

«Самое неблагоприятное занятие»

3 августа 2022



Начиная с 24 февраля аниматор Олег Куваев выпустил три новых серии «Масяни» — комедийного мультсериала, который в начале нулевых еженедельно показывали в программе Леонида Парфёнова «Намедни». В течение двадцати лет жизни созданная Куваевым эксцентричная петербурженка Масяня избегала политических тем, а теперь стала выступать с резкой критикой *** (спецоперации). Сатирический [ролик](#) «Санкт-Мариубург», по сюжету которого китайцы решили «денацифицировать» Россию, собрал уже почти четыре миллиона просмотров, и спустя две недели после выхода его продолжают активно обсуждать в соцсетях.

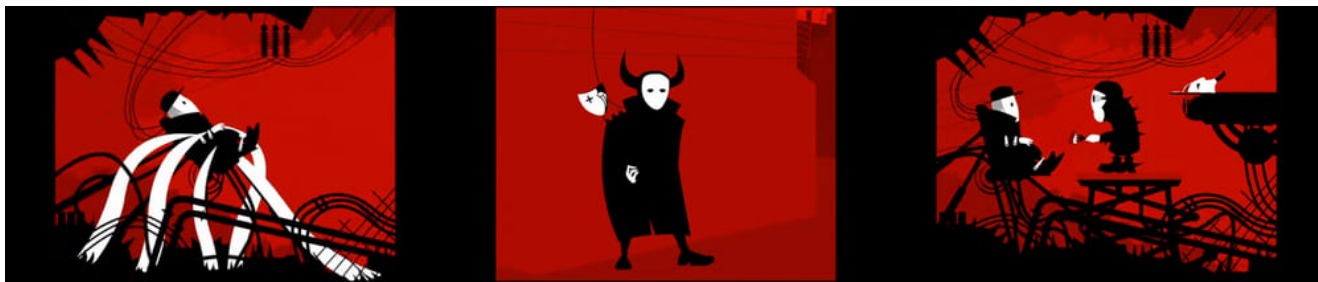
Несмотря на актуальность последних серий, «Масяня», скорее, «привет из прошлого». Пик её популярности пришёлся на середину двухтысячных, а внешний вид персонажей с тех пор почти не изменился. Этот вид — простая и слегка небрежная рисовка — отголосок эпохи флэш-анимации: доступной и эффективной технологии, которая сегодня уже не используется, а двадцать лет назад стала культурным феноменом и откровением для художников во всем мире. Воспользовавшись новым витком популярности

«Масяни», Иван Козлов восстановил историю российской независимой флэш-анимации, а заодно попытался понять, что послужило залогом редкого единодушия в неприятии *** (спецоперации), которое сегодня проявляют российские мультипликаторы — и, в частности, герои эпохи флэша.

Flash and Happiness

Человек видит на стене дома объявление. Адрес, указанный там, приводит его в некую промзону, чёрные щупальца затаскивают внутрь одного из цехов и фиксируют на специальном сидении, после чего перед ним на столе появляется обездвиженное тело. Сотрудник цеха отрезает от тела кусок — где-то в районе височной кости — и заставляет посетителя прожевать его и проглотить. Пройдя через пищеварительный тракт, фрагмент тела превращается в таблетку, которая торжественно вручается герою. Конец.

Таков сюжет [клипа](#), в 2005 году созданного Николаем Беловым — ярким представителем эпохи независимой флэш-анимации, для которой подобные мультфильмы мрачного, шокирующего и провокационного содержания характерны в большей степени, чем жизнерадостная и весёлая (если не считать последних трёх серий) «Масяня». Под «независимостью» тут имеется в виду примерно то же, что и в случае с кино: например, популярные и любимые детьми «Смешарики» тоже делались во флэше, но изначально были задуманы как коммерческий продукт для телевизора. А вот экспериментальные, артхаусные или просто хулиганские мультфильмы, которые создавались в лучшем случае для фестивалей, а в худшем — на коленке для узкого круга друзей, и составили культурное явление, которое в нулевые годы объединило многих известных сегодня аниматоров. В русскоязычном интернете центром притяжения для них стал сайт KOMS.ru — авторский проект Павла Мунтяна, аниматора и продюсера. Впоследствии Мунтян прославится созданием проекта «[Mr. Freeman](#)» и виртуального государства «[Фриленд](#)», гражданами которого стали галерист Марат Гельман, актёр Вадим Демчог и другие известные люди.



Скриншот: Das Produkt / Николай Белов / youtube.com/user/komsru

Независимая флэш-анимация предоставляла художникам свободу, которой каждый распоряжался по-своему. Сейчас трудно осознать, что беззаботная героиня Куваева, в течение долгого времени мелькавшая на федеральном ТВ, и мрачные готические мультфильмы про разрезание трупов — явления одного порядка. Но истоки у них действительно были одни.

