

Человек или кто?

В массовой культуре сложилась революционная ситуация: 3D-анимация убивает игровое кино. Почему это происходит и какими будут мультяшные существа, которые завоюют мир? Все это можно понять уже сегодня: 9 сентября выходит мультфильм «Девять», спродюсированный кинорежиссерами — Тимуром Бекмамбетовым и Тимом Бертоном.



«Теперь этот мир наш, и мы должны сделать так, чтобы он снова расцвел. Зарождается новая жизнь», — говорит дерюжная кукла с молнией на животе и окулярами вместо глаз — главный герой мультфильма «Девять».

Кукла в каком-то смысле права. Новейшая мультипликация вытесняет кино с позиций массового развлекательного искусства — и это закономерная победа любого молодого искусства над старым. В начале XX века, когда само кино было молодым, оно точно так же потеснило театр, сделав его прибежищем избранных интеллектуалов.

Сегодня кино как искусство с богатой историей уже не способно транслировать простые смыслы, без постмодернизма и самоиронии. Даже в тупой комедии уже невозможно просто сказать, что хорошее — это хорошо, а плохое — плохо. Приходится ссылаться на предшественников, говоря: «Как показал Феллини (Бергман, Бондарчук-старший, Годар, Тарантино, Китано), хорошее — это хорошо». И добавлять: «Но мы ему не очень-то верим».

Но по-настоящему массовыми могут быть только простые и прямые высказывания, которые множество самых разных людей могут принять как жизненные установки и руководство к действию. А самоирония такие высказывания убивает. И когда до нее дорастает очередное искусство, начинавшееся в свое время как массовое развлечение и идеология прямого действия, наступает время другого искусства.

Мультки сегодня собирают кассу, тесня в прокате киноклобастеры: в десятке самых прибыльных фильмов 2008 года их целых три — «Кун-фу панда», «Мадагаскар 2» и «ВАЛЛ-И». А мультипликационная компания Pixar за каких-то 15 лет стала самой коммерчески успешной студией в истории кино. И даже «дедушка блокбастеров» Стивен Спилберг снимает сейчас свой первый анимационный фильм «Приключения Тантана».

Открытия в области анимации всегда определяли развитие большого кино. Метод покадровой съемки, использованный в 1910 году Владиславом Старевичем для создания кукольных мультиков, впоследствии лег в основу первых спецэффектов, а на студии Pixar придумали компьютерные технологии, породившие все современные блокбастеры от «Терминатора 2» до «Властелина колец». Коммерческая анимация — это завтрашний день кино, которому уже приходится переходить в мультипликационный формат 3D: «Полярный экспресс» (2004) и «Беовульф» (2007) Роберта Земекиса стали первыми ласточками этого процесса.

Часть 1. Новые технологии

Революция в самом мультипликационном мире произошла в 1995 году, когда появилась пиксаровская «История игрушек» — первый полнометражный мультфильм, полностью сделанный на компьютере. Новая технология произвела фурор: «простые» рисованные мультфильмы оказались вчерашним днем, и все крупные студии кинулись переходить на компьютерные рельсы.



«Кошечка» — один из первых в СССР «компьютерных» мультфильмов (Николай Константинов, Виктор Минахин и Владимир Пономаренко)

Российская анимация в это время все еще находилась в перестроечном кризисе. Первый полнометражный мультик в 3D у нас сделали лишь в 2006 году («Особенный» Кирилла Злотника). Но технологии не стоят на месте, равно как и их стоимость: за десять лет бюджеты компьютерных мультфильмов выросли с \$30 млн («История игрушек») до \$120 млн («Тачки»).

Сокращение сложившегося за 10 лет технологического отставания потребовало бы от нашей мультииндустрии огромных финансовых вложений, к которым она явно не готова, поскольку еще не стала до конца коммерческой. «В России живет одна из самых старых, интересных и признанных традиций анимации в мире, — говорит продюсер и автор идеи мультфильма «Первый отряд» Михаил Шприц. — Но наша традиция сложилась в условиях госзаказа и еще не успела полностью адаптироваться к современному рынку».

