А.В. ДУБРОВСКАЯ

Аспирант кафедры искусствоведения Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени А.Л. Штиглица

e-mail: dubrovskaya@gmail.com

Р.А. БАХТИЯРОВ

Кандидат искусствоведения, доцент Центра инновационных образовательных проектов Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени А.Л. Штиглица

e-mail: bakhtiyarov.ruslan_a82@mail.ru

A.V. DUBROVSKAYA

The postgraduate student of the Department of Theory and History of Art of The Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

e-mail: dubrovskaya@gmail.com

R.A. BAKHTIYAROV

PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in the Center for Innovative Education Projects in The Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

e-mail: bakhtiyarov.ruslan_a82@mail.ru

РЕАЛИЗАЦИЯ ИНКЛЮЗИВНОЙ ДИЗАЙН-ПРОГРАММЫ «ДРУЖЕЛЮБНАЯ СРЕДА ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ОСОБЕННОСТЯМИ МЕНТАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ». ОПЫТ РАЗРАБОТКИ СЕНСОРНОЙ КОМНАТЫ И АРТ-ТЕРАПЕВТИЧЕСКИХ МОДУЛЕЙ

IMPLEMENTATION OF AN INCLUSIVE DESIGN PROGRAM «FRIENDLY ENVIRONMENT FOR PEOPLE WITH MENTAL ILLNESS». REPORT OF DEVELOPMENT OF A SENSORY ROOM AND ART THERAPY TOOLS

Статья посвящена рассмотрению опыта создания первой в России специализированной дизайн-программы для людей с особенностями ментального развития (на базе музея). В состав дизайн-программы входят проектирование и реализация сенсо́рной комнаты с набором арт-терапевтических модулей, системы навигации и рекомендательного методического пособия для проведения занятий на базе комнаты.

The article describes a process of creating the first in Russia specialized design program for people with mental illness, based in a museum. The design program included planning and implementation of a sensory room with a set of art therapy modules, a navigation system and a manual of suggested techniques for conducting classes on the basis of the room.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-программа, дизайн-программирование, социальный дизайн, инклюзия, инклюзивная среда, инклюзивный музей, сенсорная комната, комната эмоциональной разгрузки, арт-терапевтический модуль.
Keywords: design, social design, art therapy design, design program, inclusion, inclusive museum, inclusive environment, sensory room, emotional release room.

23 октября 2020 г. произошло значимое событие в музейной сфере. Впервые в России на базе музея внедрена пилотная инклюзивная дизайн-программа «Дружелюбная среда для людей с особенностями ментального развития», автор теоретической части дизайн-программы — А.В.Дубровская. Художественным руководителем и дизайнером выступил А.А.Скрицкий, который в паре с автором и командой специалистов детально спроектировал, изготовил и инсталлировал сенсорную комнату и специализированную систему навигации.

Осуществление проекта стало возможным также благодаря усилиям Н.В.Козловской и организации АНО «Центр “Экология культуры”», совместно с музеем изобразительных искусств Республики Карелия и с использованием средств Фонда президентских грантов.

Необходимо дать определение терминам «дизайн» и «дизайн-программа». «Главной задачей дизайна является формирование положительных технико-эстетических свойств объекта — его целесообразности,

полезности, функциональности, удобства пользования им, эстетической выразительности, то есть тех свойств, которые делают предмет наиболее соответствующим требованиям человека» [2, с. 4]. Дизайн-программа — это комплекс научно-исследовательских и опытно-конструкторских разработок, целью которых является создание культурно-средовых условий, для улучшения социальных процессов и решения конкретных проблем человека. Инструментом выступает метод дизайн-программирования, который соединяет в целостный процесс проблематизацию ценностей культуры, формирование проектно-художественной концепции сложного социально-культурного объекта и разработку организованной программы, обеспечивающей реализацию и внедрение этой концепции.

