



Игрушечное производство Бартрама как сеть знания

Александр Марков

*Доктор филологических наук, профессор,
ФГБОУ ВО Российский государственный
гуманитарный университет, 125993,
ГСП-3, Москва, Миусская площадь, д. 6
Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г.
Столетовых, 600000, Владимир, ул. Горького, д. 87
E-mail: markovius@gmail.com*

Игрушечное производство Бартрама как сеть знания

Аннотация:

Русский коллекционер, теоретик искусства и педагог Николай Бартрам может быть отнесен к ранним советским авангардным энтузиастам труда. Игрушка для него обладает двойным смыслом: она репрезентирует основные трудовые процессы и уже имеющиеся логистические связи, и она же передает автономное знание. Бартрам смело сводит эстетическую и практическую сторону игрушки к этой автономии знания и, следуя достижениям тогдашней педагогики, создает собственную модель развития кустарного производства. В этой модели правильное размещение игрушек как одновременно инструментов идеализации народных промыслов и инструментов их правильного систематического познания противостоит логике капитализма и обосновывает систему взаимодействий людей и вещей, предвещающую современный акторно-сетевой подход. Прочтение текстов Бартрама и рассмотрение разработанных им игрушек, а

также созданного им музея как инструмента социального проектирования в свете акторно-сетевых подходов позволяет как увидеть единство его деятельности до и после революции, так и поместить его в канон раннесоветских авангардных интеллектуалов, проблематизирующих производительный труд эстетическими средствами.

Ключевые слова:

Бартрам, кустарное производство, народная игрушка, доминанта, познавательная деятельность, русский авангард

Вводные замечания

Понятие русского авангарда как широкого интеллектуального движения, способного конвертировать как марксистские идеи, так и широкий спектр эстетических практик в систематическое социальное проектирование, подробно обоснованное, например, в работе В. В. Иванова (Иванов 2007), уже вышло за пределы специальных монографий и стало частью общественного восприятия культурно-политических событий 1920-х годов. В таком восприятии деятельность множества агентов — писателей, режиссеров, художников, ученых-гуманитариев — понимается как создающая общее поле социально востребованных изобретений, способных составить конкуренцию умозрительным социально-административным утопиям, а бюрократическое прерывание деятельности творческих людей и ученых и соответствующих институтов толкуется как крупнейшая культурная катастрофа. Эта концепция лежит в основании ряда выставок, таких как «Авангард. Список № 1. К 100-летию Музея живописной культуры» (Государственная Третьяковская Галерея, 2019) и «ВХУТЕМАС 100. Школа авангарда» (Музей Москвы, 2020). На обеих выставках представлена и история административного запрета на авангардные приемы дизайна, предназначенного для широких масс. На близкой по духу выставке «GAKhN Displaced» (КЦ «Фабрика», Москва, 2021) хотя и не предусматривалось специальных стендов о расформировании ГАХН, об этом сообщала расположенная на видном месте библиотечка литературы по вопросу, а также приуроченная к событию выставки коллективная монография под редакцией Н. Сазонова и А. Хенниг (Сазонов, Хенниг 2021). Ту же концепцию мы встречаем и в других резнактментах авангарда в наши дни, где произведения этой эпохи представлены с помощью адаптированных приемов искусства того времени и где ярко изображается катастрофа культурного свертывания авангарда:

например, в театральном сериале А. Могучего «Три толстяка» (2019) и полнометражной анимации А. Хржановского «Нос, или заговор „не таких“» (2020). Этой же направленности принадлежат и проекты, описывающие другие культурно-исторические периоды, но при этом имеющие в виду сходные законы развития и катастрофы социального проектирования в искусстве, такие как оперный сериал «Сверлийцы» Д. Курляндского (2015) и спектакль-перформанс «Барокко» К. Серебренникова (2018).

При такой экспансии авангарда трудно вместить рассуждения о нем в рамки одной статьи. Полезнее всего для изучения авангарда как социополитического проекта будет расширение поля исследователей, входящих в новый канон широко понятого авангарда, где, скажем, Г.Г. Шпет, Н.А. Бернштейн, А.Р. Лурия, О.М. Фрейденберг и С.М. Эйзенштейн не просто являют сходство идей и воззрений на природу, культуру и когнитивную деятельность человека, но и производят авангардные перформансы в науке, объясняющие ту эпоху. Введение в канон нового участника, а именно Н.Д. Бартрама, позволяет по-новому взглянуть на соотношение научного аргумента и перформативного эксперимента в деятельности интеллектуалов того времени — с помощью рассмотрения специфической работы лабораторий не только в русле науки, но и в русле авангарда.

Замысел этой статьи можно было бы обозначить метафорически, назвав ее изучением многократной ломки рутины. В сравнении со многими авангардными проектами, которые декларативно бросали вызов привычной рутине, проект Бартрама был педагогическим, — хотя раскрытие его педагогических оснований за отдельными рецептами потребует от нас усилий. По нашему предположению, педагогика Бартрама как собирателя, более того, собирателя по-своему консервативного, ориентированного на ситуацию древлехранилищ, и обусловила многократную проверку того, насколько изготавливаемые его подопечными игрушки преодолевают инерцию промышленного производства. Кустарная доминанта описания, благодаря которой только и можно говорить о ценности игрушек, как бы минуя индустриальную эпоху, превращается в социально-политическую доминанту прогрессивного изобретательства.

Колхоз в проектах Бартрама оказывается таким миром, где прежние кустарные технологии оборачиваются социально-политическими способами контроля хозяйства, тогда как планирование, всякий раз выбирающее новые методы репрезентации продуктивности, в том числе продуктивности мысли, полагает вовлеченность в игру необходимо обладающей социально-

политическим содержанием. Школа (ставшая и предметом изображения в игрушках, и стендом для показа игрушек) превращается из места отдельных педагогических экспериментов в место проектирования самой ситуации продуктивной мысли или продуктивной провокации. Эта ситуация отличается от простого *эффекта реальности*, вызываемого школьными пособиями или узнаваемыми школьными правилами. Благодаря кустарной игрушке колхоз оказывается местом *политик производства*, а школа — местом *политик знания*, и в ходе специального анализа наследия Н. Д. Бартрама мы выясним, как это происходит.