По иронии судьбы один из первых в мире опытов компьютерной анимации состоялся как раз у нас: в 1968 году в СССР сняли экспериментальный двухминутный фильм «Кошечка», где все изображения были нарисованы машиной БЭСМ-4. Это хоть и осталось разовой акцией, тем не менее доказало, что мы можем создавать собственные технологии.

Есть масса «ручных» методов, которые используются в авторской анимации, но могут быть и коммерческими. Последний мультфильм Хаяо Миядзаки «Рыбка Поньо на утесе» стал в прошлом году лидером японского проката, оставив далеко позади «ВАЛЛ-И» — притом что «Поньо» нарисован от руки, безо всякого компьютерного вмешательства. «Коммерция в области культуры тоже бывает разная, — считает Михаил Шприц. — В одном из моих любимых японских аниме есть сцена, которая длится около 60 секунд. Художник потратил больше года, рисуя ее. Вряд ли в процессе создания это радовало продюсера, но с момента выхода фильма прошло уже больше десяти лет, а фильм все еще продается».

Национальные традиции успешно сопротивляются голливудскому глобализму. В России они тоже есть — например, оскароносец Александр Петров с его техникой «живопись по стеклу» или любимый режиссер Миядзаки Юрий Норштейн, тоже рисующий от руки. Да и Pixar начинался с новаторских для своего времени анимационных короткометражек, то есть фактически с авторской технологии, которая стала массовой, когда в нее вложили большие деньги. «Фильмы, которые когда-то рассматривались как авторское кино, потом входят в кинематографический поток, — говорит Юрий Норштейн. — И никакие скидки на то, что «мне не дали столько денег, сколько дают в Голливуде, и поэтому у меня не получилось», не работают. Это вообще несерьезно».

Время — самый дорогой ресурс в анимации, которая предполагает длинный производственный цикл и, соответственно, долгосрочные вложения. На создание качественного полнометражного мультфильма уходит, как правило, от двух до четырех лет. Вкладываться в такое производство можно лишь в условиях экономической стабильности — если ты уверен, что через четыре года в стране не случится дефолт или в связи с экономическим кризисом не рухнет прокат.

Чтобы застраховаться от этих рисков, русским аниматорам приходится работать вдвое быстрее зарубежных: один из первых постперестроечных больших мультфильмов «Алеша Попович и Тугарин Змей» был нарисован за один год.

Телеканалы страхуются иначе — делают ставку не на производство отечественных мультсериалов, а на покупку западных. «Покупка зарубежного мультсериала обойдется любому каналу значительно дешевле, чем производство российского, — говорит главный продюсер телеканала «Бибигон» Александр Гуревич. — Эти зарубежные сериалы — готовый товар, который предлагается на рынке вовсе не с целью окупить за одну продажу все их производство».



«История игрушек» — первый полнометражный мультфильм, полностью нарисованный на компьютере (студия Pixar)

Однако и российские мультсериалы могут стать выгодным вложением — если вкладываться не в голые технологии, а в их наполнение: идеи и сюжеты. «Если будет хороший сценарий, диалоги и сценки, можно сэкономить на графике, — считает генеральный директор телеканала “2x2” Роман Саркисов. — Тогда получасовая серия будет стоить \$50 тысяч. Это столько же, сколько игровой сериал, при этом у анимации рейтинги всегда выше, чем у игровых лент».

«Парадокс в том, что сделать мультик в технологии 3D дешевле, чем нарисовать его от руки, — говорит аниматор Константин Бронзит, создатель “Алеши Поповича и Тугарина Змея”. — Дороже получается лишь на первом этапе, потому что студиям приходится закупать слишком много “железа”. Я был на студии Pixar, посмотрел комнату, где подсчитывается компьютерная графика, — это отдельный завод, целый космический комплекс. И это только счетный центр. Если у них в распоряжении сто машин, то у нас — десять. Поэтому технологии 3D в России используются не на полную мощность».