Flash — технология компьютерной анимации, обеспечивающая плавное видоизменение объектов (это называется векторным морфингом) и наличие звука и интерактивности. Первые подобные программы появились в 1986 году и сразу привлекли внимание художников и создателей игр во всём мире, поскольку отличались большим спектром возможностей и демократичностью. Уже в 1991 году создали первую компьютерную игру на флэше, а затем его популярность стала стремительно расти — к 1996 году, когда компания Macromedia скупил существующие разработки и упаковала их в продукт под названием Flash, вокруг технологии уже сложилось большое комьюнити.

Сейчас трудно сказать, кто был пионером среди флэш-сериалов на Западе. Во времена, когда интернет только становился массовым, информация об этом до российских аниматоров могла просто не доходить: проекты тогда жили и умирали, не выходя за пределы локальных тусовок, поскольку не было соцсетей для их распространения. К тому же, крупные западные компании долго отказывались признавать флэш технологией, которая могла бы сгодиться для создания серьёзного коммерческого продукта.

Но тусовки со временем объединялись, художники находили друг друга, а в сети появлялось всё больше популярных тематических сайтов. Главным мировым ресурсом такого рода был основанный Томом Фалпом newgrounds.com. Сейчас этот сайт выглядит просто как видеохостинг для маргинальных мультфильмов, но когда-то он был значимой площадкой,

на базе которой сформировалась субкультура художников, экспериментирующих с флэшем. Именно на нём зародились такие проекты, как, например, Cyanide and Happiness, известный российским пользователям в основном по [коротким комиксам](#), полным чёрного юмора.

Хулиганство и анархия

В России ближайшим (в плане культурного влияния) аналогом «newgrounds» можно считать сайт multikov.net, основанный Андреем и Натальей Щербаневыми.

— Многие участники «мультиков», — говорит Павел Мунтян, который был последним владельцем этого домена и несколько лет назад передал его компании IVI, — впоследствии нашли своё место в области анимации. Круг был узкий — прямо суперлокальная тусовка, пара сотен человек на всю страну. Но многие выросли.