Обозначенному замыслу обязан и специфический теоретический аппарат статьи, объединяющий *три* понятия: акторно-сетевой подход, идею «доминанты», предложенную А. А. Ухтомским, и, наконец, понятие кустарности, подразумевающее постоянное переключение режимов вовлеченности, с определенными следствиями как для социальной, так и для политической рефлексии. Бруно Латур в своей уже классической книге «Пастер: Война и мир микробов» (Латур 2015) продемонстрировал двойственный смысл лаборатории. С одной стороны, это инструмент мимикрии, который позволяет понять логику как изучаемого предмета (микробов), так и социальных взаимодействий вокруг изучаемого и изученного предмета, превратить знание из некоторого постулируемого исследователем или группой исследователей утверждения в разделяемый опыт, внутри которого затем происходит дискуссия о дальнейшем его применении. С другой стороны, лаборатория — это место постоянного выяснения чужой агентности, способности различных обстоятельств и даже проекций обстоятельств оказываться агентами. В нашем исследовании мы показываем, что теория Латура, которая, казалось бы, ограничена рамками бюрократизации и коммерциализации наук, на самом деле вполне применима к деятелям проекта русского авангарда, которые в некотором отношении рассматривали мир как лабораторию в латуровском смысле, а также собирали или пересобирали ее, когда пытались найти равновесие между исследовательскими и перформативными задачами, включая педагогические.

Понятие «доминанта», введенное А. А. Ухтомским (Ухтомский 2002), относится к сферам нейрофизиологии, теории поведения и перформативной теории; и вне зависимости от того, каким его задумывал сам ученый, вполне авангардно. Оно подразумевает, что можно всякий раз создать переключение от ситуативного напряжения — когда какая-то реакция, какая-то идея или какая-то концентрация оказывается сильнее других,—

к собственно познавательному или творческому акту. Хотя понятие доминанты операционально только в частных науках, мы считаем возможным использовать его для характеристики специфической авангардной перформативности, направленной против привычных порядков ценностных утверждений. *Как можно говорить о народных ремеслах и кустарном производстве, не переходя от ценностных установок «народа» к банальному этнографизму, а от ценности самих изделий — к привычным способам размещения в музее как машине производства знания, в этом знании ориентирующей?* Герой нашей статьи, Н. Д. Бартрам, хотя и не употреблял термина «доминанта», постоянно переключался от наблюдения за функционалом игрушек и логистикой их производства к педагогической перформативности: путем выделения некоторой доминанты в самой организации кустарного производства как докапиталистической организации, в отличие от промышленного производства, где такой доминанты быть не может, кроме разве что ее рекламного подобия.

В нашей работе мы опираемся на достижения в изучении кустарных музеев как специфических институций, наследующих, с одной стороны, форме европейского музея как института публичной науки эпохи промышленного капитализма, а с другой — форме древнехранилищ, вовлеченных в кустарные практики, но при этом открытых эпохальным ценностям модерна (Нарвойт 2015; Рычкова 2017; Карташова 2019; Лавров 2020). Так, ясно, что церковное древнехранилище должно было поддерживать церковность: и в смысле сохранения всех топосов и тропов кустарного производства, включая коммуникативную кустарность приходской жизни, и в смысле создания общей репутации церковности, охватывающей в том числе приемы технологической модернизации прежних коммуникаций (Кузнецова 2013). В начале XX века можно было изготавливать подарочную панагию в стиле ар-деко, опираясь на древние образцы, как раз потому, что технологическая модернизация понималась прежде всего как коммуникативная; хотя под другим углом зрения эти вещи виделись как промышленный китч и осуждались секулярными авангардистами. Имея в виду три момента — акторно-сетевую теорию, доминанту и парадокс кустарных музеев, — обратимся к нашему герою.

Сборка проекта Бартрама: эффекты игрушек

Николай Дмитриевич Бартрам (1873–1931) — самое прославленное имя в истории изучения русской игрушки: широкая срав-

нительная перспектива его проекта, включающая переработку самых разных этнографических данных, систематическое коллекционирование с постоянными командировками и внимание к функционалу игрушек, в том числе отдаленным воспитательным эффектам, выделяют его на фоне других подходов к изучению народного искусства (Вайсеро 2018). Один из руководителей Кустарного музея в Москве (1904–1917) и создатель московского Музея игрушки (1918), запоминающийся герой «Московского дневника» Вальтера Бенямина, он должен быть отнесен к числу творцов нового искусства, обновлявших промыслы. Однако даже при столь впечатляющих вводных в нем поражают два качества: это превращение собирательства в проектирование и просчитывание эффектов игрушки на несколько шагов вперед, оптика шахматиста. Бартраму было важно не только то, как игрушка влияет на ребенка и как она его воспитывает, но и то, каковы следствия этого влияния в длительной перспективе. Чтобы обеспечивать столь сложное и многоэтапное воздействие, нужно было менять не только параметры игрушек (материал, форму, репрезентацию), но и место игрушки среди других игрушек, целые игровые комплексы.

Проектирующее собирательство — не просто переход от дилетантского отношения декоративно-прикладного искусства к профессиональному, но и использование любых возможностей профессионализации, даже самых удивительных и не подразумевавшихся прежней системой производства и потребления искусства. Так, Бартрам создавал пореволюционный Музей игрушки во многом на основе реквизиций. «Часть вещей поступила из конфискованных в 1918–19 году магазинов игрушек Москвы» (Бартрам, Овчинникова, 1928: 6). *Проектная деятельность* в таком случае и есть умение справиться с любыми потенциальными объемами поступивших игрушек и того, что отнесено к игрушкам из смежных явлений, таких как книги, настольные игры или безделушки. Старорежимное изучение искусства требовало исходить из собственного функционала вещей: например, безделушка могла стать сколь угодно дешевой, но не могла превратиться в игрушку.