Это ситуация, характерная для начала любой коммерческой индустрии, связанной с новыми технологиями. В 1896 году братья Люмьер показали народу «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сиоты». На экране, кроме собственно прибытия поезда, не происходило ничего, но фильм произвел огромное впечатление на публику, которая впервые увидела движущуюся реалистичную картинку. В 2008 году народу показали «Приключения Аленушки и Еремы» — первый российский 3D-мультфильм, вышедший в широкий прокат. С точки зрения сюжета в нем тоже почти ничего не происходило: сам эффект 3D и был главным аттракционом. В 1896 году Максим Горький написал о поезде братьев Люмьер: «Он мчится стрелой прямо на вас — берегитесь! Кажется, что вот-вот он ринется во тьму, в которой вы сидите, и превратит вас в рваный мешок кожи, полный измятого мяса и раздробленных костей, и разрушит, превратит в обломки и в пыль этот зал и это здание». В 2008 году то же могли сказать посетители кинотеатров про самодельный летательный аппарат из «Аленушки и Еремы», который живописно терпит крушение, практически падая зрителям на головы.

Индустрия становится зрелой, когда новая технология из аттракциона превращается в элемент художественного языка. Кино проделало этот путь за 10–15 лет. Сегодня, в условиях глобального рынка, новые технологии распространяются и приедаются гораздо быстрее. Так что и о новых героях приходится думать гораздо раньше.

Часть 2. Новые герои

Мультипликация — виртуальное искусство: она создает то, чего нет. На этом сделали себе кассу почти все голливудские блокбастеры — рассказывающие о живых детских игрушках («История игрушек»), о монстрах («Корпорация монстров» и три «Шрека»), о говорящих животных («Мадагаскар», «Ледниковый период», «В поисках Немо», «Акуля сказка», «Кун-фу панда», «Вольф», «Миссия Дарвина»), о роботах-мусорщиках («ВАЛЛ-И»).



«Масяня» — первый российский мультсериал с полностью оригинальным героем (Олег Куваев)

Людей в этих мультиках почти нет. Во-первых, потому что вокруг нас их пока и так в избытке. А во-вторых, потому что зеленое чудовище, говорящая белка или дерюжная кукла могут позволить себе всерьез говорить о том, что такое добро и зло, и давать человечеству морально-этические советы, а человек делать этого без экивоков, саморефлексии и самоиронии не может — неловко.

В новейшей российской анимации — наоборот: главные герои почти всех больших мультфильмов — люди. Мультипликация, как любая массовая фантазия, компенсирует нам то, чего нет. Российская мультипликация, таким образом, буквально компенсирует отсутствие человеческих героев в нашем кинематографе и вообще в массовой культуре последних двадцати лет. Рефлексирующее постсоветское кино так и не смогло предложить нам внятного национального героя, национальной идеи или идеологии — и за решение этой задачи взялась коммерческая мультипликация.

Советские, российские, никакие

В поисках идеологической точки опоры наша индустрия анимации, как в свое время киноиндустрия, обратилась к прошлому. Первым большим мультфильмом постсоветской России стали «Новые Бременские» (2000) — продолжение «Бременских музыкантов» 1969 года.

С одной стороны, это была попытка продолжить оборвавшуюся в 90-е традицию советской мультипликации. С другой стороны, мультик сделан с явной оглядкой на реалии и настроения 90-х. Спустя 30 лет в Бремене король стал нищим, а лучше всех чувствуют себя разбойники во главе с атаманшей, которая превратилась в банкиршу в малиновом пиджаке. В самом городе появились доселе невиданные казино, отели и ночные клубы. Один из разбойников-аферистов весело поет: «Всем по секрету скажу — кто больше платит, тому и служу!» А жители сокрушаются: «Никогда такого времени не бывало раньше в Бремене. И куда король глядел?! Настоящий беспредел!»

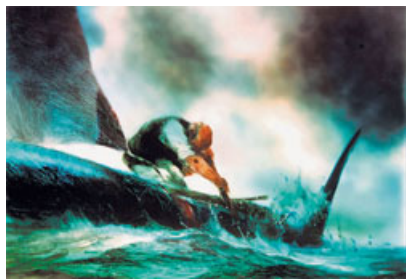
Мультик создавался в конце 90-х, но в прокат вышел уже в 2000-м, когда малиновые пиджаки практически исчезли, Борис Ельцин ушел в отставку, а эпоха 90-х закончилась. Авторы «Новых Бременских» элементарно опоздали: пока делался фильм, реальность успела измениться до неузнаваемости.

