологическое пространство гетеротопии Готэма.

Таким образом, феномен виртуального пространства идеально вписывается в фуконианскую концепцию гетеротопии. Более того, влияние подобных виртуальных гетеротопий на реальный культурный ландшафт довольно велико. Благодаря им за счёт своей привлекательности у фанатов имеют место быть тематические музеи, парки-аттракционы, квест-румы, сообщества, гик-конференции и т.д. К тому же появление виртуальных городов на страницах комиксов, фикшн-литературы, в телесериалах и кинофильмах оказывает влияние на реальные города. Например, комиксные Смолвилль и Готэм представляют собой собирательные образы реальных городов США: в первом случае маленьких захолустных городков, во втором – мегаполисов.

Специфические черты, выявленные при анализе мифологического пространства Готэма, позволяют говорить о «перевернутости» его структур, что порождает особые законы их функционирования. Подобное явление характерно для гетеротопного пространства, коим и выступает виртуальный Готэм, который обладает некоторыми мистическими, мифологическими и «безумными» элементами, что противоречит первоначальной идее города как пограничного между дикой природой (хаосом) и цивилизованным миром людей (порядком) пространства, выступая в качестве последнего.

Список литературы

1. «Battery Park». New York City Department of Parks & Recreation. Режим доступа: <https://www.nycgovparks.org/parks/battery-park/history> Заглавие с экрана. Яз. рус., англ
2. Amazing World of DC Comics. DC Comics, 1977. №14
3. Batman. N.Y.: DC comics, wnt., 1941. № 4.
4. Blount Th. Tenures of Land. London, 1874. С. 133
5. Burrows E.G., Wallace M. Gotham: A History of New York City to 1898. OxfordUniversityPress, 1999. P. 417.
6. Dark Knight's kind of town: Gotham City. Режим доступа: <http://www.today.com/id/25774413#.WaBd-nVJbZt> Заглавие с экрана. Яз. рус., англ.
7. Detective Comics. N.Y.: DC comics, spr., 1939. № 27
8. Elias G. The Tales Of The Wise Man Of Gotham. Nottingham: Nottinghamshire County Council, 1991. С. 42.
9. Grayson D. Batman Secret Files and Origins. N.Y.: DC Comics, 1997.