Как ни странно, такое проектирование напрямую связано с дореволюционным убеждением Бартрама и его союзников, начиная с миriskусников (вспомним, что его деятельность горячо приветствовал А. Н. Бенуа!), в необходимости противостоять массовому упрощающему производству (или, как стали говорить уже после революции, *ширпотребу*), ничего не оставляющему ни от игрушки, ни от декоративно-прикладного искусства вообще (Фи-

липова 2017; Озерова 2018). Исходя из всего сказанного выше, становится ясно, что такое противостояние при сохранении *прежних режимов производства* было ограниченным и воспитание кустарей на лучших образцах оказывалось мерой важной, но тактической, а не стратегической; как бы тренировкой перед шахматной партией, но не партией как таковой. Внезапное поступление большого количества предметов позволяло утверждать, что прежние режимы производства, распространения и потребления разрушены. Остались только *режимы знания*, позволяющие видеть эффекты игрушек, их комбинирования и выстраивания с их помощью неожиданных сценариев. Такая познавательная перспектива превосходила все прежние наблюдения над взаимодействиями людей разных возрастов, поколений и привычек с кустарными предметами. Таким образом, в деятельности Бартрама, или, лучше сказать, в игрушечном инобытии социального, мы видим то, как могут измениться теоретические установки и соотношение стратегического и тактического исследования в условиях крушения сословного общества и характерного для него типа производства символических ценностей.

В книге 1909 года Бартрам использует метафору линейного развития, характеризуя игрушку как «подготовительный класс к жизни» (Бартрам 1909: 3), — подразумевается, что желающим участвовать в живой жизни искусства надо пройти еще ряд классов, но это уже не забота игрушечников. В этой книге говорится об упадке кустарного производства, пасующего как перед конкуренцией со стороны фабрик, так и перед неразборчивостью родителей, которые, покупая игрушки, «мало обращают внимание на их значение» (Бартрам 1909: 5). Значение понимается здесь почти в математическом смысле: как положительное или отрицательное значение, которое при умножении на способности ребенка приносит пользу или причиняет вред. Бартрам требует, чтобы игрушка происходила «из красот окружающей нас природы» (Бартрам 1909: 7), иначе говоря, не была бы гротескным промышленным продуктом. В самих процедурах своего производства, рассмотрения и использования игрушка должна поддерживать определенную вдумчивость и родителей, и детей.

При этом опора на А. Н. Бенуа и его работы об игрушках позволила Бартраму увидеть в игрушке многослойность, отражение ценностей ряда поколений — одним словом, спектр значений, способный при актуализации хорошей игрушки влиять на разные стороны культуры ребенка.

Народная же игрушка, особенно прошлого, хранит в себе образы созданные целыми поколениями, трогательными особенно потому, что они шли на радость детей (Бартрам 1909: 8).

Грамматическая ошибка «трогательными» вместо «трогательные» выдает подлинную мысль Бартрама и ее настоящий сюжет: опыт поколений, а не результаты производства раскрывают воспитательную силу игрушки. Здесь мы видим первый набросок будущего социологического политико-стратегического подхода к игрушке, где ее полезность состоит не в передаче какой-то одной идеи, даже самой существенной для ребенка, а в программировании поэтапного развертывания идей в его жизни. Каждая из таких идей будет существенна для ребенка, потому что прежняя идея была усвоена ребенком в игре как необходимый этап обретения себя, своей роли и своей социальной сущности внутри игры.

Аудиторией выставок игрушек Бартрам видел людей, «интересующихся жизнью ребенка, родным искусством и экономическим положением кустарей» (Бартрам 1909: 10). Это, казалось бы, необязательное и общее замечание на самом деле глубокомысленно: исследователь игрушек требовал вовлеченного режима восприятия. Сначала зрители выставки должны представить себя немного детьми, после — соотнести выставку игрушек с музеями русского искусства, которые они уже видели, тем самым осмыслив себя как знатоков и эмоциональных почитателей русского искусства вообще. Затем надлежало поразмыслить о тех, кто эти игрушки производит, и в конце концов лучше понять, что нужно улучшить как в этой отрасли, так и в создании русского искусства вообще. Тем самым социально-политическая стратегия, направленная на то, чтобы публика последовательно участвовала в улучшении всего русского искусства как единого проекта, предшествовала отдельным тактическим решениям.

Сама брошюра 1909 года — по сути, буклет, направленный на знакомство публики с такой стороной деятельности Кустарного музея, как собирание игрушек. Как и всякий буклет, имеющий практическую сторону, — это также объявление о сборе будущих экспонатов. В анкете, которая предлагалась потенциальным пополнителям фондов музея, есть требование рассказать не только об особенностях кустарного производства в данной местности, но и о том, «когда устраиваются ярмарки игрушек и пряников» (Бартрам 1909: 13). Иначе говоря, в какой момент производство достигает той рутинизации, за которой может последовать упадок (в случае промышленной конкуренции) или косное суще-

ствование (в случае ее отсутствия). Такой момент и оказывается моментом истины, позволяющим увидеть настоящий смысл тех *примитивных* в этнографическом смысле истоков игрушки, о которых писали Бенуа и Бартрам.