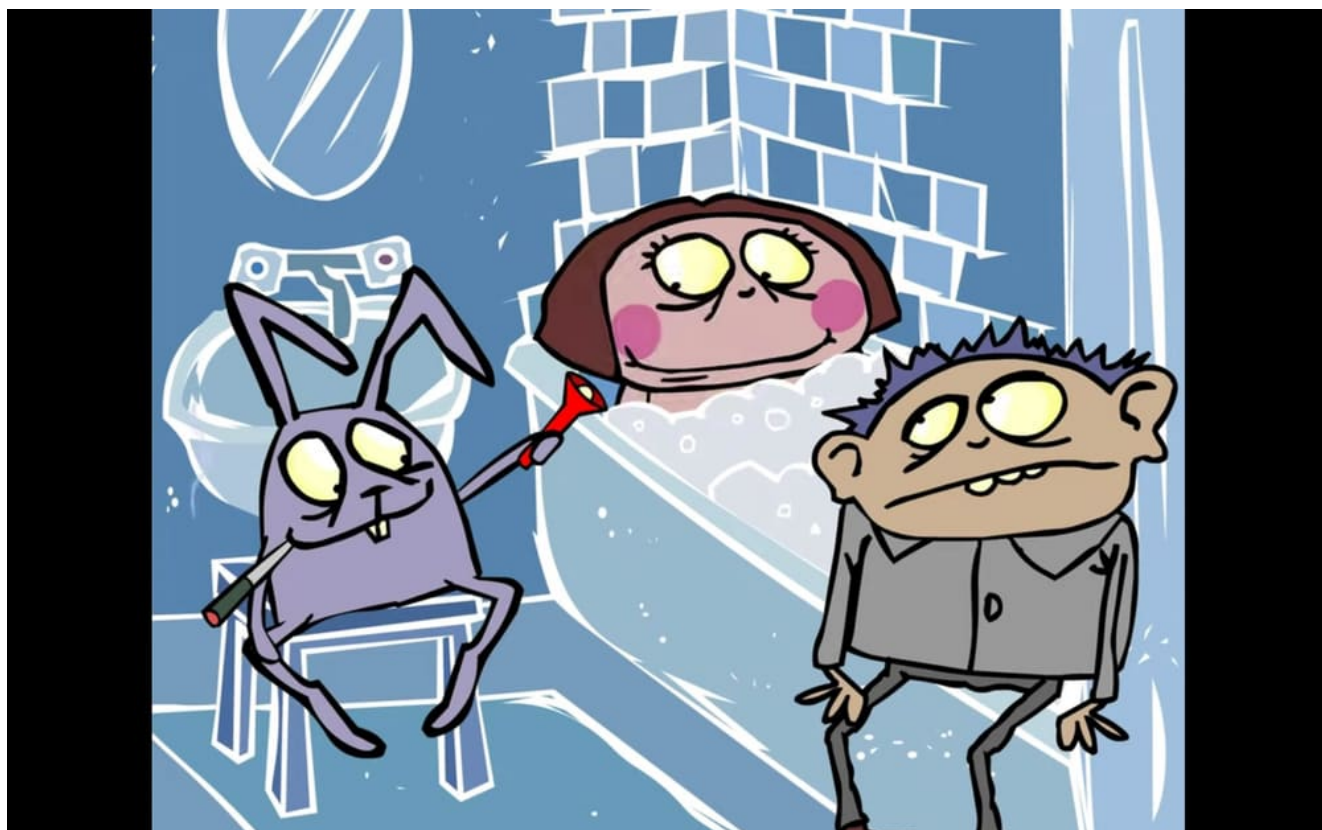


Скриншот: Mr. Freeman, part 00 / youtube.com/c/mf0

— Там собралась тусовка людей, которые и сейчас заметны в российской анимации, — добавляет режиссёр-аниматор Андрей Бахурин, который в нулевые тоже активно работал во флэше. — Неимоверно важную роль во флэш-движении (и в моём к нему отношении в частности) сыграл успех

Олега Куваева и его «Масяни». Он оказался ледоколом, проделавшим брешь в сознании, через которую хлынул поток всех остальных аниматоров.

— В России, конечно же, первыми известными проектами были «Масяня» и «Магазинчик БО» Олега Куваева, — подтверждает Мунтян. — С них, по сути, началась целая эпоха.



Скриншот: Магазинчик БО. Эпизод 1. Интро плюс фонарь / youtube.com/c/MasyanyaKuvaeva

«[Магазинчик БО](#)» — сериал, посвящённый приключениям сверхразумного инопланетного зайца и его земных друзей, — выходил с 2003 по 2006 год и в своё время стал действительно очень популярным, тем более что его музыкальное сопровождение обеспечили «Сплин», «Ленинград» и ещё с десяток других известных российских групп. Но «Магазинчик БО» больше не выходит, а вот «Масяня» до сих пор живёт. Рассказывать, как и когда она появилась, дело неблагоприятное, поскольку Олег Куваев уже проделал за журналистов всю работу, давно и доступно [изложив](#) историю создания мультсериала на посвящённом ему сайте. Про собственную историю Куваев тоже не забыл — в частности, сообщил, что работать с технологией Flash он начал одним из первых в России. Рассказывает Куваев и о моменте появления Масяни на свет (это произошло осенью 2001 года — тогда он создал несколько первых «мультов», просто тестируя технологию

и не подозревая, что их главная героиня вскоре обретёт всероссийскую популярность). В истории «Масяни» Куваев обходит вниманием разве что тот факт, что работал он не в полном вакууме и с интересом следил за тем, как флэш-культура появлялась и развивалась на Западе:

— Было много проектов, — вспоминает он. — Я смотрел «[Joe Cartoons](#)» и «Happy Tree Friends»: они как раз тогда выходили и вокруг них было очень много шума.



Скриншот: Joe Cartoon — 3 Drunk Flies / youtube.com/channel/UCLY_sKr2uiTq8iTrE1QUR-Q

В России «Happy Tree Friends», уже изрядно подзабытые в мире, продолжают создавать шум до сих пор. Здесь их с завидным упорством пытаются запретить (в последний раз очередной эпизод сериала запрещали меньше месяца назад, [в начале июля](#)) из-за чрезмерной жестокости: его главные герои — милые лесные зверюшки — постоянно выпускают друг другу кишки и занимаются всякой кровавой расчленёнкой, что для флэш-анимации вполне типично:

— Тогда [в начале двухтысячных] во флэше делалось то, что нельзя было сделать в обычном телевизоре и в обычных медиа, — вспоминает Куваев. — «Масяня» тоже делалась как хулиганское такое, анархическое видео,

рисовано оно было кое-как, записывалось на сломанный микрофон от наушников — в общем, было весело. В то время люди стали привыкать к идее о том, что видео может быть интерактивным, что медиа станут интерактивными, а кино будет такое, что зритель будет в нём участвовать. И начало это делаться именно на флэше — сначала видео, потом и игры. Технология была очень многообещающей.



Скриншот: Happy Tree Friends / youtube.com/mondominishows

Свою былую популярность технология завоевала ещё и потому, что интернет в начале века был слишком медленным, и обычное видео не могло курсировать по нему с той же лёгкостью, что сейчас.

— Флэш оказался доступен и лёгок в освоении, — констатирует Андрей Бахурин. — Впервые оказалось, что мультфильм может сделать каждый, тогда как до флэша это было невозможно. Ну и вторая важная причина — такие мультфильмы очень мало весили. Это ведь были времена [диалапа](#), видео качать никто не мог — если только очень нужное видео качать два дня. А флэш-мульты качались очень быстро даже на таких скоростях. И это было чуть ли не единственной возможностью заявить о себе. Поэтому пошло такое движение народное.

То ли самоубийство, то ли Сорокин

В случае с Бахуриным стремление «заявить о себе» со временем вылилось в сайт под названием «[Кровавый цирк кукол-уродов](#)», на котором он выкладывал не только авторские мультфильмы, но и живопись, мини-игры, арт и самодельных кукол. Несмотря на пугающее название и наличие множества монстров, мультфильмы Бахурина были скорее лирическими, нежели страшными (в доказательство — один из характерных [примеров](#)). А вот упомянутый в начале Николай «Кол» Белов никогда не чурался шок-контента: его персональный сайт [KOLLAPS](#) изобилует мультфильмами, полными сцен экстремального насилия.