10. Harper D. «Gotham». Online Etymology Dictionary. 2001. Режим доступа: <http://www.etymonline.com/index.php?search=gotham> – Заглавие с экрана. – Яз. рус., англ.
11. Homberger E. The Historical Atlas of New York City: A Visual Celebration of 400 Years of New York City's History. OwlBooks, 2005. P. 34.
12. Legion of Super-Heroes. DC Comics, 1984. Vol. 2. №313.
13. McCullough D.1776. New York: Simon and Schuster Paperback. 2006
14. Milligan P. Dark Knight, Dark City. DC Comics, 1990.
15. Montgomery P. The Secret Geography of the DC Universe: A Really Big Map. 2011. Режим доступа: <http://ifanboy.com/articles/the-secret-geography-of-the-dc-universe-a-really-big-map/> Заглавие с экрана. Яз. рус., англ
16. O'Neil D. Afterword. Batman: Knightfall, A Novel. New York: Bantam Books. 1994. P.153
17. Opie I., Opie P. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes // Oxford: Oxford University Press, 2nd edn, 1951. С. 194.
18. Seal G. Encyclopedia of folk heroes. ABC-CLIO, 2001. С. 272-273.
19. Steranko J. The Steranko History of Comics. Reading, Pa.: Supergraphics, 1970. P. 44.
20. Swamp Thing. DC Comics. Apr. 1989. Vol 2 №85
21. Swamp Thing. DC Comics. Oct. 1986. Vol 2. №53.
22. Willingham B. Shadowpact. DC Comics. Vol. 1. №5. Nov. 2006
23. World's Greatest Super Heroes. DC Comics. August 1978.
24. World's Finest Comics. DC Comics. October–November 1979. №259
25. Баева Л.В. Культурная гетеротопия: типология и признаки // Ценности и смыслы. – 2017. – № 2 (48). – С. 6-19.
26. Бобрикова К.О. Мишель Фуко и репрезентация образов безумия в искусстве и литературе // Studia culturae. – 2013. – №16. – С. 212.
27. Дмитриева Д.Г. Между Готэмом и Метрополисом: образ Нью-Йорка в комиксах о супергероях 1938–1945 гг. // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 259.
28. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. – 1998. – № 1. – С. 125.
29. Кириллова Н.Б. От медиакультуры к медиалогии // Культурологический журнал. – 2011. – №4. – С. 4. – Режим доступа: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/98.html&j_id=8 – Заглавие с экрана. – Яз. рус., англ
30. Линч К. Образ города / пер. с англ. В. Л. Глазычева; сост. А. В. Иконников; под ред. А. В. Иконникова. – М.: Стройиздат, 1982.
31. Лотман Ю.М. Избранное: в 3 т. / Ю.М. Лотман – Т. 1: Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллинн: Александра, 1992. С. 142
32. Маршак С. Избранные переводы. Стихи, сказки, переводы (Том 2). – Гос. изд-во худож. лит-ры, 1955. – С. 528.
33. Петренко С.Н. Структура мифологического пространства в современном фольклоре и литературе // Актуальные вопросы филологической науки XXI века Сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых. Под общей редакцией: Ж.А. Храмушина, А.С. Поршнева, Л.А. Запелова, А.А. Ширшикова; Уральский федеральный университет, кафедра иностранных языков Физико-технологического института. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2013. – С. 109.
34. Путинцев П.А. Феноменология города и его образа // Известия вузов. Архитектон. – 2011. – №1 (33). – Режим доступа: http://archvuz.ru/numbers/2011_1/010 – Заглавие с экрана. – Яз. рус., англ
35. Равинский Д.К. Городская мифология / Д.К. Равинский // Современный городской фольклор. – М. 2003. – С. 412.
36. Романова А.П., Бичарова М.М. Проблема культурной безопасности в научном дискурсе // Человек. Сообщество. Управление. – 2015. – Т. 16. – № 2. – С. 36-55.
37. Романова А.П., Хлыщёва Е.В., Якушенков С.Н., Топчиев М.С. Чужой и культурная безопасность. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2013. – С. 59
38. Семенов В.А. Традиционная духовная культура коми-зырян: ритуал и символ: учеб. пособие по спецкурсу / В.А. Семенов. – Сыктывкар: Сыктывкар. гос. ун-т, 1991. С. 7.

39. Фуко М. История безумия в классическую эпоху. – СПб, 1997.
40. Этимологический словарь современного русского языка / Сост. А.К. Шапошников: в 2 т. Т. 1. – М.: Флинта: Наука, 2010. – С. 189
41. Якушенков С.Н., Самсонова Н.В. Проблема сохранения культурной безопасности в условиях гетерогенных пространств фронта (на примере Астраханской области) // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2013. – № 4. – С. 232-238.
42. Якушенкова О.С. Женская трансгрессия на гетерогенных пространствах фронта // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2015. – № 3 (44). – С. 321-326.

