

**ГЕРОИ-ФАНТАЗЁРЫ И «ЕРНИКИ» В ПОЗДНИХ РАССКАЗАХ В.
ШУКШИНА
Старостин К.**

В прозе В.М. Шукшина главные герои – почти всегда маргиналы, любой поступок, мысль ставят под сомнение. «Своё» пространство они уже утратили. А вот освоиться в условиях цивилизации, нового мира ещё не успели. Внутренняя неуверенность и заставляет их глумиться над собой, окружающими, самой жизнью. Отсюда – странные поступки персонажей, бунт, который всегда беспощаден, но никогда не бессмыслен.

Шукшинские герои отчаянно бросают вызов привычному – в попытке отыскать душевную гармонию современный человек, лишённый защиты традиции, рода и веры вынужден постоянно доказывать равенство избранному пути. Единоборство с судьбой не всякому по плечу, отсюда внимание автора к героям-богоборцам и их комическим двойникам – трикстерам, предпочитающим открытому бунту клоунаду, фокус.

Тема трикстера в современном литературоведении вызывает всё больший интерес. К. Г. Юнг, основоположник самого понятия «архетип», не до конца прояснил всю противоречивость образа трикстера. Над его фигурой как двойника культурного героя в разное время работали Д. Гаврилов, В. Топоров, М. Липовецкий и др.

Игра для шукшинских героев становится неким спасением, с её помощью они выживают в истории. Только играют персонажи по-разному. Для одних игра – это ритуал, некий свод правил, имеющий сакральный статус. Например, Васека из рассказа «Стенька Разин»: «аж с лица осунулся, не спал ночами. Когда «делалось», он часами не разгибался над верстаком – строгал и строгал...» [Шукшин, 1985. С. 205]. Васека не просто вырезает фигурку, для него соприкосновение с настоящим искусством – счастье. Он истинный художник, творец, знающий себе цену: «Потому что я талантливый» [Шукшин, 1985. С. 205] – так ему приходилось оправдываться перед людьми.

Для других же персонажей, напротив, утрата канонами прежних функций оборачивается самозванством, бунтом, что отражено в рассказах «Верую!» «Охота жить», «Леся» и пр. Это и есть «ерники». Помимо них существуют игроки-фантазёры – те, кто не упускает ни единой возможности ускользнуть в сказку, им так и хочется устроить себе праздник (рассказы «Алеша Бесконвойный», «Миль пардон, мадам!», «Вечный двигатель» и др.). Фантазии персонажей, как правило, не связаны с идеей отрицания/преобразования наличного бытия, здесь важнее эффект самоустроительства души. Если фантазёры только играют, то трикстеры готовы окончательно предать собственное я.

Истории фантазёров индивидуальны, в них множество экзотических деталей, поражает сюжет. Герои легко сочиняют в состоянии опьянения, когда хмель освобождает от сковывающих пут формальностей и проявляется подлинная широта натуры. Так, например, Бронька Пупков из рассказа «Миль пардон, мадам!», подвыпив, начинает вспоминать свою охоту на Гитлера. Вообще Бронька – классический фантазёр. Приезда городских охотников он ждал, как праздника. А когда они приходили, «он был готов – хоть на неделю, хоть на месяц» отправиться в лес [Шукшин, 1985. С. 204]. На водку городские не скупались, иногда даже деньги Броньке давали. Он тоже не забывал их благодарить, только весьма по-своему – «в самый последний день, когда справляли отвальную, Бронька приступал к главному своему рассказу» [Шукшин, 1985. С. 205]. Этого дня он ждал с нетерпением, даже «с утра сладко ныло под сердцем» [Шукшин, 1985. С. 205]. Жил фантазёр играючи.

Трикстер, как правило, другой, он старается превратить роль в подлинное бытие, забыть себя. «Я, стало быть, сын твой, а ты – тоже лавочник, лавок у нас с тобой две, но одну, мол, починить надо», – так у Леси из одноимённого рассказа Шукшина начинается иная жизнь. Начинается и спустя пару дней тут же заканчивается. Все поступки его и

действия продиктованы бессознательностью. Отсюда – вся неуклюжесть, нелепость. Леся убил жену, «наказание для него выдумали диковинное» – ходить в церковь, отмаливать грехи. Даже там он без клоунады не смог – звал демонстративно, «потешая дружков и молодых баб и девок». Другое у трикстера всё – тело, речь, одежда, поведение. Вот и Леся меняет закоренелые устои, поступает не так, как принято, а иначе. На вопрос Варлама: «Чего же на ночь глядя ехать-то?», Леся отвечает: «Так надо». Так надо Лесе. Он хитер. План «захвата» невесты и приданого вообще идеален. Мужик даже приоделся ради такого случая. Правда, разок чуть было не «прогорел», но осёкся вовремя.

Способность к трансформации (из простого разбойника в держателя лавок) играет трикстеру на руку, теперь уже не приходится говорить «не ной моя косточка в сырой земле». Всё случилось, пошло так, как хотел Леся – сундук с приданым оказался у него. Но косточка всё же оказалась в сырой земле – разбойника убивают, причем, его же товарищи, с которыми не поделился вещами из сундука. А всё – жажда наживы. Даже воровал из-за этого. Никто помешать не мог – «управы на Лесю нету, власти далеко – не докричишься». Да только это никак не помогло ему разбогатеть – «изба у Леси была маленькая, кособокая... И никакого хозяйства, шаром покати. Городьбы даже никакой».

Игра для каждого типа персонажей имеет свои особенности. Бунтари-богоборцы прибегают к роли не ради самоутверждения или славы, «им важно отстоять идею» [Ковтун, 2009. С. 122]. Герои-фантазеры к преобразованию мира равнодушны, им важно отстоять право «по своей глупой воле пожить», найти собственное место в хаотичном бытии и удержаться. Игра для них – средство высказывания надежды в драматических условиях настоящего.

Список используемой литературы:

1. Ковтун Н.В. Образ героя-преобразователя в рассказах В.М. Шукшина // Творчество В.М. Шукшина в межнациональном культурном пространстве: Материалы VIII Всероссийской юбилейной науч. конф. – Барнаул: Изд-во Азбука, 2009. С. 120-134.
2. Шукшин В.М. Рассказы 1960 – 1971 годов, – М.: Молодая гвардия, 1985.