После неудачи с «Новыми Бременскими» новая русская анимация продолжала экранизировать зарубежные и советские сказки — так появились «Карлик Нос», «Щелкунчик» и «Незнайка и Баррабасс». С экранизацией в свое время начиналось и игровое кино, в массовом порядке адаптировавшее европейскую литературу — от «Золушки» до романов Золя, и голливудская полнометражная мультипликация: диснеевские «Белоснежка и семь гномов» и «Пиноккио». Но обе индустрии очень быстро пришли к созданию новых идеологий и новых оригинальных героев. В частности, для Диснея таким героем стал Микки-Маус, простая мышь из американской глубинки, без запросов, с нехитрой картиной мира — идеальный обыватель образца 1928 года, когда вышел первый 6-минутный мультик про Микки.

Этот герой жил очень долго и оказался самым богатым мультипликационным героем в истории. Потому что непотопляемым оказался его прототип — простой американец, оставшийся неизменным потребителем этого образа с конца 1920-х по наши дни, несмотря на все войны и политические кризисы XX века.

В России же лишь в 2000-м появился запрос на современного российского мультипликационного героя, а в массовой культуре — на национальную идею вообще: все 90-е мы смотрели того же «Микки-Мауса» и «Тома и Джерри». В 2001-м на этот запрос частично ответил Олег Куваев, сделавший культовый мультсериал про Масяню. Питерская девочка, в меру циничная, в меру скептическая, в меру депрессивная, — она брюзжала и попадала в идиотские ситуации, но при этом точно знала, что завтра ее мир не перевернется. В каком-то

смысле она была потенциальным представителем нарождавшегося российского среднего класса.



«Старик и море» — первый российский мультфильм, получивший премию «Оскар» (Александр Петров)

Российское общество времен «Масяни» только начинало надеяться на стабильность и рассчитывать на длительное процветание. Этот оптимизм у Олега Куваева сохранился до сих пор. «Рано или поздно у нас будут делать мультсериалы, — уверен он. — Спрос есть всегда, просто нужно умение и желание работать на долгосрочных проектах». Но довольно быстро выяснилось, что средний класс — оплот экономической и политической стабильности — в России представляет собой довольно узкую прослойку, и Масяня из массового коммерческого проекта начала превращаться в авторский и интеллектуальный.

В 2006 году мы снова предприняли попытку создать современного героя. Вышел мультфильм «Элька» — история о белом медвежонке, который спасает Арктику и Антарктиду от похитителей снега и льда.

Элька получился героем, близким к голливудским и одновременно к нашим. С одной стороны, это говорящий медведь, похожий на белых медведей из телевизионной рекламы «Кока-колы»; с другой стороны, он внук медведя Умки из одноименного советского мультлика. Как и мегапопулярные западные герои последних лет — от рыбки Немо до робота ВАЛЛ-И, — он борется за экологию, но при этом его главный враг — гигантская роботоподобная мышь Макси-Маус (зловещая версия Микки-Мауса), которой управляют современные Кай и Герда.

В общем, Элька — сплошной постмодернизм. Это национальный герой, отражающий сложившуюся в массовой культуре ситуацию отсутствия национального героя, этакое идеологическое «не пойми что». Видимо, поэтому фильм с треском провалился в прокате, при бюджете в \$4 млн собрав всего лишь \$700 тыс. Для сравнения: вышедший в том же 2006 году «Добрыня Никитич» собрал почти \$3,5 млн.

Братья и богатыри

Ну, что будем делать, россияне?

— Ой ты, люд ростовский! Ты послушай меня, Алешу, сына попа соборного. Доколе же нам, людям русским, терпеть супостата недоброго? Защитим жен да детей своих, постоим за землю русскую!

— Ты если чё конкретно предложить хочешь, так говори. А ежели так, языком чешешь, то слазь с бочки, не дури людям головы!»

Этот диалог из мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» очень точно иллюстрирует поиски национального героя и новой мифологии, которыми наша мультипликация занимается все 2000-е.

В 2000 году в кино вышел «Брат-2», и его герой Данила Багров стал носителем национальной идеи, единственным в постсоветском кинематографе. «У кого правда — тот и сильнее», «Русские своих на войне не бросают». Он сделал главное — вернул нам идентичность, утраченную в исторических катаклизмах всего XX века и в хаосе 90-х. Он стал первым по-настоящему массовым героем нулевых — не слишком умный, никогда не сомневающийся, всегда знающий, что делать и кто виноват.