References

1. «Battery Park». New York City Department of Parks & Recreation. Rezhimostupa: <https://www.nycgovparks.org/parks/battery-park/history>Zaglavie s jekrana.Jaz. rus., angl
2. Amazing World of DC Comics. DC Comics, 1977. №14
3. Batman. N.Y.: DC comics, wnt., 1941. № 4.
4. Blount Th. Tenures of Land. London, 1874. S. 133
5. Burrows E.G., Wallace M. Gotham: A History of New York City to 1898. OxfordUniversityPress, 1999. P. 417.
6. Dark Knight's kind of town: Gotham City. Rezhimostupa: <http://www.today.com/id/25774413#.WaBd-nVJbZtZaglavie s jekrana.Jaz. rus., angl>.
7. Detective Comics. N.Y.: DC comics, spr., 1939. № 27
8. Elias G. The Tales Of The Wise Man Of Gotham. Nottingham: Nottinghamshire County Council, 1991. S. 42.
9. Grayson D. Batman Secret Files and Origins. N.Y.: DC Comics, 1997.
10. Harper D. «Gotham». Online Etymology Dictionary. 2001. Rezhimostupa: <http://www.etymonline.com/index.php?search=gotham>Zaglavie s jekrana.Jaz. rus., angl.
11. Homberger E. The Historical Atlas of New York City: A Visual Celebration of 400 Years of New York City's History. OwlBooks, 2005. P. 34.
12. Legion of Super-Heroes. DC Comics, 1984. Vol. 2. №313.
13. McCullough D. 1776. New York: Simon and Schuster Paperback. 2006
14. Milligan P. Dark Knight, Dark City. DC Comics, 1990.
15. Montgomery P. The Secret Geography of the DC Universe: A Really Big Map. 2011. Rezhimostupa: <http://ifanboy.com/articles/the-secret-geography-of-the-dc-universe-a-really-big-map/>Zaglavie s jekrana.Jaz. rus., angl
16. O'Neil D. Afterword. Batman: Knightfall, A Novel. New York: Bantam Books. 1994. P.153
17. Opie I., Opie P. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes // Oxford: Oxford University Press, 2nd edn, 1951. S. 194.
18. Seal G. Encyclopedia of folk heroes. ABC-CLIO, 2001. S. 272-273.
19. Steranko J. The Steranko History of Comics. Reading, Pa.: Supergraphics, 1970. P. 44.
20. Swamp Thing. DC Comics. Apr. 1989. Vol 2 №85
21. Swamp Thing. DC Comics. Oct. 1986. Vol 2. №53.
22. Willingham B. Shadowpact. DC Comics. Vol. 1. №5. Nov. 2006
23. World's Greatest Super Heroes. DC Comics. August 1978.
24. World's Finest Comics. DC Comics. October–November 1979. №259
25. Baeva L.V. Kul'turnajageterotopija: tipologijaipriznaki [Cultural heterotopy: typology and features]. Cennosti i smysly [Values and meanings]. 2017. № 2 (48). S. 6-19.
26. Bobrikova K.O. Mishel' Fuko ireprezentacija obrazov bezumija v iskusstve literature [Michel Foucault and the representation of images of insanity in art and literature]. Studia culturae. 2013. №16. S. 212.
27. Dmitrieva D.G. MezhdugotamomiMetropolisom: obrazN'ju-Jorka v komiksah o supergerojah 1938–1945 gg. [Between Gotham and Metropolis: the image of New York in the comics about the superheroes of 1938-1945.]. Teorijaipraktikaobshhestvennogorazvitiija [Theory and practice of social development]. 2013. № 8. S. 259.
28. Zhizhek S. Kiberprostranstvo, ili Nevynosimajazamknutost' bytija [Cyberspace, or The Intolerable Closedness of Being]. Iskusstvokino [The Art of Cinema]. 1998. № 1. S. 125.