«Тотемным» мультсериалом для него оказался вышедший в 2000 году «[Radiskull and Devil Doll](#)»: в первой серии летающий череп с ирокезом и его ассистент — писклявая рогатая куколка — поют песенку, в которой грозятся всех убить, и большинство последующих серий не особенно отличаются от первой, но для Белова этот инновационный по тем временам сериал стал «взрывом в голове».



Скриншот: Los Dias Sin Dias / youtube.com/c/AndreiBakhurin

— Поковырявшись во флэше, — вспоминает Кол, — я изготовил свой первый мультфильм. То ли про самоубийство, то ли по «Нормальной жизни» Сорокина.

Он тогда трудился на заводе и был знаком лишь с несколькими западными мультями, распространявшимися на дискетах (например, с минутным мультфильмом «[Лягушка в блендере](#)», сюжет которого очень прост — лягушку перемалывают в блендере). По-настоящему Белов развернулся, когда познакомился на сайте multikov.net с Мунтяном и Бахуриным.

— В то время, как и сейчас, меня фильмы ужасов интересовали да фантастика мрачная. Мультфильмы про смерть пошли, [клипы Теодора Бастарда](#) и Театра Яда. Схожее было у Бахурина, наверное, да и всё у нас. А потом Мунтян решил создать тематический сайт KOMS.ru и перетянуть

туда людей со странными и страшными мультфильмами и артом.



Скриншот: Pustota / youtube.com/c/KolBelov

Название проекта расшифровывалось как «Концептуально отличающаяся мультипликационная система». Павел Мунтян и сам признаёт, что название довольно громоздкое, но на то есть свои причины. Незадолго до создания сайта KOMS.ru Мунтян работал в правительстве Москвы — в Комитете общественных и межрегиональных связей. Во время работы он предложил сделать комитету отдельный сайт — эту идею приняли, но раскачивались с ней очень долго, года полтора.

— В итоге, — вспоминает он, — я расстался с мэрией, а домен остался у меня. Так и получилось это странное имя. Было желание под домен придумать расшифровку, а не регистрировать новое. Это изначально был мой авторский проект, но с самыми яркими авторами постепенно завязалась сперва дружба, а потом и сотрудничество. Николай Белов (Kol-Belov), Андрей Бахурин (Scary Dolls), Елена Волк (Atl Xolotl) и Сергей Анисков (One Russian) — это были локомотивы, бесспорно.



Скриншот: Mirs Pirs / youtube.com/user/sashasvirsky

«КОМС» объединил многих флэш-аниматоров того времени. Сейчас проект закрыт, а сайт выглядит как свалка с битыми swf-файлами, но раньше на нём кипела жизнь, происходили регулярные обновления контента и общение участников. Здесь отмечались и малоизвестные авторы, и состоявшиеся художники, и будущие звёзды российской анимации (как, например, Саша Свирский: принёсший ему славу мультфильм «[Мирс Пирс](#)», заглавный герой которого упал в чемодан и оказался в эпицентре войны с роботами из другого измерения, до сих пор висит на сайте, хотя и не открывается). О каком-то стилевом единстве тут не могло быть и речи: соседство, скажем, изящной [зарисовки](#) Елены Волк на музыку группы «Башня Rowan» с колбеловским «[Objectionable Apparatus 2](#)», в котором чудовище в латексном костюме насилует утопленницу, не удивляло вообще никого.

Вдохновлённые обрубками

По мнению Павла Мунтяна, на участников проекта KOMS.ru (а значит, и на независимую российскую флэш-анимацию вообще) сильно повлияли работы американских аниматоров, братьев [Стивена и Тимоти Куэй](#), чешского режиссёра Яна Шванкмайера и российского дизайнера и медиахудожника Олега Пащенко.

Самому Мунтяну в 2004 году «окончательно оторвал сознание» вышедший в 2003 году мультфильм студии Ака под названием «[Jojo in the stars](#)» — показанная почти на сотне фестивалей романтическая история, вдохновленная песней Ника Кейва и группы Bad Seeds. У других его коллег — свои мультфильмы-фавориты, но чаще прочих они упоминают два проекта. Во-первых, древний мультфильм Джоэла Ветча «[Испуганный мальчик](#)». В пятиминутном видео зрителю показывают анемичного ребёнка на фоне серых пятиэтажек, рядом с которым постепенно появляются разные герои маскульту вроде Бритни Спирс, а также крабы с головами Пеннивайза и Дарта Вейдера. Все они ближе к концу ролика начинают танцевать техно, и всё это происходит под песню «Полюшко-поле» в качестве саундтрека.