По сути, это были архетипические черты национального героя, восходящие одновременно к Иванушке-дурачку и былинным богатырям. Они и говорят одинаково, и идеология у них одна — правда сильного, честь защитника родины. «Зло от зла умерло», — говорит Иванушка. «Свой своему поневоле брат», — говорит Данила. А первый из череды мультипликационных русских богатырей 2000-х, Алеша Попович, формулирует кредо национального героя нашего времени: «Суть не просто в золоте, а в том, чтобы люди в нас верили, понимаешь? Чтобы нас уважали».

«Алеша Попович и Тугарин Змей» вышел вскоре после «Брата-2», в 2004-м. Одним из его продюсеров был Сергей Сельянов, приложивший руку к обоим «Братьям». При бюджете в \$4 млн он собрал почти два, что для российского мультфильма тогда было рекордом, и породил единственный внятный тренд в нашей новой анимации, актуальный и сегодня.

За ним последовали «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», «Илья Муромец и Соловей Разбойник», а также целая серия мультфильмов про героев русских сказок: «Бабка Ежка и другие», «Приключения Аленушки и Еремы», «Про Федота-стрельца, удалого молодца». А скоро выйдут «Три богатыря», где Алеша, Добрыня и Илья будут совершать совместные подвиги. Все эти мультфильмы похожи: в них одинаковые деревни, леса, поля, избы, церкви и древнерусские города-крепости, а на их идейное содержание отлично ложится стишок, который Данила Багров бормочет в том же «Брате-2», убивая американских злодеев: «Я узнал, что у меня // Есть огромная семья — // И тропинка, и лесок, // В поле каждый колосок! // Речка, небо голубое — // Это все мое, родное! // Это Родина моя! // Всех люблю на свете я!»

Показательно, что и наше кино начинало с того же: первым русским фильмом в 1908 году стала «Понизовая вольница» — экранизация фрагмента пьесы-былины о Стеньке Разине. Древняя Русь — одна из лучших исторических эпох для поисков массовой национальной идеи. Она была до петровских реформ, до императорской России, до СССР и до России 90-х — иными словами, до всех прочих периодов, к которым у нас благодаря постоянному переписыванию истории в соответствии с политическим моментом сложилось двойственное отношение.

В каком-то смысле это надежная историческая платформа для стабильной массовой идеологии. Вряд ли завтра нам скажут, что былинные богатыри были предателями родины, как это уже несколько раз происходило, например, с героями революции и Гражданской войны. Поэтому мультяшный образ русского богатыря — идеального защитника родины — оказался успешнее героических защитников из других эпох, на которых сделал ставку наш кинематограф, будь то адмирал Колчак или Тарас Бульба. Тот же «Илья Муромец» при бюджете в \$2 млн собрал почти 10.

Но былинные герои — это все-таки наше прошлое. Про них все известно, и ничего нового с ними уже не произойдет. Создатель «Алеша Поповича» Константин Бронзит считает, что фольклорный ресурс себя исчерпал: «Сколько можно доить эту корову? Я все время призываю режиссеров и продюсеров: посмотрите на своих западных коллег, у них тоже есть замечательные сказки, но они не эксплуатируют их, а придумывают оригинальные истории. Логика ведь простая: когда зритель идет в кино, он хочет увидеть что-то новое и неожиданное».

Новое и неожиданное, пусть тоже на историческом материале, предложил Михаил Шприц, спродюсировав в Японии «Первый отряд» — фантастическую мангу о советских пионерах-героях, казненных фашистами, но восставших из мертвых, чтобы сразиться с врагами.

Пионеры Валя Котик, Марат Казей, Леня Голиков и Зина Портнова в советской мифологии быстро стали аналогами богатырей. «Первый отряд», который должен выйти в прокат этой осенью, довел их культ до логического завершения: мультяшные Валя, Марат, Леня, Зина и их подруга Надя — герои, обладающие фантастическими способностями, недоступными простым смертным. При этом у них, как и у богатырей, четкая картина мира и несложные установки: защищать родину, помогать друзьям, жертвовать собой во имя общей цели.

