

УДК 81'42

ББК 81.055.1

DOI: 10.46726/И.2020.4.18

*Н. Н. Летина, Ю. М. Тряскова***ВОЕННЫЙ ТЕКСТ ПРОДУКТА СОВРЕМЕННОЙ
МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ****(На примере анимационного сериала «Гравити Фолз»)**

В статье представлены результаты анализа реализации военного текста в репрезентативном продукте современной массовой культуры — анимационном сериале «Гравити Фолз». Определены основные виды актуализации феномена войны, а именно военные столкновения, конфликты, гражданская война, информационная война, война систем. Выявлены ключевые уровни реализации военного текста в сериале — от внешнего до внутреннего; от художественной детали до основания концепции. Систематизированы эстетические, культурные, духовно-нравственные смыслы его реализации.

Ключевые слова: военный текст, массовая культура, молодежь, современность, анимационный сериал, «Гравити Фолз».

*N. N. Letina, Ju. M. Tryaskova***MILITARY TEXT AS THE PRODUCT
OF THE MODERN MASS CULTURE****(On the example of the «Gravity Falls» animation)**

The article presents the results of the analysis of the implementation of the war text in a representative product of modern popular culture — the animated series “Gravity Falls”. The main types of actualization of the phenomenon of war identified the war clashes, conflicts, civil war, information war, war between systems. The main levels of the objectification of the war text in the series — from external to internal; from the detail to the foundation of the concept. The aesthetic, cultural, moral meanings of its implementation are systematized in this article.

Key words: The war text, the popular culture, the youth, the modernity, animated series, “Gravity Falls”.

Позиционирование концепта войны в качестве одного из фундаментальных оснований социального бытия и культурных практик своим истоком имеет размышления древнегреческого философа Гераклита. Гераклит утверждал, что противоположности существуют в единстве и вечной борьбе, они тесно взаимодействуют друг с другом, приводят мир в постоянное движение, заставляют его меняться. А изменение, согласно Гераклиту, есть необходимое условие существования бытия. «Должно знать, что война общепринята, что вражда — обычный порядок вещей и что все возникает через вражду» [5, с. 46]. Война и любые её формы имеют прямое отношение к рождению, возникновению, началу самой жизни, они ведут к вечным изменениям, к вечному развитию человека и цивилизации.

Война — один из вечных феноменов человеческого опыта и вечных тем науки, культуры, искусства. В наше время военная образность стала

особенно популярна как тенденция контента массовой культуры, активно задействующей тему войны в своих продуктах. Перечень сериалов, фильмов, книг, предназначенных для массовой аудитории и позиционирующий войну в положительном аксиологическом ареоле качества весьма широк. Приведем в качестве репрезентативных примеров анимационные сериалы «Стар против сил зла» (2015—2019, режиссер А. Хеммерсли) и «Леди Баг и Супер Кот» (2015 и по настоящее время, режиссер Т. Аструк), трилогии «Голодные игры» (2008—2010, С. Коллинз) и «Дивергент» (2011—2013, В. Рот), мини-сериал «Война и мир» (2016, режиссер Т. Харпер), цикл фильмов «Мстители» (2012—2019, режиссеры Дж. Уидон, Э. Руссо, Д. Руссо), сериал «Игра престолов» (2011—2019, режиссеры Н. Маршал, Д. Бениофф, А. Тейлор и др.), фильм «Гордость и предубеждение и зомби» (2016, режиссер Б. Стирс). Война предстает и как фон, и как двигатель сюжета, иногда — источник прогрессивных изменений, очень часто — динамики образов главных героев. Нередко военная тема присутствует в произведениях массовой культуры, предназначенных для детской и подростковой аудитории. Особенно популярна военная тема в продуктах, созданных для сегмента подростковой и молодежной культуры, целевая аудитория которой — имманентный носитель бунта как качества сознания и поведения. Репрезентативный формат военного текста массовой культуры дает и анимация, в частности, в жанре анимационного сериала. Обратимся к выявлению и анализу военного текста остроактуального анимационного сериала «Гравити Фолз» (США, 2012—2016, режиссер и сценарист А. Хирш).