Скриншот: crab flash video («A frightened boy» by Joel Veitch) / youtube.com/user/Froschkatze

Второй проект — «Зелёные обрубки». В оригинале этот мультсериал называется «Salad Fingers», но Павел со товарищи решили локализовать его именно так. Его главный герой — зелёное антропоморфное создание, обитающее в унылых пустошах, обладающее гипнотическим голосом и массой нездоровых наклонностей. Этот созданный аниматором Дэвидом Фиртом мультфильм, первая серия которого вышла в 2004 году, был буквально пропитан нездоровой атмосферой, но вместо того, чтобы стать продуктом «на любителя», приобрёл даже не культовый статус, а вполне

себе массовую популярность.

Несколькими годами позже, когда «Зелёные обрубки» узнали и полюбили в России, Фирт разрешил Мунтяну представлять его на территории бывшего СССР. В итоге даже оффлайновая презентация «Обрубков» прошла не в Великобритании, откуда Фирт родом, а в России: это случилось в 2006 году, на фестивале «Трэш/Флэш» в клубе «IKRA». Такое международное сотрудничество, по словам Мунтяна, не должно удивлять, тем более что были и обратные ситуации: в 2015 году в Великобритании прошла презентация одной из серий проекта «Mr. Freeman», причём проходила она в парке Дисмаленд и проводил её лично художник Бэнкси.



Скриншот: Salad Fingers 12: Post Man / youtube.com/c/davidfirth

Фирт, трудившийся аниматором на BBC, в итоге отдал предпочтение независимым авторским разработкам. Последняя на данный момент серия «Обрубков» [вышла](#) относительно недавно (если сравнивать с прошлыми многолетними перерывами) — в марте. Она называется «Почтальон». По её сюжету, главный герой заводит романтические отношения с найденным на улице полуразложившимся трупом собаки.

Теория заговора Масяни

«Зелёные обрубки» пережили большинство российских проектов, для которых когда-то выступили источником вдохновения. В России подобным проектом-долгожителем можно считать «Масяню», однако с 2013 года мультсериал выходит только в видеоформате: Flash-технология к тому времени уже устарела. Времена, когда «Масяня» публиковалась во флэше, её автор вспоминает с ностальгией:

— Ко мне в студию, — рассказывает Куваев, — приходила куча народу: художники, форумчане разные. То есть флэш обеспечивал не только интерактивность в интернете, но и создавал довольно бурную культурную жизнь для цифровых художников, чего сейчас, опять же, не наблюдается: расселись по своим студиям — и каждый сам клекает своё видео! А в начале нулевых была активная жизнь и проекты бурно расцветали. Тогда страна была ещё не очень суровой в плане цензуры, было много свободных СМИ и пространства для высказываний. Поэтому я и делал всё, что хотел.

Однако и в те времена всё было не так безоблачно. В 2002 году вышел двадцать второй эпизод «Масяни» под названием «[Экскурсия по Санкт-Петербургу](#)», в котором главная героиня предлагает гостям города увидеть «восхитительный раздолбанный архитектурный ансамбль» и «легендарные обоссанные дворы-колодцы, заваленные говном до крыш», и насладиться «задристанными собаками садами и парками». В результате СМИ [объявили](#) эту серию «частью политического заговора против губернатора Яковлева», а кто-то из местных депутатов потребовал в отношении Куваева репрессивных мер.

— Я на это не особо обратил внимание, — вспоминает Олег, — да и в целом каток репрессий тогда ещё был маленький, настольный. Я не боялся, что он на меня наедет, ну он и не наехал.



Скриншот: Масяня. Эпизод 22. Экскурсия по Санкт-Петербургу / youtube.com/c/MasyanyaKuvaeva

Тем не менее, согласно [опубликованной](#) на сайте «Масяни» истории мультфильма, именно из-за этой «паршивой нервотрёпки» Куваев отказался от идеи создания политических и даже околополитических мультфильмов. Надолго, но, как мы знаем, не навсегда: в многочисленных интервью, данных разным СМИ после выхода «Санкт-Мариубурга», Куваев откровенно сожалеет о выбранной когда-то аполитичности. Однако возвращение «Масяни» в большую политику случилось уже совсем в другой реальности: каток репрессий сильно увеличился в размерах, темы стали значительно более глобальными, чем забитые говном колодцы, да и сама технология, благодаря которой «Масяня» появилась на свет, уже стала пережитком далёкого прошлого.

Джобс-убийца

В 2012 году компания Adobe объявила о планах прекратить поддержку технологии Flash в пределах ближайших пяти-десяти лет. Флэш прожил максимум отмеренного ему срока: после 31 декабря 2020 года компания удалила плеер со своего сайта, заблокировала содержимое на основе AFP и предложила пользователям удалить продукт со своих устройств.

Куваев из принципа не стал этого делать:

— Теперь мне устройство постоянно пишет: «разинсталлировать флэш-плеер», «разинсталлировать флэш-плеер», а я не хочу ничего разинсталлировать! Убийство флэша с технологической и эстетической точки зрения было шагом назад, на смену ему ничего особого не пришло — ну, то есть пришёл, например, [HTML5](#), которым легко не пооперируешь, да никто толком и не брался.