Пересборка проекта Бартрама: функционирование социальных отношений вокруг игрушки

В работе 1911 года Бартрам уже *напрямую* говорит о том, каковы режимы восприятия игрушки детьми: они могут превратить в игрушку любой предмет, но при этом они должны располагать некоторыми сценариями, позволяющими разыгрывать сценки: допустим, изобразить Дон Кихота и Санчо Пансу из простых желедей (Бартрам 1911: 237). Разумеется, содержание сцен заведомо не примитивно, тогда как игрушка в качестве материального объекта достаточно примитивна, во всяком случае, стоит гораздо ближе к первобытному искусству, чем роман Сервантеса — ведь разыгрываются «целые сложные сцены из виденного или прочитанного» (Бартрам 1911: 238). Из этих наблюдений можно сделать вывод о случайности конкретной игрушки: игрушки служат атрибутом рассказывания, но не конструктивны для самого рассказа. Однако Бартрам делает совсем другой вывод: вовлечение в сценарий детей разных возрастов *ведет* к спецификации игрушек, которые участвуют в уже более сложном и неожиданном интерактивном спектакле, предназначенном для всех возрастов. Значит, в области игрушек происходят те же функциональная дифференциация и рост правдоподобия, которые произошли и в промышленности, а экономика промышленности как рутинизированного производства напрямую отражается в политике игрушек через разыгрывание сцены.

Получается, что привычная промышленность убивает игрушки с их народной самобытностью, однако игра как наиболее экономичная промышленность показывает сам момент функционального разнообразия игрушек, где дифференциация производства и дифференциация функций идут рука об руку. Верным признаком этой продуктивной дифференциации Бартрам считал любовь детей к рисованию в том же возрасте, когда они готовы делать игрушки самостоятельно: «карандаш и краски дополняют ребенку то, что ему не удастся сделать иным способом» (Бартрам 1911: 239). Это означает, что ребенок заведомо не владеет всеми теми технологиями, которые есть у взрослых производителей игрушек, — но зато ребенок способен с помощью каран-

дашей проектировать и довершать проекты, реализовывать их как часть детской политики, а не как часть универсализованной экономики. Примеры, приводимые исследователем, как раз касаются создания правдоподобия игрушек: рисования лица кукле и других деталей, которые и делают игрушку жизнеподобной и тем самым превращают игру в неотъемлемое производство жизненного мира, где при появлении отбора игр и игрушек появляются социальные и политические импликации.

Однако самое интересное наступает дальше. Разумеется, Бартрам много рассуждает о том, что правдоподобие может достигаться не только раскрашиванием, но и лепкой. Он создает вполне развернутую образовательную программу, предполагающую, что все дети должны уметь работать с карандашами, красками и глиной, а также знать основы столярного дела. Это ничем не отличается от той модели изготовления поделок, которая по сей день господствует в начальной школе, где бок о бок идут создание правдоподобия и овладение навыками прочного соединения частей для формирования конструкции. Однако Бартрам на этом не останавливается и говорит о практическом внедрении созданного.

Он приводит в пример то, как дети своими руками изготовили объемное изображение зайца (Бартрам 1911: 243). Сначала крестьянские дети поймали зайца и были впечатлены его свойствами, прежде всего фактичностью: его можно неожиданно встретить, унести домой и сделать домашним любимцем. Затем они изготовили плоский контур зайца — явно для того, чтобы запомнить, как он выглядит. Далее они поняли, что кроме памяти необходимо правдоподобие, которое только и позволяет этой модели зайца существовать не в качестве напоминания, полностью зависящего от того случайного предмета, которым оно вызвано, но и в качестве артефакта, имеющего самостоятельный смысл. Наконец, они нашли применение получившейся объемной фигуре, переделав ее в солонку, — далее Бартрам поясняет, что именно этот последний практический этап и заставляет детей заинтересоваться работой токарного станка и других сложных механизмов, то есть приобрести функциональную грамотность, отвечающую XX веку. Приведем слова самого автора:

На жнивье попался зайчонок, — дня через два и его воспроизвели, причем сажали его раньше перед окном и смотрели на силуэт, «чтобы увидеть главное», — как объясняли дети. Зайца выполнили не только в виде профильной плоской фигурки, но, поняв, что он будет правдивее, если будет «толстый», склеили из нескольких ча-

стей, закруглив ножом углы. Позже один из юных практиков воспользовался зайцем, сделав из него солонку (Бартрам 1911: 243).

Краткая история зайца впечатляет по нескольким причинам. Прежде всего, сделав зайца домашним животным, дети сделали его также и предметом своих экспериментов. По сути, они исследовали то, как именно пребывание зайца в их доме может вызывать повышенный интерес, выливающийся в творческое желание создать его подобие. Наконец, дети критически оценили само подобие как нечто рукотворное и поэтому условное. Они овладели технологиями, позволяющими создать приемлемое подобие, «закруглить углы» на пути от жизнеподобия к функционированию в реальной жизни. Как раз когда они создают правдоподобную модель зайца, вскрывается разрыв между репрезентацией и их домашним любимцем, так что превращение зайца в солонку — следствие не организации капиталистического производства, от которого, согласно Бартраму, происходит только халтура, но лишь глубины самого разрыва.

Понятно, что речь идет не о самих крестьянских детях, для которых заяц является принадлежностью быта, но и не о детях городских. Скорее, это крестьянские дети, но такие, какими они должны стать в том случае, если просветительская программа школьного образования — включая все требования по наблюдению и эксперименту, которые содержатся в школьных учебниках, — реализуется в деревне. Эстетика Бартрама должна надстраиваться над исполнением школьных требований, связанных с комплексным отстраненным и критическим взглядом на природу и традицию.

В книге «Прибаутки», выпущенной Бартрамом в 1923 году (Бартрам 1923) и адресованной как раз тем предполагаемым детям, которые умеют и поймать зайца, и нарисовать его, вполне осуществляется программа отстраненного взгляда — в том числе на речевые формы высказывания о знакомых сельскому ребенку предметах. В этом мире все ломается: например, ломается телега под той самой огромной Репкой (Бартрам 1923: 3), которую вытянули. Иными словами, привычные способы овладения предметами и игрушками не выдерживают проверки *собственным содержанием* игр. Причем это отстранение соединяется с мастеровитостью, когда мастерски репрезентируется то, что признается началом самой ситуации эксперимента. Дети бы не заметили ее в деревне, но ее замечает читатель, для которого это и есть натуроподобие, в отличие от сугубой условности всех сказочных существ.