29. Kirillova N.B. Otmediakul'tury k mediologii [From media culture to mediology]. Kul'turologicheskij zhurnal [Culturological magazine]. 2011. №4. S. 4. Rezhim dostupa: http://www.cjournal.ru/rus/journals/98.html&j_id=8Zaglavie_s_jekrana.Jaz_rus.,_angl
30. Lynch K. Obrazgoroda [The image of the city]. M.: Strojizdat, 1982.
31. Lotman Ju.M. Izbrannoe: v. 3 t. T. 1: Stat'iposemiotikeitipologii kul'tury [Selected: in 3 t. T. 1: Articles on semiotics and the typology of culture]. Tallinn: Aleksandra, 1992. S. 142
32. Marshak S. Izbrannye perevody. Stihy, skazki, perevody (Tom 2) [Selected translations. Poems, fairy tales, translations (Volume 2)]. Gos. izd-vohudozh. lit-ry, 1955. S. 528.
33. Petrenko S.N. Strukturamifologicheskogo prostranstva v sovremennom fol'klore literature [Structure of the mythological space in contemporary folklore and literature]. Aktual'nyye voprosy filologicheskoy nauki XXI veka Sbornik statej po materialam III Vserossijskoj nauchnoj konferencii molodyh uchennyh. Pod obshchey redakciej: Zh.A. Hramushina, A.S. Porshneva, L.A. Zapevalova, A.A. Shirshikova; Ural'skij federal'nyj universitet, kafedra inostrannykh jazykov Fiziko-tehnologicheskogo instituta [Actual questions of philological science of the XXI century Collection of articles on the materials of the III All-Russian Scientific Conference of Young Scientists. Under the general editorship: J.A. Hramushina, A.S. Porshneva, L.A. Zapevalova, A.A. Shirshikova; Ural Federal University, Department of Foreign Languages, Physico-Technological Institute.]. Ekaterinburg: Ural'skij federal'nyj universitet imeni pervogo Prezidenta Rossii B.N. El'cina, 2013. S. 109.
34. Putincev P.A. Fenomenologija gorodai ego obraza [Phenomenology of the city and its image]. Izvestija vuzov. Arhitekton [Izvestiya Vuzov. Architecton]. 2011. №1 (33). Rezhim dostupa: http://archvuz.ru/numbers/2011_1/010Zaglavie_s_jekrana.Jaz_rus.,_angl
35. Ravinskij D.K. Gorodskaja mifologija [City mythology]. Sovremennyy gorodskoj fol'klor [Contemporary Urban Folklore]. M. 2003. S. 412.
36. Romanova A.P., Bicharova M.M. Problema kul'turnoj bezopasnosti v nauchnom diskurse [The problem of cultural security in the scientific discourse]. Chelovek. Soobshhestvo. Upravlenie [Human. Community. Management]. 2015. T. 16. № 2. S. 36-55.
37. Romanova A.P., Hlyshh'jova E.V., Jakushenkov S.N., Topchiev M.S. Chuzhoj kul'turnaja bezopasnost' [Alien and cultural security]. M.: Rossijskaja politicheskaja jenciklopedija [Moscow: The Russian Political Encyclopedia] (ROSSPJeN), 2013. S. 59
38. Semenov V.A. Tradicionnaja duhovnaja kul'turakomi-zyrjan: ritual isimvol: ucheb. posobie pospeckursu [Traditional spiritual culture of Komi-zyryans: ritual and symbol: text. allowance for a special course]. Syktyvkar: Syktyvkar. gos. un-t, 1991. S. 7.
39. Fuko M. Istorija bezumija v klassicheskuju jepohu [Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason]. Spb, 1997.
40. Jetimologicheskij slovar' sovremennogorusskogo jazyka [Etymological dictionary of the modern Russian language]. Sost. A.K. Shaposhnikov: v 2 t. T. 1. M.: Flinta: Nauka, 2010. S. 189
41. Jakushenkov S.N., Samsonova N.V. Problema sohraneni ja kul'turnoj bezopasnosti v uslovi jah geterotopnyh prostranstv frontira (naprimere Astrahanskoj oblasti) [The problem of preservation of cultural security in the heterotopic spaces of the frontier (on the example of the Astrakhan region)]. Kaspijskij region: politika, jekonomika, kul'tura [The Caspian region: politics, economy, culture]. 2013. № 4. S. 232-238.
42. Jakushenkova O.S. Zhenskaja transgressija na geterotopnyh prostranstvah frontira [Female transgression on heterotopic spaces of the frontier]. Kaspijskij region: politika, jekonomika, kul'tura [The Caspian region: politics, economy, culture]. 2015. № 3 (44). S. 321-326.