По мнению Олега, для которого во флэше была ценна именно интерактивность, самая примитивная «флэшка» начала нулевых обладает этим свойством в большей степени, чем «любая поделка Нетфликса» (под которой он имеет в виду, например, эпизод «Чёрного зеркала» «[Брандашмыг](#)»).

Но интерактивность — далеко не главная утрата, постигшая сообщество аниматоров после отмены флэша. По мнению Куваева, вместе с технологией ушла в небытие и та субкультура, которая вокруг неё формировалась: в частности, интернет-форумы и оффлайновые тусовки:

— Сколько сайтов померло, куча форумов рухнула. Флэш-культура оставила большой жирный след, но действительно полностью сдохла.

Создатель «Масяни» винит в «убийстве» флэша лично Стива Джобса. Впрочем, не без оснований: именно глава Apple в своё время принял решение не встраивать поддержку технологии в свои продукты, посчитав её слишком несовершенной и уязвимой.

— Для меня была большая личная трагедия, когда Джобс убил флэш. Я помню, когда появились первые айфоны, появились и специальные плагины, позволяющие проигрывать флэш внутри айфона, куда люди их как-то умудрялись запихивать. Но Джобс и его команда всё это пресекли.

Несмотря на свой воинственный настрой, создатель Масяни видит и плюсы в произошедшей перемене:

— Так и идёт история. В какой-то момент мне пришлось перейти на видео, но в этом были положительные стороны: больше свободы для монтажных и режиссёрских штук, да и «Масяня» после этого перехода стала

нормальным полноценным мультсериалом.

— Включился скоростной интернет, появился YouTube, — добавляет Андрей Бахурин. — Просмотр видео онлайн стал обычной вещью. Понятно, что видео сразу вытеснило любительский флэш. Вот волна и ушла. В политике настали времена и законы, которые специально отсекали от анимации народ. С помощью [прокатных удостоверений](#), например. Тот, кто хочет делать мульты на коленке, маргинализирован по своим каналам в соцсетях. Если я с самого начала поехал участвовать в фестивалях и даже на ТВ мелькнул, то сейчас это невозможно усилиями министерства культуры. Если бы оно со своими «экранками» поторопилось на несколько лет раньше, я бы сейчас, скорее всего, занимался совсем другой профессией.

А Павел Мунтян и вовсе относится к изменениям философски и, кажется, не особенно жалеет ни об утрате флэша, ни об исчезновении связанной с ним специфической субкультуры:

— Как пел Александр Башлачёв, «каждому времени — свои ордена». Проект KOMS.ru ушёл в историю, он выполнил свою функцию, он получил свои награды, он сыграл свою небольшую, но очень важную роль в формировании современной российской анимации. Сейчас время других проектов, других историй, других имён.

Время других историй

Пока флэш и связанная с ним субкультура медленно умирали в полном соответствии с видением компании Apple, герои этого материала тоже рассеивались по миру, уходя каждый в свои проекты. Олег Куваев уехал в Израиль еще в 2008 году и теперь занимается фрилансом и работой над новыми сериями «Масяни». Павел Мунтян вместе со своей студией Toonbox ещё после аннексии Крыма в 2014 году перебрался на Кипр, где с головой ушёл в футурологию и высокотехнологичные проекты: стал сооснователем виртуального государства Freeland и криптовалюты FMCoin, а сейчас работает над первым в мире NFT-мультсериалом «Take My Muffin», вокруг которого выстраивает целую метавселенную. Из-за того, что российские власти включили Кипр в число «недружественных государств и территорий», Мунтян был вынужден отказаться от всех сделок, связанных с Россией, но на размах и амбициозность его текущих проектов это не повлияло:

— Мы ушли далеко, — рассказывает он, — и развиваем тему экстерриториальных государств в новом проекте, куда интегрированы почти все держатели паспортов Фриленда. Это большой и важный эксперимент, который потенциально может повернуть человечество в новое русло. Я думаю, что анонсирование наших разработок мы начнем ближе к концу следующего года. Сейчас слишком рано.

Кол Белов окопался где-то в Подмоскowie (в загадочном месте, которое он сам называет «Чёрной деревней»), работает над рекламой «ВКонтакте», собирает графические романы и мрачную японскую мангу и периодически шлёт во внешний мир весточки в виде новых анимационных клипов и короткометражек. А совсем недавно уехал и Андрей Бахурин. Точнее, не уехал, а эмигрировал вместе с семьёй — или, как он выражается в одном из постов, эвакуировался. Как и многие россияне, он в экстренном порядке принял это решение после 24 февраля — но если большинство соотечественников выбрали Ереван, Тбилиси, Белград и другие относительно очевидные маршруты, то Бахурин в итоге оказался на Шри-Ланке, которую почти одновременно с его приездом охватили вызванные затяжным кризисом массовые беспорядки. Впрочем, на странице в Facebook* Бахурин периодически рассказывает читателям о жизни на новом месте — и волнения на Шри-Ланке закономерно заботят его намного меньше, чем происходящее в Украине и России.