Дизайн-программа «Дружелюбная среда для людей с особенностями ментального развития» была разработана в 2018 году в теории, как часть диссертационного исследования автора, и включила в себя несколько разделов: сенсо́рная комната, наполненная арт-терапевтическими модулями, специализированная система навигации, рекомендательное методическое пособие для занятий с посетителями на базе комнаты.

Обратимся к актуальности вопроса и рассмотрим некоторые термины. Говоря о людях с особенностями развития, мы говорим о людях, чьи особенности развития и жизни не вписываются в рамки типичного, иначе говоря, о людях с инвалидностью, однако наличие психического расстройства или нарушения интеллектуального развития само по себе не влечет признания у лица инвалидности по российскому законодательству, если расстройство не обладает признаками устойчивости и наличия ограничений определенной степени выраженности [6]. По данным, полученным из «Первого Всемирного доклада об инвалидности», представленным 9 июня 2011 года в Нью-Йорке, в мире насчитывается свыше 1 млрд людей с инвалидностью, что составляет 15 % населения [5].

15 мая 2012 года вступил в силу Федеральный закон № 46-ФЗ «О ратификации Конвенции о правах инвалидов». Данная конвенция принята резолюцией 61/106 ГА ООН 13.12.06 и вступила в силу 03.05.08. В основе социальной модели инвалидности, закрепленной в конвенции, лежат идеи автономности личности, ее безусловного принятия в социуме, предоставление людям с особенностями здоровья полноценных прав на участие в социальной и культурной жизни. Также перечислен ряд условий для учреждений культуры, способствующих полноценному включению человека с особенностями здоровья в культурную жизнь.

В создании инклюзивной составляющей в культуре уже сегодня делаются большие продвижения, в большинстве учреждений обеспечена архитектурная доступность, имеются технические устройства, обновляются и адаптируются электронные информационные ресурсы музеев, проводятся обучения сотрудников по работе с людьми с особенностями здоровья. Важно в этой ситуации понимать, что настоящая инклюзия не ограничивается доступностью среды и возможностью формального участия в культурных мероприятиях. Это процесс, связанный с социальной интеграцией и полноправным участием всех членов общества, включая людей с особенностями здоровья, в создании и потреблении культурных ценностей, это полное растворение в творческом процессе и сотворчество в осуществлении инклюзивных программ и проектов.

В разработке инклюзивных программ и организации доступной среды на базе учреждений культуры имеется ориентир на пять групп населения: незрячие и слабовидящие люди; неслышащие и слабослышащие люди; слепоглухие люди; люди с нарушениями опорно-двигательного аппарата; люди с ментальной инвалидностью [7].

Термин «ментальная инвалидность» не используется в российском законодательстве, однако в повседневной практике его можно встретить в речи обычных людей и специалистов. В широком смысле термин не указывает на конкретные нарушения, но очерчивает сферу, связанную с нарушениями психического и умственного развития, а именно: аутизм, шизофрения, умственная отсталость, генетические заболевания, органические поражения центральной нервной системы, деменция, клиническая депрессия и другие. Нередко перечисленные патологии могут сопровождаться нарушениями опорно-двигательного аппарата, частичной или полной потерей слуха и зрения.

Рассмотрим подробнее создание инклюзивной среды для пятой группы людей, с ментальной инвалидностью, а также людей, не обладающих инвалидностью, но имеющих нарушения в когнитивной сфере. Здесь предполагается создание ряда адаптивных условий на базе музея. В первую очередь, это формирование коммуникативно-организационного компонента. Речь идет о приобретении специалистами и посетителями музея необходимых познаний об этике взаимодействия с людьми с особенностями развития (возможно, выполнение этой задачи достижимо, прежде всего, через обучение персонала музея, информационные плакаты, устное информирование). Полезным и необходимым