Военные ситуации и действия различного масштаба являются неотъемлемой частью существования, в том числе — повседневного, системы персонажей в целом и особенно главных героев, близнецов Диппера и Мейбл Пайнс в «Гравити Фолз». Они оказываются втянутыми в них буквально в каждом эпизоде в хронике сериала, обычно равном дню или суткам пребывания главных героев в городе.

Война в сериале реализуется в многообразии функций — от элемента сюжета или конкретного импульса для проявления и личностного развития персонажей до характеристики состояния художественного мира Гравити. При этом феномен войны раскрывается и в многообразии ее форм и видов, разнообразных по своему масштабу и характеру, начиная от мелких военных инцидентов до глобальной системной войны. Обратимся к их выявлению и анализу.

По масштабу все военные действия в Гравити Фолз можно разделить на следующие виды: военный инцидент, военный конфликт и непосредственно сама война.

Из всех видов войны наиболее полно изображена информационная война и война с системой. В некоторых эпизодах присутствуют элементы таких видов войн, как гражданская и национально-освободительная.

В своем труде «О войне» прусский военачальник Карл Фон Клаузевиц назвал войну «продолжением политики другими средствами» [3]. Действительно, рассматривая городок Гравити Фолз как отдельно взятое государство в художественном универсуме сериала, мы фиксируем, что на его территории проживают два бытийно, сущностно по своей природе противопоставленных сообщества — люди и используя лексику сериала, «монстры», в начале сериала в социальном универсуме доминируют люди. Каждое из этих сообществ представляет собой многонациональный народ, выражая модель общества мультикультурализма в двух планах — человеческом и ином, репрезентирующем карнавал мифических, фантастических, фэнтезийных существ, как широко

известных в культуре, так и созданных в сериале. Подчеркнем: оба эти сообщества знают о существовании друг друга и сосуществуют на массовом уровне как латентные антагонисты. В силу данных обстоятельств между ними часто возникают разногласия, которые не удается решить мирным путем. Исход в универсуме сериала только один — открытые вооруженные столкновения. Именно война, можно сказать, составляет сюжетную канву каждой серии, в сериале отсутствуют эпизоды, сюжеты которых не основывались бы на войне главных героев с монстрами, реже — с другими жителями Гравити Фолз.

Военные инцидент и конфликт являются наиболее часто демонстрируемыми явлениями в сериале, главные герои — близнецы Диппер и Мейбл буквально «живут» этими видами войны на протяжении практически всего лета, очерчивающего хронику их пребывания в локации Гравити Фолз.

Военный инцидент, по сравнению с военным конфликтом, составляет большую часть всех кратковременных военных столкновений, что когда либо происходили в сериале. Под военным инцидентом на территории Гравити Фолз мы понимаем случайное столкновение главных героев, Диппера и Мейбл Пайнс со сверхъестественными существами или другими жителями, населяющими город.

Показательным вариантом военного инцидента является короткий бой Мейбл и Диппера с монстром Гремоблином, которого мальчик принес в дом в качестве экспоната в серии «Босс Мейбл». Существо вырывается из своей камеры и, следуя своему инстинкту, громит все вокруг. Осознавая свою физическую слабость, Диппер ищет интеллектуальную подсказку в местной сакральной книге — дневнике Форда, но не успевает и Гремоблин захватывает Мейбл. Ситуацию спасает догадка, интуитивное озарение Диппера. Так, физически сильное сверхъестественное существо было побеждено двенадцатилетним мальчиком с помощью синтеза отчаяния, хитрости, интеллекта и интуиции. В целом, мотив победы разума над физической силой очень часто будет проявляться в боях близнецов с различными существами.

Вооруженный конфликт — также часто проявляющийся в сериале кратковременный вид столкновения, который менее масштабен по проявлению, нежели военные инциденты. Его главное отличие заключается в том, что все вооруженные конфликты — продуманные столкновения, осознанно организованные одной стороной, которая имеет определенную хорошо продуманную тактику боя.

В серии «Охота за головой» противниками близнецов становятся проклятые и ожившие восковые фигуры из старого музея дяди Стена.