Скриншот: Animators Against War — 6 /
youtube.com/channel/UC01PSr5it3QrLLtFXu5fPKw

Большинство героев этого материала с 24 февраля заняли антивоенную позицию. Они довольно однозначно высказываются в соцсетях — за исключением разве что Белова, который в них в принципе никогда не был активен:

— Я всегда как-то автономно работал, и из спорта предпочитаю поднятие гири, — говорит он. — Мультфильмы смотрю очень редко, читаю тоже нечасто, много рисую и шумлю, влиться в ряды аниматоров никогда цели не было и нет. Но повлиять на происходящее анимация вполне может, хотя в моём случае это скорее предсказания апокалипсиса, не раз уже убеждался в этом.

Аниматоры действительно оказались на редкость сплочённым сообществом, желающим «влиять на происходящее»: например, именно они создали одно из самых заметных коллективных писем в первые дни «специальной операции» (письмо, изначально размещённое на сайте «Новой газеты», сейчас удалено, но на момент удаления его подписали более пятисот человек). А в марте на YouTube был запущен флешмоб «[Аниматоры против *** \(спецоперации\)](#)», для которого несколько десятков участников нарисовали короткие антивоенные ролики.

Проект мыслился как анонимный, и некоторые задействованные в нём авторы в итоге так и пожелали остаться неузнанными. Другие, напротив, анонсировали своё участие в альманахе и выложили свой эпизод на всеобщее обозрение. Так это сделал, например, уже упомянутый Саша Свирский, который создал два небольших скетча с легко узнаваемым неприятным кряхтением: [один](#) (вызывающий меньшее физическое отвращение) был включен в альманах, а [другой](#) (несколько более отвратительный) размещён у Свирского на странице.



Скриншот: Чужой хлеб. Трейлер. Not my bread. Trailer / youtube.com/c/AndreiBakhurin

Своё участие обозначил и Андрей Бахурин, который нарисовал для проекта [один из эпизодов](#). Он оказался, возможно, вообще первым аниматором, открыто написавшим «Нет *** (спецоперации)» ещё 13 февраля; когда его коллегу уволили за антивоенное высказывание, Бахурин нарисовал небольшой [скетч](#), в котором человек, похожий на Путина, блюёт субстанцией цветов украинского флага.

Несмотря на узнаваемый образ, публикация не привлекла особого внимания ботов или хейтеров. В отличие от мультфильмов Куваева, которого после «Санкт-Мариубурга» атаковали с новой силой.

— Мне трудно усложнить жизнь, — смеётся он, — я сижу в своём подвале один и практически никуда не хожу. Угрозы, конечно, поступают время от времени, ну так они и раньше поступали. Грязный поток говна от российских троллей — это уже нормальная область общения в сети, его уже все воспринимают нормально и спокойно, все знают, что есть кремлеботы и говноботы, которые засирают интернет ложью, гомофобией, расизмом и ненавистью. Лучше б, конечно, этого потока не было, но что поделаешь? Большие бюджеты вкладываются в засирание интернета, и засирание проходит вполне успешно.

«Время посадок и лагерей»