компонентом станет создание социальной истории (написанная от первого лица подробная инструкция по посещению того или иного события или пространства, размещенная на электронном ресурсе). Также необходима разработка специальных экскурсий (продуманный маршрут, адаптированный текст, удобное время для посещения, когда в музее не очень много посетителей). Визуальные инструменты поддержки могут оказаться полезными для всех, но особенно — рассматриваемой группе: специализированная система навигации, имеющая вместо минимального графического знака сюжет, визуализирующий данное действие и подкрепленный текстом). Важным компонентом станет также наличие сенсорной комнаты (или комнаты эмоциональной разгрузки, тихой комнаты). Сенсорная комната представляет собой специально оборудованное пространство, чаще — отдельное помещение, наполненное сенсорными модулями (приспособлениями, воздействующими на органы чувств посетителя и оказывающими расслабляющее, отвлекающее, развивающее или активизирующее действие). Это комната, где посетитель, в случае эмоциональной перегрузки, может отдохнуть и успокоиться. Люди данной категории могут испытывать дискомфорт в контактах со средой, например, по отношению к звуку, запаху, свету, цвету, прикосновению. Кроме того, типична тенденция долгой фиксации на неприятных впечатлениях. Для переключения данного состояния эффективным средством может быть визит в сенсорную комнату, или комнату эмоциональной разгрузки. Польза данного пространства заключается не только в смене обстановки и предоставлении посетителю новых сенсорных ощущений, но и в возможности контакта с нейротипичным человеком, который в момент посещения комнаты может оказаться в данном пространстве, что, в свою очередь, может быть полезным для посетителя с психо-коммуникативными нарушениями у которого есть возможность получить опыт социального развития, а оппонент приобретет новые знания о разности индивидуальных особенностей людей; в этом контакте заложен один из компонентов инклюзивности.

Если рассмотреть проекты сенсорных комнат и оборудование для них в период с 2000 года до наших дней, то мы не увидим глобальной разницы и серьезной эволюции за 20 лет. Сегодня сенсорными комнатами располагают немногие общественно важные организации, чаще всего — это специализированные школы, интернаты или ресурсные классы и центры.



Рис. 1. Визуализация сенсорной комнаты. Авторы: А.В.Дубровская, А.А.Скрицкий. 2018–2020 гг.

Новизна разработки сенсорной комнаты в рамках дизайн-программы заключается в полном переосмыслении всего оборудования и дизайна пространства в целом, и именно здесь можно говорить о таком явлении, как социальный дизайн. Необходимо разъяснить, что основная роль социального дизайна — решение конкретных проблем, имеющихся в обществе. Таким образом, проектирование для интеграции людей с особенностями ментального развития является разделом социального дизайна.

Функции сенсорной комнаты можно охарактеризовать следующим образом: обогащение сенсорного опыта посетителя, восстановление эмоционального баланса человека, приобретение навыков общения и наработка социального опыта; в умелых руках психолога или педагога комната может стать инструментом для структурирования или вербализации ощущений, новых знаний о мире. Однако в данном случае существует еще одно очень важное дополнение. Сенсорная комната была наделена интеграционной функцией. Сама эта комната и арт-терапевтические модули выполняют роль проводника за счет расширения сенсорного опыта в искусстве и комбинаций свойств объектов на стыке области дизайна, формы и изобразительного искусства. В некоторых модулях используются работы художников из фондовой коллекции музея, что позволяет увидеть их в ином ключе, за счет смены масштаба, динамичной подачи, в сочетании с объемно-пространственным решением, с возможностью наложения звуковых эффектов.

Сенсорные приспособления в данном случае выступают арт-терапевтическими модулями, которые можно разделить на группы, воздействующие на определенные органы чувств, например, рассчитанные на людей с большим визуальным восприятием (для визуалов) или тактильным (для кинестетиков), слуховым (для аудиалов).