Цель восковых фигур — мстить Стену за десятилетнее заключение и захват власти в Хижине Чудес. Способ её достижения — убийство Пайнса-старшего, которое близнецы умудряются предотвратить. Преимущество восковых фигур — количество и уровень их организованности, так как они представляют собой редкий тип войска в «Гравити Фолз», способный сражаться самостоятельно и без своего главнокомандующего. Кроме того, они заранее продумали тактику боя, дождавшись, когда физически развитые персонажи — Стен и Зус, покинут комнату, оставив физически слабых близнецов одних.

Силой же близнецов оказались изворотливый ум и хитрость, позволившие им понять, что использование электрических свечей в качестве оружия может быть эффективно против способных плавиться восковых врагов. Исход битвы оказался характерен для сериала — дети победили численно превосходящие их восковые фигуры, демонстрируя торжество разума над силой. Создатели сериала

буквально воплотили в жизнь цитату Гая Юлия Цезаря: «Задача полководца — побеждать столько же умом, сколько мечом» [10, с. 212].

В этом же эпизоде проявились черты, характерные для такого феномена, как **гражданская война**. На протяжении всего сериала создатели подчеркивают значимость Хижины Чудес и для главных героев, и для остальных персонажей, и для универсума сериала в целом. Хижина — это Сакрум Гравити Фолз, портал в другое измерение, последний оплот нуждающихся в защите жителей города во время апокалиптического Странногеддона.

Два народа — люди и восковые фигуры, сосуществовали мирно, до тех пор, Стен не запер восковые фигуры, нарушив гармонию. В сознании восковых фигур Стенли — деспотичный диктатор, который не учитывает мнение своих «подданных». По мнению же Диппера и Мейбл, восковой народ — анархисты, «граждане, лишённые нравственных устоев, не знающие своих прав и обязанностей, презирующие и ненавидящие в равной мере как законы, так и их исполнителей» [6, с. 991] — так бы их охарактеризовал французский социальный философ эпохи Просвещения Г. Б. де Мабли. Фигуры не стараются решить возникший конфликт мирным путем, используя навыки дипломатии. Их коллективный гнев трансформировался в неконтролируемую агрессию с одним стремлением — отомстить и захватить власть, не рефлексируя, не вникая в причины их заточения, не пытаясь провести переговоры. Так, в казалось бы, рядовом эпизоде сериала отразилась суть понимания его авторами возможных причин и форм протеста в воплощении диктаторских интенций и противостоящего им стихийного духа анархии.

Проявление элементов гражданской войны в принципе характерно для любых локаций Гравити, в которых живет один или два народа / сообщества, постоянно конфликтующие между собой. Подобную ситуацию можно было наблюдать среди народа лилигольферов, в котором каждое существо считало свою лунку лучшей, что стало причиной войны среди населения физически маленьких человечков.

Большое значение для сериала имеет **война с системой**, которая представляет собой долговременный вооруженный конфликт с целью свержения старого порядка (системы) и установления впоследствии нового.

Демонстрируемых в Гравити Фолз войн с системой было всего две, но обе для сериала являются масштабными и значимыми. Первая война, словно подготовка ко второй войне-апокалипсису, произошла в конце первого сезона.

Система, которая стала объектом войны — Хижина Чудес. Хижина представляет собой чудесный, волшебный мир, со своим уютом и атмосферой. Она не зря называется Хижина Чудес. Чудеса в ней есть как искусственные, созданные для получения прибыли, например Качоклопа, так и вполне реальные: ее посещают сверхъестественные существа (Легуинский Ловкач, Гремоблин), здесь образовался портал в другое измерение. Хижина предстает в сериале как музей, как аттракцион, как место обитания Диппера и Мейбл Пайнс. Хижина — один из своеобразных Сакрумов (Э. Кассирер) [2, с. 127], *genius loci* художественного мира Гравити Фолз, из которого разворачивается действие, и к которому действие всегда возвращается. Глава Хижины, системы концентрации духа Гравити Фолз — Стэнли Пайнс, его подчиненные, сотрудники хижины — Венди и Зус, и временная, но неотъемлемая часть этой системы — Диппер и Мейбл Пайнс.

Именно эту систему хочет уничтожить давний враг Стена — малыш Гидеон. Он желает захватить Хижину Чудес и организовать на её месте Гидеонленд — парк аттракционов для туристов и местных жителей.