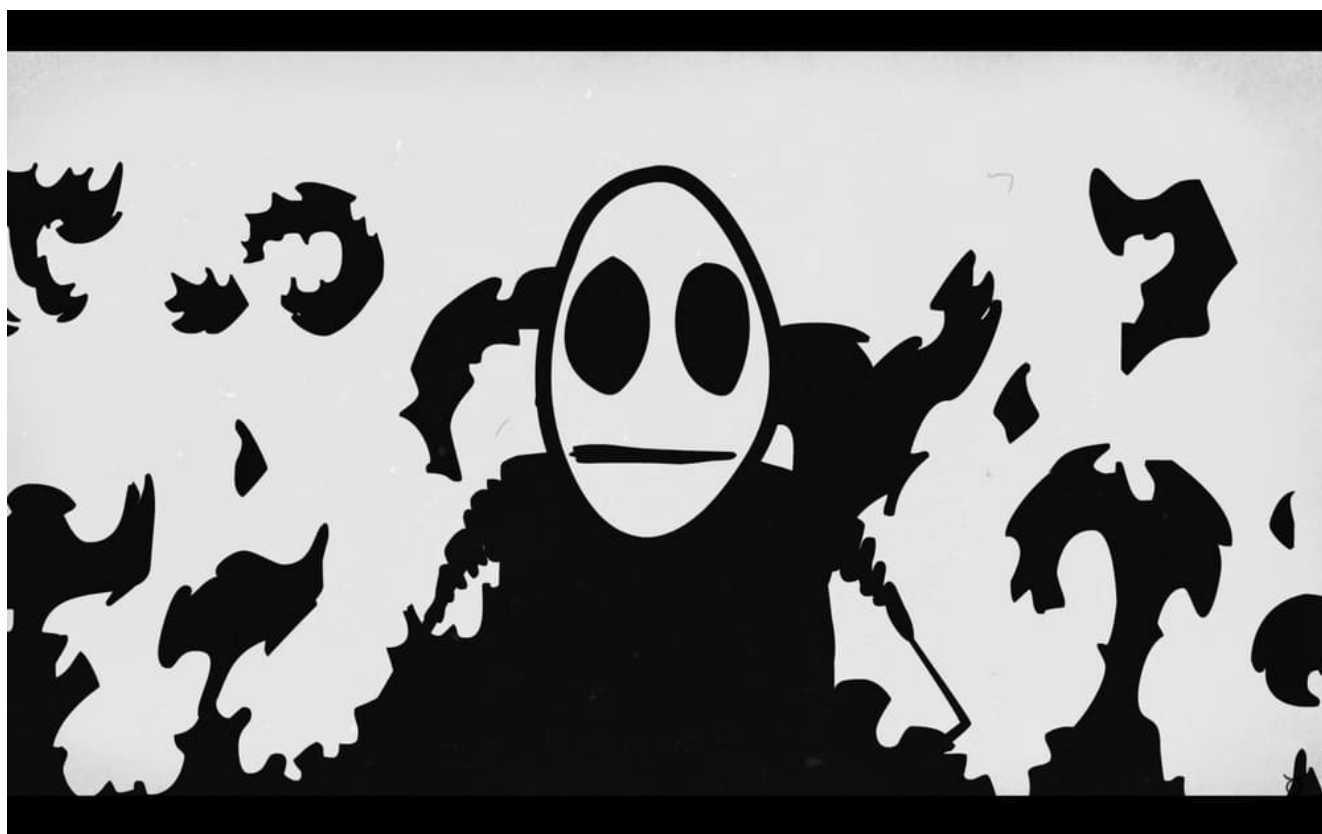
Пока что все высказывания от российских аниматоров ограничиваются скетчами или короткими зарисовками. Десятиминутная «Масяня» — исключение. Плюс к этому, у Андрея Бахурина есть нарисованный им шестиминутный фильм «Чужой хлеб», посвящённый блокаде Ленинграда (сейчас фильм показывают на фестивалях, поэтому в сети можно увидеть только его [трейлер](#)). Он был придуман и создан задолго до 24 февраля, но после этой даты автор стал представлять его в соцсетях не просто как «фильм о блокаде», а именно как «антивоенный» фильм. А несколько дней назад художник Вадим Эпштейн опубликовал аудиовизуальное [эссе](#), созданное нейросетью на основе фразы «реквием по человечеству в современной военной одержимости» и стихов Веры Полозковой, но это скорее видеоарт, а не анимация как таковая.

Олег Куваев уверен, что более развёрнутые мультипликационные высказывания ещё непременно воспоследуют. Говоря об этом, он напоминает, что анимация — вещь трудоёмкая и делается не быстро. Но в том, что большинство коллег разделяет его взгляд на вещи, Куваев не сомневается:

— Анимацией занимаются только самые отпетые, — улыбается он. — Живопись как-то окупается: люди её любят и вешают на стены. Музыка звучит в каждой машине. А анимация — самое неблагодарное занятие. Чтобы ей заниматься, нужно очень любить творческую свободу, нужно быть отпетым художником, которому нравится творить. А вообще аниматоры — это ведь художники, а ценности они разделяют общечеловеческие

и гуманистические. Любое гуманитарное занятие — это прежде всего человеколюбие. Так что я считаю, что аниматоры, как и прочие художники, будут на стороне добра и света: думаю, вы понимаете, что я имею в виду. А на стороне фашизма и насилия будут только самые бездарные придурки.

— Анимация, даже коммерческая мультипликация, это форма искусства, — говорит Павел Мунтян. — Искусство всегда определяет свою принадлежность прямо: за или против. Нет полутонов. В искусстве нет понятия «не всё так однозначно». Это форма выражения протеста или согласия. В связи с тем что художник по своей сути — свободолюбивый человек, основная масса людей анимации не поддерживает никакой агрессии, никакой диктатуры, никаких ограничений свобод. Именно поэтому диктатуры не любят творческих людей и стараются их ущемить или уничтожить.



Скриншот: Повторяю Для Тупых / youtube.com/c/mf0

Пока никто не произвёл на свет высказывание, равное «Масяне» по резонансности. Но, возможно, скоро проснётся другой культовый персонаж, рождённый в конце эпохи независимого флэша и перенявший от неё общую стилистику, — мистер Фриман. Павел Мунтян говорит, что год назад Фриман, «как обычно, опередил время и высказался заранее», имея в виду десятичасовой ролик «Повторяю для тупых» с зацикленной цитатой

из Оруэлла.

— Сейчас мы не можем выпускать монологи Фримана, где актёром озвучания выступал бы Вадим Демчог, — признается Мунтян, — он физически находится в России, а откручивание ниточек высказываний Фримана назад может сложиться в серьёзный уголовный срок. Настало время посадок и лагерей. А мы бережём Вадима и уж точно не готовы ставить под угрозу его судьбу. Однако кое-что мы всё же готовим, но пока что об этом немного рано говорить.

Несколько дней назад Фриман уже начал напоминать о себе: Мунтян поставил его на обложку Facebook*, разместив на фоне украинский флаг и силуэты многочисленных протестующих.