В проектную группу, работавшую над реализацией дизайн-программы, вошли два дизайнера, психолог и инженеры. Также использовались данные, полученные в ходе демонстрации наработок целевой группе. Для более глубокого и полного понимания рассматриваемой темы автором были исследованы труды доктора психологических наук, профессора О.С.Никольской: «Аффективная сфера человека. Взгляд сквозь призму детского аутизма», «Диагностика раннего детского аутизма: начальные проявления» и другие источники. В своей книге «Аффективная сфера человека. Взгляд сквозь призму детского аутизма» О.С.Никольская описывает психологию нормативного человека, обращая внимание читателя на то, что каждому необходима эмоциональная разгрузка (иногда мы, сами того не осознавая, находимся в состоянии определенного самоуспокоения): «Обращаясь к аффективному опыту читателя, мы рассчитываем, что каждый может вспомнить свою зачарованность в детстве движением пылинок в солнечном луче или снежинок в свете уличного фонаря, мельканием теней от решетки забора, орнаментом обоев, движением по узору плиток тротуара. Каждый знает об умиротворяющем действии прогулок у воды, в парке, созерцания движения ветвей и облаков, ритма морского прибоя, голосов птиц и журчания ручья; эти же впечатления мы получаем, когда бездумно стоим у окна, рассеянно глядя на далекую суету улицы. Когда нам не по себе, мы часто подходим к окну или бродим по улице. <…> И конечно, мы достигаем покоя, гармонии душевной жизни, усваивая не только легкое дыхание мира, но и его гармонические пропорции, удовлетворяющие наше эстетическое чувство» [4, с. 14]. Как пишет И.Бродский, «красота есть место, где глаз отдыхает. Эстетическое чувство — двойник инстинкта самосохранения» [4, с. 15]. Следует привести еще одно очень важное для нас мнение. Так, Е.Н.Лазарев в книге «Дизайн как фактор формирования эстетической культуры», изданной еще в 1974 году, говорил о важности технико-эстетической организации социально-психологических компонентов труда на предприятиях, средствами художественного конструирования (ныне определяемого как дизайн), оказывающее благотворное воздействие на каждого отдельного человека и коллектив в целом,

формируя здоровый психологический климат. Например, это гармоничные цвета рабочего пространства, не раздражающий свет, музыка, которая используется, в первую очередь, для психофизической стимуляции работы, размещение изобразительного и декоративно-прикладного искусства в пространстве, а также организация научно-производственных музеев, выставок исследовательских работ, готовой продукции, театрализации празднеств. «Работа по технико-эстетической организации материального и духовного аспекта разных видов деятельности должна опираться на богатый опыт, накопленный монументальным, декоративным, театральным искусством. Одно из ведущих мест должно занять кинетическое искусство (движущиеся, светящиеся и звучащие конструкции)» [3, с. 9].

Можно с уверенностью говорить о том, что проектировщики 1970-х годов уже знали о необходимости внедрения в общественные интерьеры отвлекающих, успокаивающих и стимулирующих восприятие элементов для нормализации общественного психического климата. Значимое место отводится кинетизму, поскольку кинетические объекты обладают особой визуальной притягательностью. Они могут иметь звуковое сопровождение, свето-динамическую структуру, включать элементы оп-арта (искусство, основой которого являются оптические иллюзии).

При разработке цветового решения сенсорной комнаты был рассмотрен и учтен опыт ученых по главе с Л.Н.Мельниковым, работавших в Институте медико-биологических проблем Министерства здравоохранения СССР, которые работали над созданием сенсорных комнат для космических кораблей и комнат эмоциональной разгрузки для крупных предприятий. Они же выпустили серию изданий о влиянии цвета и света на человека. Например, в целом теплые тона использовались в качестве симпатикотропных (возбуждающих) средств, холодные (успокаивающие) тона — воздействующие на парасимпатическую систему человека. Красный и голубой как бы находятся во главе двух групп цветов, которые, с точки зрения психофизиологов, действуют прямо противоположно. В результате воздействия первой цветовой группы увеличивается мускульное напряжение, возрастает частота сердечных сокращений, повышается кровяное давление, учащается дыхание. В то же время, под влиянием голубого, синего и близких к ним цветов второй группы понижается кровяное давление, замедляется ритм сердца и дыхания. Желтые тона, по мнению исследователей, согревают и успокаивают [1]. Но дело не только в пропорции тех или иных цветов в пространстве конкретного интерьера,

а в важности смены обстановки, переключения человека из одного состояния на другое путем влияния искусственно созданной среды. Однако вопрос заключается в следующем: сколь длительным может быть благотворное «освежающее» влияние цвета? Не превратится ли со временем даже оптимально организованное цветовое окружение в монотонный раздражитель? По-видимому, человеку нужна та смена цветовых впечатлений, которую мы, как авторы проекта, и предоставляем посетителю.