Таких героев можно было найти лишь в том прошлом, героическая природа которого не подвергается сомнениям. Великая Отечественная война — единственный бесспорно героический эпизод в российской истории XX века. Именно поэтому она до сих пор служит источником сюжетов и героев массовой культуры, а за роль в ней нашей страны мы готовы бороться со всем миром. В 1998 году волну возмущения в России вызвал выход спилберговского фильма «Спасти рядового Райана», в котором воспевался подвиг американских солдат во Второй мировой, а режиссер Никита Михалков даже заявил, что снимет в ответ «Утомленные солнцем 2» — о том, как воевал на фронте советский комдив Котов. Парадоксально, но факт — именно поэтому о той войне сейчас очень легко сделать анимационный блокбастер и почти невозможно снять хорошее игровое кино, которое станет суперпопулярным.

Эпилог. Будущее человечества

В ближайшее десятилетие нас ждет слияние и новое разделение двух искусств — кинематографа и 3D-анимации. Этот процесс уже идет: киноблокбастеры с супергероями, простыми сюжетами и массой спец-эффектов становятся все более похожими на кинокомиксы или 3D-мультфильмы, а те, в свою очередь,

замахиваются на все более масштабные темы, которыми раньше занималось популярное кино. Образуется новый жанр — за ним будущие миллионные и миллиардные сборы и право формулировать для нас простые истины, которых всегда не хватает в нашей непростой жизни.

Обычное кино как массовое искусство умрет, как некогда умер в этом качестве театр, а до него — классическая опера. Оно постепенно станет забавой для умных, уйдет в артаус и там будет оперировать все более сложными смыслами. Его будут смотреть избранные, которые всегда есть, но никогда не составляют большинство потребителей культуры — хотя бы потому, что у них слишком разные интересы, чтобы объединиться.

А созданием общей для всех массовой идеологии займется полнометражная и многобюджетная 3D-анимация. На базе такой идеологии можно проектировать будущее человечества — и анимационный Голливуд занимается этим уже много лет, начиная с сериала «Джетсоны» (1962), где люди передвигаются на летающих автомобилях, а работают за всех роботы, и заканчивая полнометражной экологической антиутопией «ВАЛЛ-И». А с выходом мультфильма «Девять» к этому тренду присоединились и мы.

В этих анимационных фильмах наше настоящее становится прошлым, а будущее рисуется самыми мрачными красками. Человечество погубят бесконтрольное потребление и чрезмерная зависимость от машин. Герои будущего — те, кто смогут противостоять разрушительной силе цивилизации. Они подчеркнута негероические: ВАЛЛ-И — устаревшая и довольно ржавая модель робота, а Девятый, спасающий мир, — кукла, сделанная из дерюжки, нескольких металлических деталей и проводов.

При этом герои, созданные буквально из ошметков нашей сегодняшней цивилизации, гораздо более человечны, чем мы. Они способны на любовь и самопожертвование в мире, в котором этим понятиям уже много веков нет места, где разного рода «богатырские» проекты потерпели сокрушительное поражение.

Так, может быть, герой будущего — просто человек? Слабый и сомневающийся, одолеваемый страхами и страстями, но живой, думающий и от этого способный стать кем угодно, в том числе благородным спасителем мира. Как ни парадоксально, мегаприбыльные анимационные блокбастеры-антиутопии последних лет призывают нас задуматься о душе. В конце концов, как говорит профессор из «Девяти» устами своей дерюжной куклы, «чтобы дать жить неживому, разума недостаточно — нужна душа».

Наталья Зайцева,
Евгений Гусятинский,
Юлия Идлис,
Константин Мильчин

Автор: Артур Скальский © Русский репортер КУЛЬТУРА, МИР 👁 9856 24.09.2009, 16:13 📌 324

URL: <https://babr24.com/?ADE=81068> Bytes: 24498 / 23851 Версия для печати

 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)
- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:
newsbabr@gmail.com

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)
Эл. почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл. почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь

Телеграм: @bur24_link_bot

эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: @irk24_link_bot

эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: @kras24_link_bot

эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская

Телеграм: @nsk24_link_bot

эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин

Телеграм: @tomsk24_link_bot

эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"

Телеграм: @babrobot_bot

эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)