Название «Гидеонленд» сразу рисует в воображении массового зрителя образ типичного парка аттракционов, таких как Диснейленд. В таком парке все механизировано, искусственно. Абсолютно все в нем будет создано для получения коммерческой выгоды. Пусть Хижина Чудес также направлена на получения прибыли, но в ней есть душа и особая атмосфера, которой в «Гидеонленде» не будет.

Для достижения своей цели Малыш Гидеон использует достаточно коварную стратегию с массой хитрых тактических приемов.

Систему тактических приемов Гидеона можно описать следующей последовательностью: хитрость — помощь сверхъестественного существа — открытое вооруженное столкновение. Проакцентуем то обстоятельство, что большинство военных конфликтов в сериале дается именно в такой последовательности с некоторыми вариациями.

Гидеон — авторитарен, он не стремится к компромиссу также с склонным к авторитарности большую часть экранного времени Стенла Пайнса, начинает действовать превентивно, используя в качестве тактического приема хитрость (фальшивый билет из национальной лотереи купонов). Фальшивые, иллюзорные, прельстительные и соблазнительные предметы, услуги, рэалии — один их постоянных приемов сериала. Показательно, что в данном эпизоде хитрость не удается и тактика Гидеона меняется. Он обращается за помощью к влиятельному инфернальному персонажу — демону Биллу Сайферу. Безусловно, этот элемент сюжета восходит к архетипическому сюжету сделки с демоном или дьяволом, которая всегда приводит не к тому результату, о котором мечтает вступающий в нее персонаж. Парадоксальным образом демон проигрывает, и тактика антагониста Гидеона вновь изменяется: он проводит прямые военные действия и в итоге отбирает у Стена хижину. Это крайне важный для хронотопа сериала момент: происходит крах системы, эффективно существовавшей в мире Гравити Фолз в течение тридцати лет.

Однако новый порядок, установленный отчасти комическим антагонистом «малышом Гидеоном», длился недолго. Тактика близнецов по возвращению хижины симметрична по характеру тактическим приемам Гидеона. Первоначальная хитрость (переодевание для проникновения на церемонию по случаю начала строительства Гидеонленда). Следующим шагом стало обращение за помощью к сверхъестественным существам — гномам, которые совершают неудачную атаку на Гидеона (из-за очередного использования волшебного оружия — свистка, подчиняющего волю гномов). Финальное вооруженное столкновение происходит в момент отъезда Диппера и Мейбл из Гравити Фолз. Гидеон и его гигантский робот нападают на персонажей с целью отнять главную ценность, вокруг которой концентрируется сюжет сериала — сакральную книгу, дневник ученого-изобретателя Форда. Овладение «священной книгой», наполненной тайным знанием — способ для Гидеона достичь необычайного могущества. Безусловно, корысть и властолюбие терпят поражение от бескорыстного Диппера и гармония временно вновь торжествует.

Показательным является ведение антагонистом информационной войны против Стенли Пайна и жителей всего города. У Гидеона «война — это путь обмана» [8, с. 36]. В этом противостоянии Гидеон обманывал не только с помощью притворства и лицемерия. После захвата Хижины Чудес персонаж продемонстрировал владение технологиями информационной войны: использовал СМИ, фейковые новости и нелюбимые фотографии для разрушения репутации Стенли и «отстройки» и уничтожения конкурента. Благодаря слежке и умелому

манипулированию, Гидеон смог привлечь симпатии горожан и сформировать себе имидж социального авторитета, лидера мнений.