Так, в сказке «Теремок» в варианте Бартрама это сооружение строит муха, которая фигурирует в книге как наиболее правдоподобная иллюзия всего книжного медиума: она представляет собой почти что иллюстративный трюмплей, — в отличие от животных, плоскостных и условных, как в кукольном театре. Мы видим это на иллюстрации к сказке, где обитатели Теремка композиционно закономерны, тогда как муха, его строительница и хозяйка, обладает эффектом реальности (Рис. 1). В этом можно увидеть иронию, но можно и парадоксально-авангардную выработку специфической точки зрения — глядения на муху и глядения глазами мухи, — что потом станет нормой обэриутской поэтики.

При этом те же принципы собирания отдельных предметов в композицию в соответствии с другим сюжетом — трудовым — присутствовали и в поздних игрушках Бартрама, таких как «Колхоз» (Бартрам 1979: 34) (Рис. 2). Там коровы пасутся среди деревьев, и тем самым эффект реальности создается как бы двумя различными взглядами на деревню: как на место природы и как на место хозяйственной организации. А рядом с общей колхозной конюшней стоят разномастные тележки, напоминающие по конструкции те же, что в книге прибауток для репки (Бартрам 1923: 2–3). Это позволяет создавать неограниченное число сценариев с использованием тележек, что производит включенность детей в жизнь колхоза как в некоторую естественную среду. В этом жизненном мире политическое решение — символическое вступление в колхоз — оказывается нормой там, где экономика игрушек уже доказала свою непротиворечивость.

Пересборка пересборки: кустарная сеть и промышленность знания

В книге издательства «Академия» Бартрам выступает уже как теоретик-организатор, с самого начала берущий дело в свои руки и требующий от музея игрушки учить «начаткам труда» (Бартрам, Овчинникова 1928: 9). Иначе говоря, речь идет об обучении конструированию поделок по определенным правилам, благодаря чему можно впоследствии овладеть и более сложными технологиями. Этнографически понятая примитивность игрушек и других смежных явлений — от кукольного театра до рисунка — здесь не помеха овладению: сама система игрового взаимодействия уже не является примитивной, хотя Бартраму нужно, чтобы она была докапиталистической. Поэтому он пря-



Рис. 1. Иллюстрация к прибаутке «Теремок».
Источник: [Бартрам 1923: 7].



Рис. 2. Колхоз. А. Чушкин по проекту Н. Бартрама.
Источник: см. в тексте статьи.

мо говорит о том, что, например, в основу нормативной экспозиции кукольного театра он кладет раек середины XIX века, а потом добавляет к нему примитивы, в том числе с о. Ява (Бартрам, Овчинникова 1928: 8). Это позволяет превратить манипуляции с игрушкой в двухэтапное познавательное действие: сначала распознавание правил игры, а затем — репрезентаций, то есть принятие текущих общепринятых *политик знания*:

Так, кукольный театр является естественным продолжением детской игры, для которой игрушка необходима как ее составной элемент. Мы видим, как первое знакомство с азбукой чрезвычайно легко проходит через игру — игрушки-кубики; рядом с этим идут печатные игры, одновременно с картинками для детей, ведущими ребенка от игры к знанию, также тесно связанные с игрой (Бартрам, Овчинникова 1928: 12).

В этой вроде бы незатейливой цитате, указывающей на простой интерес педагога к занятиям подопечных, виден проект натурализации театра, который оказывается универсальной моделью класса как усвоения дозированных знаний, например букв на кубиках, и в то же время — моделью поведения в классе, где только и можно осваивать более сложные знания, не дозированные и конечные, но открытые знания об окружающем мире. По сути, кукольный театр описывается как *лаборатория*, в том смысле, в каком ее понимает акторно-сетевая теория: мимикрия правил, обоснование правил как способных справиться с ограниченным числом сетевых взаимодействий, дополняется агентностью знания, которое актуализуется рядом с этими правилами, будучи уже легитимировано в качестве агентного. Здесь сама печать игр, карт или детских книг служит для Бартрама легитимацией агентности.

Позднее он сближает (Бартрам, Овчинникова 1928: 30) такой раек с домиком для игр в аристократических домах того же времени, считая его местом, откуда на игры и технологии можно посмотреть как на знания и где классовая принадлежность такого развлечения не столь важна, сколь его более универсальный социально-политический функционал, который вполне можно воспроизвести в современных детских садах — так, мимикрия в латуровском смысле вполне может осуществляться архитектурой, которая обживается детьми прямо при ее исследовании. Поэтому неслучайно и еще одно сближение того же периода: с механизацией марионеточного театра (Бартрам, Овчинникова 1928: 40), где научный и эстетический интерес к ме-

ханизмам оказываются сторонами одной и той же лабораторной мимикрии. При размещении в музее этих театров оказывается, что лаборатория такого этнографического музееведения будет работать на преодоление рутинизации и утверждение агентности современных механизмов — включая механику восприятия социальной жизни, когда дети точно смогут сказать, что и как нужно делать при политическом управлении социальными процессами.

Такой образцовой лабораторией предстает школа, воплощенная в его игрушке начала 1910-х годов (Рис. 3). Эта игрушка типа «мужик и медведь» изображает взаимодействие учителя и ученика, при том, что равновесие композиции создает лентяй на первой парте. Тем самым комизм и есть единственная точка создания *эффекта реальности*, тогда как все остальное остается разыгрыванием взаимодействия: любые примеры, приводимые учителем или учеником, оказываются уже легитимированы и взяты в поле школьного развития. Тем самым игрушка должна привести ученика от простого воспроизведения материала к особому сотрудничеству и принятию как школьных правил, так и общих правил политического действия. В отличие от лентяя, на которого все смотрят как на представителя непроизводительного отношения к реальности, ученик, совладав с правилами, превращает любое производительное отношение к реальности, любую эмоциональную вовлеченность в действительное получение новых знаний с помощью пособий. Так мимикрия правил снова сопровождается продуктивным взаимодействием и познавательной деятельностью, в отличие от простого контроля, налаживания отношений или обсуждения правил — все эти виды



Рис. 3. В школе. Игрушка с балансом.
Источник: [Бартрам 1979: 22].