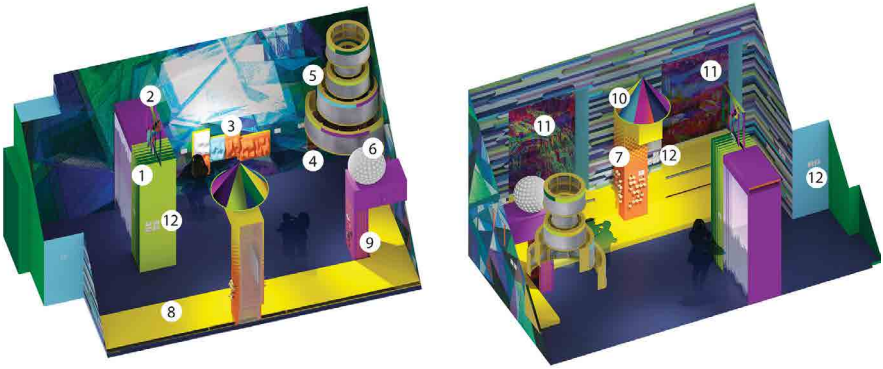


Рис. 2. Состав сенсорной комнаты

В состав комнаты вошли 11 арт-терапевтических модулей.

1. Световой портал.
2. Динамичная скульптура «Квадрат».
3. Тактильный настенный модуль «Застывшие капли».
4. Сенсорный модуль «Меховая стена».
5. Акустический цилиндр.
6. Кинетическая скульптура «Шар».
7. Игровая колонна с деревянными фигурами.
8. Мягкий настил для занятий и отдыха.
9. Игровая колонна с отверстиями и веревками.
10. Динамичная скульптура «Радужный конус»
11. Цвето-динамический графический модуль.
12. Система навигации.
13. Световой модуль «Радужный луч» (проекция, не отражена в составе сенсорной комнаты).

Некоторые из арт-терапевтических модулей имеют сразу несколько свойств: визуальную составляющую, световой и оптический эффекты или визуальную составляющую, тактильный и звуковой эффекты. Важно отметить, что каждый модуль может быть выключен и включен в любой момент занятия или в случае соответствующей необходимости. Комната может быть абсолютно тихой, без световых, динамичных или звуковых всплесков. Свет может быть дневным, приглушенным или динамичным, в зависимости от работы того или иного модуля. Сценарий сеанса может меняться, в зависимости от аудитории. Например, если человека раздражают динамика или определенный свет или большое количество информации в совокупности, пространство подстраивается под нужды человека, редуцируется или варьируется.

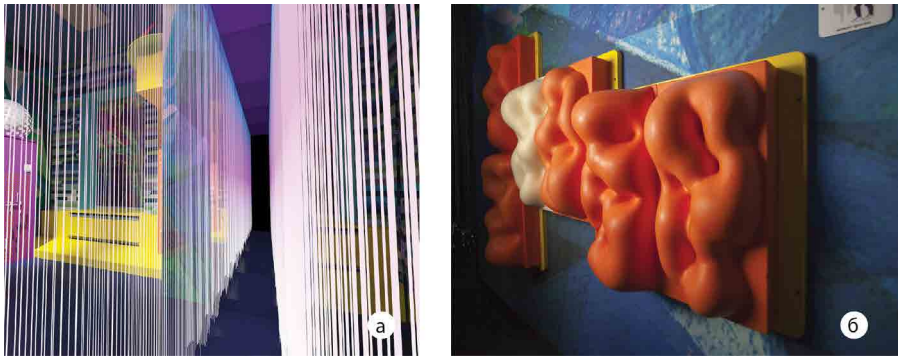


Рис. 3: а) модуль «Световой портал»; б) тактильный настенный модуль «Застывшие капли»

Модуль «Световой портал»

На входе в сенсорную комнату расположен фиброптический (fiber — «волокно, нить») душ, который состоит из двухсот светящихся волокон. Проходя через световой портал, человек погружается в другое измерение, способное повлиять на многие органы чувств. Зеркальное обрамление портала создает бесконечные световые коридоры.

