

КТО пишет сказки? Мы не задавались этим вопросом в детстве. Просто открывали книгу и переносились в сказочный мир. Они были нашими кумирами — стойкий олозянный солдатик и его друзья, бременские уличные музыканты, храбрый портняжка и Золушка. И мы ненавидели их врагов — злого тролля и дикого веоря, хитрого волка и Снежную Королеву. Лишь стаа старше, мы узнали имена сказочников, которые стояли на обложке книг, — Андерсен, Перро, братья Гримм... И навсегда их запомнили.

Сложно писать сказки. Ведь сказка — это всегда метафора, высокая концентрация мысли в малом количестве слов. И наш разговор с Александром Костинским — автором таких известных книг для детей, как «Тигренюк», который гозорил «р-р-р», и его друзья», «Если бы я был слоном», «Дядюшке Свирид, Барбарисские острова и белый чайник», — начинается с того же, как трудно писать сказки.

— Сначала я оо этом и не думал. Я просто придумывал сказки и рассказывал их своим друзьям. Не приходило в голову, что эти сказки можно записывать.

— А кем вы были до того, как стали сказочником?

— Столяром, матросом, макетчиком, художником-оформителем. Затем закончил исторический факультет Киевского государственного университета.

И вот однажды в компании друзей, где я в очередной раз рассказывал свои сказки, одна женщина села за пишущую машинку и записала две мои истории. Их сразу напечатали в журнале. Но дальше легча не стало. Особенно, когда я начал писать сценарии мультфильмов. Кино — это производство, в котором сцена-

рист — фигура почти бесправная. Его имя первым упоминается в титрах среди создателей фильма, но на том и кончаются его привилегии. Право снимать картину остается за режиссером, а значит, ему определять и ценность сценария. Он видит будущую картину по-своему и по-своему пере-краивает сценарий.

— Может быть, поэтому у большинства сценаристов такие грустные глаза?

— А что, у меня грустные

— Четырнадцать. В Крым я привез три — «Контакт», «Охота», «Жили-были мысли», которые показал в детских и взрослых аудиториях.

— «Контакт» участвовал в международных фестивалях!

— Да, в Каннах (Италия), в Лилле (Бельгия). Здесь «Контакт» получил приз имени Жана Виги и приз Союза кинокритиков. Достались нам призы в Триесте (Италия) и на фестивале в Вашингтоне. «Охота» награждалась в основном

одного из героев надел шляпу, на которой сидела живая птица. Шло время, а образ этот никак не давал мне покоя. И я придумал сказку про чудака, который ходил по городу в такой шляпе с птицей, вернее, птенцом. Над ним все смеялись, конечно, а человек не обращал внимания. Его даже не пускали в кино в этой шляпе, а он все равно не снимал ее. В конце концов у птицы выросли крылья, и она улетела. Тогда он снял шляпу

ное, смысла, да и писали об этом уже предостаточно. Сказку лишь, что рисованный мультфильм снимается 10 месяцев, а кукольный — 7—8 месяцев.

— В последнее время наша мультипликация часто обращается к экранизации классической литературы. Экранизируются Пушкин, Карамзин, Салтыков-Щедрин, Леся Украинка...

— В классических произведениях столько пластов, столько возможностей осветить проблему по-новому, что в поисках оригинальных тем и поэтических решений мы все чаще обращаемся к большой литературе. Недавно я закончил сценарий «Муму» по одноименному рассказу И. С. Тургенева (режиссером будет В. Каразаев, известный по фильму «Премудрый пескарь»). Хочется испытать себя и на «Маленьких трагедиях» А. С. Пушкина...

— Заканчивая беседу, хотелось бы услышать, как вы сами определяете свою основную тему в искусстве.

— Глазное, на мой взгляд, состоит в том, чтобы люди пытались находить общий язык с помощью добрых поступков. Мой главный герой — это всегда чудака, который своими чувствами делает мир лучше, прекраснее, добрее. Я стараюсь поставить своего героя в необычные условия. В фильме «Контакт», например, художник встречает инопланетянина. Любый из нас испугался бы. И мой художник тоже сначала пугается. Но преодолевает страх перед чужим и неизвестным.

Так и нам нужно научиться находить общий язык друг с другом и с миром, который нас окружает. Наша задача — оставить этот мир детям прекрасным и чистым...

Беседу вел
М. ДЕПТАРЬ.

ГОСТИ КРЫМА

Профессия: сказочник

Беседа с Александром КОСТИНСКИМ — сценаристом мультипликационного кино

глаза? Может быть... Хотя жизнь досталает немало радостных минут. Например, когда за твой сценарий борются разные режиссеры. А вот раньше... Меня даже отговаривали заниматься писательством, и если учесть, что делали это такие признанные детские писатели, как, например, Эдуард Успенский, то, согласитесь, было над чем задуматься. Правда, через несколько лет мы встретились с Успенским в Москве на премьере моего мультфильма «Контакт», и он взял свои слова обратно.

Хочу поблагодарить Владимира Орлова — вашего замечательного талантливого детского поэта. Он всегда относился внимательно и доброжелательно к тому, что я писал.

— Сколько мультфильмов снято по вашим сценариям?

в Португалии. Эти фильмы имеют призы и всесоюзных кинофестивалей.

— Как возникает замысел сказки?

— У каждого, конечно, по-своему. Я сначала накапливаю материал. После выясняю, что для меня самое глазное, и отсекаю лишнее. Последнее самое трудное. Некоторые сценарии приходится переписывать по 10—15 раз.

А иногда не надо ничего придумывать — жизнь подсказывает. Как-то я привез в подарок своему сыну лук и стрелы. Он увидел их и сказал восхищенно: «Ух ты ж-ка!» И появился на республиканском радио передача «Привет, Ух-тыжка». Передача о человечке, который всему удивляется.

Или бывает так — в фильме «Жили-были мысли» художник без моего участия на

и пошел в кино. Такая вот история...

— Когда вы пишете сценарий, то знаете уже заранее, в какой технике он будет сниматься?

— Конечно, знаю. Существует несколько основных видов техники — кукольная, перекладка (маленькие фигурки, вырезанные из бумаги), рисованная, пластилиновая, предметная... Если мне нужна атмосфера, внутренние переживания героя, то я пишу для кукол. Если же главное — пластика, тогда рассчитываю на рисованную мультипликацию. Писать для кукол или перекладки всегда сложнее. Здесь не спрячешься за ухищрения художника, и слабости сценария сразу проясняются.

Что еще сказать о технике? Раскрывать технологию создания мультфильма нет, навер-