деятельности, как *частные политики*, вынесены за скобки.

Когда при описании различных витрин Музея Бартрам переходит к исследованию специфических игрушечных промыслов разных регионов, те объяснительные модели, которые он задействует, вполне могут быть названы акторно-сетевыми. Он говорит вовсе не о расставании с прежними рутинными практиками и впечатлениями ради тренировочно-воспитательных игрушек, позволяющих детям перейти к взрослым практикам, — что свело бы проект Бартрама к частному случаю педагогической социологии. Напротив, Бартрам все время рассуждает о том, как само устройство места, где рутинизировались практики, способствовало и раннекапиталистическому распространению игрушек, и выделению некоторых доминант, оправдывающих эмоциональное отношение и к промыслу, и к факту распространения этого промысла:

Верхний ряд этой витрины занят тележками и колясочками Нижегородской губернии, тех местностей, где в свое время пролегли так называемые «большие дороги». Извозный промысел, связанный с этими дорогами, послужил главнейшей темой в подобном типе игрушек, чему вообще способствовала любовь крестьянина к изображению лихих коней (Бартрам, Овчинникова 1928: 14).

Если читать это рассуждение как простое указание на систему репрезентаций, где чем больше ценятся кони, тем чаще они изображаются в декоративно-прикладном искусстве, в том числе — в игрушке, — это не избавляет нас от вопроса о том, что именно репрезентируется, извозный промысел или лихие кони? Иначе говоря, продолжает ли игрушка некоторые впечатления, которые равно отливаются в любых декоративных предметах, будь то конек крыши или игрушечная лошадь, или же игрушка оказывается способом привыкнуть к тому, что в этих краях доминирует извозный промысел? Тогда игрушка просто закрепляет существующие социальные практики, но Бартрам явно имеет в виду другое.

Акторно-сетевое понимание рассуждений Бартрама и учет доминанты все расставляет по своим местам: извозный промысел способствует распространению игрушек и тем самым превращает тематическую доминанту в доминанту, порождающую особую специализацию производства-распространения. Специализации промышленного производства едва ли не предшествует специализация и дифференциация самих кустарных искусств, которые и берут на себя ту тяжесть идеализирующей репрезентации, с которой менее удачным образом обращается

промышленность, изготавливающая упрощенные и потому плохие игрушки. В то же время народное производство занимается успешным трансмедийным переводом, и поэтому его продукция «часто служит образцом философского мышления деревни прошлого» (Бартрам, Овчинникова 1928: 18).

В конце концов, сам Бартрам осуществляет трансмедийный перевод внеполитической эстетики в политическую, давая характеристики разным фигурам, созданным крестьянами: например, «купец времен Островского» и «франт Тургеневского времени» (Бартрам, Овчинникова 1928: 19–20). Кроме приведения описания в соответствие с ожиданиями интеллигентного читателя, эта работа лаборатории порождает актеров, способных появиться в качестве героев всем известных литературных произведений и принять на себя рутинизирующие сценарии политического действия после их своеобразной экспериментальной идеализации. Здесь педагогическая перформативность усилий Бартрама и стремление сделать музей древнехранилищем, сохраняющим все древности, в том числе литературные, полностью совпадают.

Объединяя объекты на общих принципах нейтральности, древнехранилище само стремится к некоторой репрезентации, выходящей за пределы его уставной функции, что в мире игрушек будет означать оригинальность архитектуры и места хранения. Сам Бартрам известен как создатель архитектурной игрушки. В его книге мы встречаем ключевое описание, напоминающее его позднейший «Колхоз» и более ранний мир Теремка, рассмотренные выше, и при этом вполне способное служить краеугольным камнем нашего исследовательского сюжета. Приведем описание этой разработки, экспонированной в его собственном музее:

Музей, идя путем научного исследования, создал новую строительную игру, выставленную в следующей витрине No 158. В этой игре кубики не только обладают более разнообразными пропорциями, но и дополнены маленькими примитивными фигурами людей, причем дети получают возможность одевать их в цветные бумажки, довольствуясь лишь самыми характерными частями одежды, дающими понятие о типе, который изображает данная маленькая фигурка (Бартрам, Овчинникова 1928: 35).

Далее Бартрам говорит, что он добавляет к игре простые изображения животных и транспортных средств (телег и автомобилей), так что дети вовлекаются в игру, изображая в ней известные им социальные институты, повсеместные для СССР, — такие как

центральный рынок, зоопарк или бульвар. Эти институты — городские; они fasciniруют колхозников, которые в ходе игры дружно едут посмотреть на необычные увеселения. И даже магазин одежды очаровывает еще не одетых кукол, выстроившихся в очередь, а сам СССР, данный как карта, пленяет воображение кукол в костюмах различных народов большой страны, нашедших на этой карте свою родину.

Если проанализировать такую познавательную игру как интерактивную лабораторию, мы получим интереснейшие выводы. Доминанта здесь, бесспорно, есть — это, собственно, каждая фигурка, которая создает эффект реальности: мы видим за ней некоторый тип, например крестьянина или торговца, и поэтому любая игра будет принятием в некоторой степени реальных правил. Но именно принятие этих правил и ограничено теми промышленными процедурами, которые осуществляются в игре. Они не просто рутинизированные, но *циклические и по форме, и по содержанию*, например такие, как работа центрального ателье или поездки на Центральный рынок. Дети должны научиться дизайну одежды, и тем самым производство знания об одежде будет поддерживаться агентностью этих костюмов, которые назначают социальные роли и поэтому дают возможность правильно познать социальную реальность.