Создатели сериала эффективно использовали этого персонажа-антагониста в качестве носителя стратегии информационной войны. Отметим два значимых фактора. Во-первых, мотивацию Гидеона, который хочет относительно мирным путем прийти к власти в городе. Гидеон представлен как антагонист, но не позиционирован в качестве абсолютного злодея, ему не нужны конфликты и военные инциденты, которые бы запятнали его репутацию. Гидеон в сериале дается с постоянным определителем — «малыш Гидеон», раскрывающим его социальную маску — милого малыша, голубоглазого блондина, напоминающего гламурного пупса, любимца города. Но он еще и «малыш» по своим физическим и возрастным качествам, информационная война — единственная война, которую может позволить себе Гидеон со своими физическими возможностями и пока еще скромными ресурсами. Гидеон визуально решен как физически маленький, по возрасту — ребенок на стадии перехода в подростка. Только в конце первого сезона ему позволено по сюжету компенсировать отсутствие физической силы гигантским роботом из Гидеонленда. До этого момента по сюжету, для того, чтобы добиться поставленной цели — власти и могущества, он и использует информацию, раскрывающую подробности личной жизни жителей Гравити Фолз, с помощью своего «телепатического дара», повышая, тем самым, среди них свой авторитет. Тем не менее, передача информационной войны в руки такого гротескного (и в итоге несостоявшегося) диктатора отнюдь не нивелирует значимости феномена информационной войны и ее последствий для социального универсума Гравити. Однако иллюзорные и ложные результаты информационной войны не выдерживают сражения с Истиной, которая на стороне подлинных героев Гравити.

Временное торжество ложных ценностей в ходе финальной битвы сменяется торжеством ценностей подлинных — истины, справедливости, мира. Но в гротескном универсуме сериала, отражающего и законы массового производства, любая стабильность носит относительный и временный характер. Данная война сыграла важную роль в раскрытии образа Стена Пайнса, который трансформировался из местного чудака и жулика в кумира жителей города. Персонаж-маргинал, авантюрист представлен как культурный герой. И хотя интеллектуальный образ жителей Гравити решен на уровне среднего, а их наивность и доверчивость, наоборот, гротескно преувеличены, это показательный момент для трактовки персонажа. Он вызывает симпатии жителей города и массовой аудитории, несмотря на свою социальную безответственность и моральную несостоятельность, благодаря неочевидной человечности, а также преданности семье и Гравити. Изменения коснулись и личностного развития Диппера, который раньше, подобно эпическому герою, полагал, что его сила — в дневнике, но обрел понимание своей ценности и без внешнего источника тайных знаний.

Данная война систем была достаточно масштабной по сравнению со всеми военными конфликтами и инцидентами. Грандиозная по масштабу война с системой дается в сериале в качестве финала. И здесь уже образность апеллирует не к практикам современности, а к христианскому эсхатологическому мифу.

Главный антагонист мультсериала Билл Сайфер в конце второго сезона захватывает мир Гравити Фолз и устанавливает в нем свои — inferнальные, — порядки. Старая, достаточно консервативная система города, которая обычно отторгает все чуждое ей, разрушена, уничтожена. Начался **Странногеддон** —

последняя гротескная, но от этого не менее значимая для сериала, битва добра и зла перед концом света (в данном случае лета). Буквальное понимание названия последних серий и войны — странный Армагеддон. Данная номинация демонстрирует, что все происходящее в этой войне — остранение образа Армагеддона. Вероятно, привычные представления о ведении «последней» войны будут разрушены, военные действия будут лишены логики, а все проверенные методы борьбы будут неэффективны, и даже Антихрист будет носить стандартное имя Билл.

Одним из первых симптомов Странногеддона является изменение психологической атмосферы. Вместо своеобразного спокойствия и умиротворения, город наполнили сумасшествие и хаос — вечные спутники Сайфера. Это, впрочем, и являлось его главной целью — создание своего полного безумия мира, на руинах бывшего Гравити Фолз, а после и всего мира.

Стратегия Билла показана изощренной и дерзкой. Если в ходе предшествующей войны с системой комический антагонист Гидеон пытался захватить власть в городе, не раскрывая своих намерений, действовал четко, осторожно, тихо, то подлинный антагонист Билл заявил о своих правах на Гравити Фолз сразу же, как смог материализоваться в его мире. Билл наделен властью над своими последователями, у него есть физическая и волшебная сила, которой не было у Гидеона. Поэтому он может напрямую говорить о своих планах, не ожидая какого-либо серьезного отпора, который смог бы нанести ему ущерб.