Точно так же устроено и взаимодействие с картой СССР, где собирание единого политического пространства оказывается задачей выяснения границ агентности, а значит, и эффекта реальности такого понятия, как «единство страны» или «изобразимость страны». Рассмотрение кукол позволяет всякий раз возвращаться в лабораторию и наблюдать за тем, как именно сохранение их в качестве репрезентантов обуславливает и регулярное поступление знаний о стране. Здесь игра из середины XIX века перенесена в актуальную современность. Безупречная работа лаборатории гарантирована благодаря исчерпывающему описанию музейной коллекции, предпринятому в книге. Так саморепрезентация древлехранилища оказывается и единственной гарантией правильной политической репрезентации страны в детской игре.

Выводы

Выводы будут емкими, но полностью сосредоточенными на вопросе производительного труда, кустарного и индустриального. В итоговой книге Бартрама, которая по сути представляет собой краткий функциональный каталог музея, переподчиняю-

щий все названные экспонаты их функционалу, можно увидеть двойное движение. Во-первых, возвращение к прежней ситуации образования лаборатории чувственности в середине XIX века, внутри которой можно наблюдать рождение кустарного производства и риски, связанные с его переподчинением промышленному капитализму. Во-вторых, движение к будущей ситуации воссоздания такой лаборатории, которая могла бы свободно комбинировать прежние кустарные достижения и режимы чувственности в условиях, когда вся современность стала агентной, и следует только найти советскую доминанту, доказывающую, что мы живем в советской стране. Благодаря такой доминанте, лаборатория в латуровском смысле становится просветительской проекцией музея, тогда как философия возраста, важная для более ранних разработок Бартрама, уходит, поскольку игровые режимы натуроподобия уступают место отлаженному производству натуроподобия как эффекта реальности.

Однако если еще раз перечитать сказанное Бартрамом, его идея оказывается глубже, чем на первый взгляд. Бартрам выступил не просто как критик капиталистического производства, обнаруживший в кустарном производстве познавательные структуры и взаимодействующий с любыми детьми, которые приходят в музей. Он выступил и как философ авангардного труда, для которого реакции конкретных детей в этом райке и составляют политику знания. Он торопится быстрее изучить их реакции, чтобы труд, накопленный как кустарным, так и промышленным производством, нашел свое оправдание в познавательной задержке: в том простом сравнении костюмов, которое и есть их изготовление. Перед нами уже произведенная лабораторией в латуровском смысле авангардная диалектика труда и знания как абсолютизируемых политических ценностей, а не политэкономия. Пока эта лаборатория воспринимается в контексте авангардного перформатива, она позволяет лучше понять и природу всего авангардного движения в целом, с его научными экспериментами, небывалыми жестами и грандиозными планами по созданию сетей взаимодействий.

Библиография

- Бартрам, Николай. (1909). *Об игрушках. По поводу выставки игрушек прошлого и настоящего в Московском Кустарном музее*. Ноябрь 1909. М.
- Бартрам, Николай (1911). Игрушки и начатки ручного труда. В кн.: *Игрушка: ее история и значение*. М.: И. Д. Сытин: 237–246.
- Бартрам, Николай (ред.) (1923). *Прибаутки*. М.: Издательство Русского театрального общества

- Бартрам, Николай, Овчинникова, И. Е. (1928). *Музей игрушки. Об игрушке, кукольном театре, начатках труда и знаний и о книге для ребенка*. Л.: Academia.
- Бартрам, Николай (1979). *Избранные статьи. Воспоминания о художнике*. М.: Советский художник.
- Вайсера, Валентина (2018). «Н. Д. Бартрам-художник, педагог, новатор в области богородской художественной резьбы по дереву». *Традиционное прикладное искусство и образование*, 4: 136–143.
- Иванов, Вячеслав (2007). «Первая треть двадцатого века в русской культуре: мудрость, разум, искусство». *Труды Русской антропологической школы*, 4–1: 8–117.
- Карташова, Мария (2019). Кустарные музеи Российской империи в конце XIX-начале XX века. *Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского*, 2: 19–26.
- Кузнецова, Людмила (2013). История создания Курского историко-археологического и кустарного музея, учрежденного в память посещения Николаем II Курска в 1902 г. *Вестник архивиста*, 4: 25–39.
- Лавров, Дмитрий (2020). Федоскинская лаковая миниатюра, созданная по образцам Кустарного музея (1910–1930-е гг.). *Вопросы музеологии*, 11(1): 38–49.
- Латур, Бруно (2015). *Пастер: Война и мир микробов*. СПб.: Европейский университет в Санкт-Петербурге.
- Нарвойт, К. Ю. (2015). Знаменитый и неизвестный Кустарный музей. В кн.: *Кустарный музей: опыт сохранения традиций*. 24: 3–12.
- Озерова, О. В. (2018). «Художественно-педагогическому музею игрушки им. Н. Д. Бартрама 100 лет». *Традиционное прикладное искусство и образование*, 3: 7–13.
- Рычкова, Екатерина (2017). «Роль Кустарного музея в деятельности земских учебных мастерских московской губернии в конце XIX-начале XX века». *Педагогика искусства*. 4: 200–203.
- Сазонов, Никита, Хенниг, Анке (2021). *Синтез современности: руины ГАХН и постдисциплинарность*. М.: Издательство Института Гайдара.
- Ухтомский, Алексей (2002). *Доминанта. Статьи разных лет. 1887–1939*. СПб.: Питер.
- Филиппова, О. Н. (2017). Н. Д. Бартрам — коллекционер и художник (1873–1931 гг.). В кн.: *Современные проблемы гуманитарных и естественных наук*: 188–193.

Alexander Markov

Dr. Hab. in Literature

Full Professor

Russian State University for the Humanities,
125993, GSP-3, Moscow, Miussskaya square, 6

Stoletovs Vladimir State University,
600000, Vladimir (Russia), Gorky st., 87

E-mail: markovius@gmail.com

Bartram's Toy Production as a Knowledge Network

Abstract.

Russian collector, art theorist and pedagogue Nikolai Bartram can be classified as an early Soviet avant-garde labor enthusiast. For him, the toy had a double meaning: it represented basic labor processes and pre-existing logistical connections, and it conveyed autonomous knowledge. Bartram boldly reduced the aesthetic and practical side of the toy to this autonomy of knowledge, and following the achievements of pedagogy of the time, proposed his own model of the development of the handicraft. In this model, the proper placement of toys as both instruments of idealization of folk crafts and instruments of proper systematic knowledge of them confronts the logic of capitalism and substantiates a system of interactions between people and things that foreshadows the actor-network approach. Reading Bartram's texts and considering the toys he developed and the museum he opened as an instrument of social design in the light of the actor-network theory makes it possible both to see the unity of his activity before and after the revolution and to introduce him in the canon of early Soviet avant-garde intellectuals who problematized productive labor through aesthetic means.

Keywords:

Bartram, handicraft, folk toys, dominant, cognitive activity,
Russian avant-garde

References

Bartram, N. D. (1909). *Ob igrushkakh. Po povodu vystavki igrushek proshlogo i nas-toiashchego v Moskovskom Kustarnom muzee. Noiabr' 1909* [On toys. Regarding

- the exhibition of toys of the past and present in the Moscow Handicraft Museum. November 1909]. Moscow.
- Bartram, N. D. (1911). "Igrushki i nachatki ruchnogo truda." [Toys and the rudiments of manual labor]. In: *Igrushka: ee istoriia i znachenie* [Toy: its history and meaning]. M.: I. D. Sytin: 237–246.
- Bartram, N. D. (ed.) (1923). *Pribautki* [Folk Jokes]. Moscow: Publishing House of the Russian Theater Society.
- Bartram, N. D., Ovchinnikova, I. E. (1928). *Muzei igrushki. Ob igrushke, kukol'nom teatre, nachatkakh truda i znanii i o knige dlia rebenka* [Toy Museum. About a toy, a puppet theater, the beginnings of labor and knowledge, and a book for a child]. Leningrad: Academia.
- Bartram, N. D. (1979). *Izbrannye stat'i. Vospominaniia o khudozhnike* [Selected articles. Memories of an artist]. Moscow: Soviet artist.
- Vaisero, W. F. (2018). "N. D. Bartram-khudozhnik, pedagog, novator v oblasti bogorodskoi khudozhestvennoi rez'by po derevu." [N. D. Bartram is an artist, teacher, innovator in the field of Bogorodsk artistic woodcarving]. *Traditsionnoe prikladnoe iskusstvo i obrazovanie* [Traditional Arts and Crafts and Education], 4: 136–143.
- Ivanov, V. V. (2007). "Pervaia tret' dvadtsatogo veka v russkoi kul'ture: mudrost', razum, iskusstvo." [The first third of the twentieth century in Russian culture: wisdom, reason, art]. *Trudy RASh* [Proceedings of the Russian Anthropological School], 4-1: 8–117.
- Kartashova, M. V. (2019). "Kustarnye muzei Rossiiskoi imperii v kontse XIX-nachale XX veka." [Handicraft museums of the Russian Empire in the late XIX-early XX centuries]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta* im. N. I. Lobachevskogo, 2: 19–26.
- Kuznetsova, L. A. (2013). "Istoriia sozdaniia Kurskogo istoriko-arkheologicheskogo i kustarnogo muzeia, uchrezhdenного v pamiat' poseshcheniia Nikolaem II Kurska v 1902 g." [The history of the founding of the Kursk Historical, Archaeological and Handicraft Museum, established in memory of Nicholas II's visit to Kursk in 1902]. *Vestnik arkhivista*, 4: 25–39.
- Lavrov, D. E. (2020). "Fedoskinskaia lakovaia miniatiura, sozdannaia po obraztsam Kustarnogo muzeia (1910–1930-e gg.)." [Fedoskino lacquer miniature, created according to the samples of the Handicraft Museum (1910–1930s)]. *Voprosy muzeologii*, 11(1): 38–49.
- Latour, B. (2015). *Paster: Voina i mir mikrobov* [Pasteur: War and peace of microbes]. St. Petersburg: European University at St. Petersburg.
- Narvoit, K. Y. (2015) "Znamenitiy i neizvestnyi Kustarniy muzei." [The Famous and Unknown Handicraft Museum]. In: *Kustarniy muzei: opyt sokhraneniia traditsii* [Handicraft Museum: Experience in Preserving Traditions]. 24:3–12.
- Ozerova, O. V. (2018). "Khudozhestvenno-pedagogicheskomu muzeiu igrushki im. N. D. Bartrama 100 let." [To the Artistic and Pedagogical Museum of Toys named after N. D. Bartram 100 years]. *Traditsionnoe prikladnoe iskusstvo i obrazovanie*, 3: 7–13.
- Rychkova, E. A. (2017) "Rol' Kustarnogo muzeia v deiatel'nosti zemskikh uchebnykh masterskikh moskovskoi gubernii v kontse XIX-nachale XX veka." [The Role of the Handicraft Museum in the Activities of the Zemstvo Educational Workshops of the Moscow Province in the Late 19th and Early 20th Centuries]. *Pedagogika iskusstva*. 4:200–205.
- Sazonov, N., Hennig, A. (2021). *Sintez sovremennosti: ruiny GAKhN i postdistsiplinar-nost'* [Synthesis of modernity: the ruins of the State Academy of Arts and Sciences and post-disciplinarity]. Moscow: Publishing house of the Gaidar Institute.
- Ukhtomsky, A. A. (2002). *Dominanta. Stat'i raznykh let* [Dominant. Articles of different years. 1887–1939]. Saint-Petersburg: Piter.
- Filippova, O. N. (2017). "N. D. Bartram — kollektsioner i khudozhnik (1873–1931 gg.)." [N. D. Bartram — collector and artist] (1873–1931). In: *Sovremennye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [Modern problems of the humanities and natural sciences]: 188–193.