Главное оружие Странногеддона — страх. Он изуродовал город, сделал его непригодным для нормальной жизни, наводнил различными чудовищами, которые готовы пожирать случайно попавшихся им людей, невзирая на их лояльность новому тирану. Демон жесток даже к тем, кто готов служить ему. В городе начинается паника, визуальная фактура которой передается динамично — через бегство персонажей по локациям. Билл демонстрирует свое могущество превращая жителей в статичные каменные статуи — строительный материал для его «гигантского трона застывшей агонии рода людского». Эллинистические акценты эстетизации предсмертной агонии в искусстве остраняются, снижаются в художественной реальности анимационного сериала XXI века. Сайфер совершенно не скрывает перспектив своего правления. Он — тиран, деспотичный диктатор, а его политика будет представлять собой тотальный террор и репрессии.

В ходе финальной войны — Странногеддона можно условно выделить три этапа, соответствующие выявленному нами ранее типичному ряду тактических приемов ведения войны в пространстве сериала: хитрость — помощь сверхъестественного существа — открытое вооруженное столкновение. Однако типичная последовательность меняется, вооруженные столкновения спонтанны, а их обобщающей характеристикой может стать кредо Наполеона Бонапарта «нужно сперва ввязаться в бой, а там видно будет» [1, с. 279].

Первой попыткой противостояния местному Антихристу — Биллу стало вооруженное столкновение Диппера и Форда с самим демоном. Они используют мощнейшее оружие, которое когда-либо создавал Стенфорд — квантовый дестабилизатор, способный уничтожить мощного врага. Попытка проваливается, сложный прибор, вершина научного процесса и технологического мастерства оказывается несостоятельным оружием в свете эсхатологии.

Важное значение для организации последней войны являются мероприятия, осуществляемые между военными акциями. Между первым и вторым

этапом войны против демона Диппер отчаянно ищет и находит союзников — Зуса и Венди, вместе они решают вернуть стратегически важного для победы над Биллом персонажа — Мейбл. Сестра Диппера Мейбл — носитель нестандартного мышления, эмоционального интеллекта, парадоксального, веры. Ее брат в когнитивном плане — воплощение эвристического интереса и сочетания критического мышления с интуицией. Как две стороны единого целого, брат и сестра именно вместе — главный инструмент по решению проблем и гармонизации Гравити, а также друг друга. Спасение Мейбл из специально созданной для неё тюрьме Мейблленда — иллюзорного мира исполнения желаний, сопровождается и освобождением от чар Билла Гидеона. Актуализация приема героического эпоса — созыва союзников, отбора героев приводит к формированию союза спасения Гравити Фолз.

Второй этап Странногеддона носит национально-освободительный характер, актуализируя эпический масштаб событий. Устав от тирании Сайфера, оставшиеся на свободе жители Гравити Фолз организуют оппозицию, возглавляемую близнецами Пайнс. Оставив в стороне все привычные для них средства борьбы, которые оказываются не эффективными в борьбе с демоном, они решают сражаться с Биллом его же оружием — безумием. Апелляция к безумию или иным иррациональным состояниям в военном тексте классической художественной культуры известна со времен «Илиады» Гомера (аффект Ахилла), но наиболее масштабно представлена в «Энеиде» Вергилия, где безумие, одержимость, аффект — состояние системы персонажей и космоса в целом. В соответствии с характерной для сериала эстетикой гротеска, образ безумия применительно к оружию войны решен посредством комической версии остранения.

Воплощение безумия в орудийном аспекте представлено в Хижинадроне — плоде гениальной мысли изобретателя Фидлфорда МакГакета. Сакрум Гравити — хижина чудес, благодаря магической защите из волос единорога, — единственный локус в хронотопе Гравити Фолз, где силы Билла не действуют. Реализация плана МакГакет — конструирование из Хижины гигантского робота, который сможет противостоять Биллу в открытой борьбе, решается посредством актуализации абсурда и синкретизма. Хижинадрон — образ абсурдного синкретизма или синкретичного абсурда, соединяет реалии из универсума Гравити — от живых опасных существ (Живокрыл, Тиранозавр) до повседневных вещей (грузовик, баннер с надписью «Гравити Фолз»). Конструктивное основание — местный Сакрум — хижина, являющаяся также центром управления. Так, в преддверии конца света представители творческой элиты (А. Тойнби) [9, с. 97] сериала «на войне сделали то, что противник почитал за невозможное» [7, с. 98], а именно создали мощнейшее оружие синкретичной природы, управляемое объединившимися людьми и сверхъестественными существами, способное противостоять самому могущественному злу в лобовой атаке.

Планированию, обсуждению, созданию Хижинадрона отводится довольно много экранного времени, так, что и зритель, и подразумеваемый злодей попадают в ловушку обманутого ожидания. Образ Хижинадрона — это также реализация метафоры Троянского коня, истинная цель конструкции — отвлечение внимания, пока малая группа героев тайно проникает внутрь цитадели врага — пирамиды Сайфера.

И здесь на первый план вновь выходит линия использования оружия со сверхъестественной природой, фиксируя увлечение массовой культуры магическим. «Колесо Билла Сайфера» — символ, который постоянно фигурировал

в сериале, задолго до появления самого антагониста. Суть колеса как оружия такова, что если избранные займут сектор, отмеченный их знаком, и возьмутся за руки, то силой их единения демон будет повержен и изгнан, а город освобожден. Но чтобы взяться за руки героям необходимо преодолеть внутренние барьеры и комплексы: магия оказывается лишь формой для выражения социально-психологических, духовно-нравственных проблем индивида.

Вполне в логике сериала в хронике битвы магия колеса сработать не успевает. Билл обнаруживает слабое место в Хижинадроне и побеждает отвлекающих его оппозиционеров, сконцентрировавшись на главных героях. Эпический масштаб сменяется личностным планом. Из типичных приемов у главных героев остается хитрость, которая и спасает в финале универсум Гравити Фоллз.

Последняя системная война в Гравити Фолз завершается победой Гравити Фоллз и его принципов. Ее ход имеет важное нравственное значение для развития главных героев и некоторых второстепенных персонажей. Малыш Гидеон сражался за свою любовь против самого могущественного существа в их мире. Пасифика, типичная избалованная девочка из богатой семьи, совершила ранее для нее невысказанное социальное действие — взяла бездомного старика МакГакета за руку. Обе пары близнецов Пайнс (дети и взрослые) осознали значимость своей связи и дружбы.

Таким образом, война в анимационном сериале «Гравити Фоллз» является пусть и кратковременной, но неотъемлемой составляющей повседневности не только главных героев, Диппера и Мейбл, но также и второстепенных персонажей. Она представлена практически во всех её масштабах, по видам полноценно изображена информационная война и война с системой. Гражданская и национально-освободительная войны реализованы в виде отдельных элементов, проявляющихся в разных вооруженных столкновениях.

В анимационном сериале «Гравити Фолз» война имеет как внешнее, так и внутренне измерение, буквально, по Гераклиту, является «отцом всего» [5, с. 46]. Война заполняет и наполняет организацию хронотопа. Война дает импульс для личностного развития персонажей. Война помогает разрешать конфликты между отдельными персонажами и общностями. Война позволяет героям преодолеть границы невысказанного, осознать свои возможности и роль в своем мире. И, конечно же, война дает основание осознать ценность мира.

Список литературы

1. *Бонапарт Наполеон*. Императорские максимы. М.: Эксмо, 2003. 448 с.
2. *Кассирер Э.* Избранное. Опыт о человеке: введение в философию человеческой культуры. М.: Гардарики, 1998. 784 с.
3. *Клаузевиц К.* О войне. М.: Госвоениздат, 1934. 340 с.
4. *Огарков Н. В.* Советская военная энциклопедия. Т. 2: Вавилон — Гражданская. М.: Воениздат, 1976. 639 с.
5. *Поппер К.* Открытое общество и его враги. Т. 1: Чары Платона. М.: Феникс, 1992. 448 с.
6. *Приходько А. В., Шляхов М. Ю.* Формирование идеи права на сопротивление угнетению и тирании во французском просвещении // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2016. № 12-6. С. 989—993.
7. *Суворов А. В.* Наука побеждать. М.: АСТ, 2019. 320 с.
8. *Сунь-Цзы.* Искусство войны. М.: АСТ, 2019. 160 с.
9. *Тойнби А. Дж.* Постигание истории. М.: Айрис-Пресс, 2010. 640 с.
10. *Цезарь Гай Юлий.* Записки Цезаря и его продолжателей. М.: День, 1991. 384 с.