Тактильный настенный модуль «Застывшие капли»

Тактильный модуль «Застывшие капли» стали прообразом загадочных карстовых пещер, где можно увидеть уникальные нерукотворные сюрреалистические формы в виде сталактитов и сталагмитов. В нашем случае капли мягкие, теплые и приятные на ощупь.

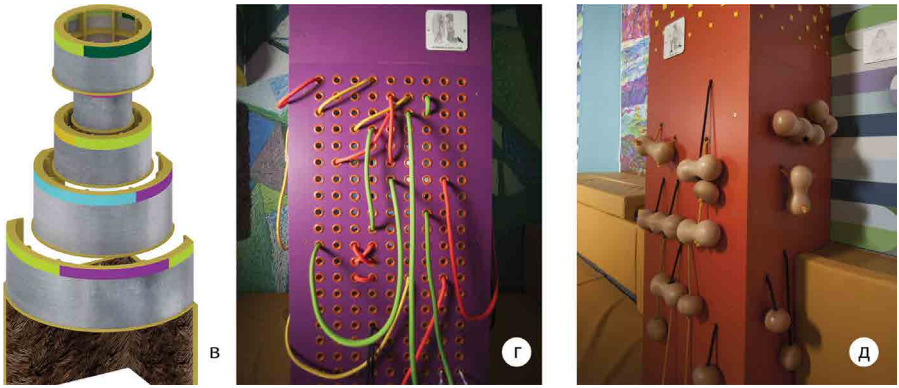


Рис. 4: в) акустический цилиндр, сенсорный модуль «Меховая стена»; г) игровая колонна с отверстиями и веревками; д) игровая колонна с деревянными фигурами

Акустический цилиндр и тактильный модуль «Меховая стена»

Акустически цилиндр предназначен для фокусирования звука в угловой зоне комнаты. Прикасаясь к мягкой, безопасной стене, человек не только стимулирует свои тактильные ощущения, но и слышит звук пересыпающего песка или «белый шум», который звучит во время прикосновения, имитируя дуновение ветра. Чем быстрее посетитель проводит рукой по стене, тем насыщеннее проносится звук в акустическом цилиндре, который ограничивает его распространение в сенсорной комнате. Модуль развивает познавательную активность, мышление, слуховое внимание и его концентрацию.

Игровая колонна с отверстиями и веревками

Продевая шнур через отверстия, пользователь имеет возможность создавать разнообразные графические фигуры, вариаций которых — бесконечное множество. Данная игра помогает забыть о тревогах, развивает моторику, образное мышление, побуждает к творческому процессу. Именно в процессе занятия посетитель находит успокоение и приобретает равновесие. Вплетая толстый шнур в перфорированную поверхность, пользователь тренирует кисть руки, развивает мелкую моторику и координацию «глаз — рука». Игра положительно влияет на развитие познавательных процессов, таких как мышление, память, внимание, а также более четкое взаимодействие зрительного и тактильного анализаторов,

мелкой моторики, воображения и восприятия. Все эти факторы стимулируют развитие когнитивной сферы человека. В этом модуле заложена возможность встречи нескольких человек, т.е. мы не исключаем возможность контакта нейротипичного и нейроотличного человека, что, в свою очередь, может оказать благотворное влияние на обе стороны.

Игровая колонна с деревянными фигурами

Взаимодействуя с фигурами игровой колонны, посетитель замечает, что на другой из сторон колонны начинают шевелиться аналогичные фигуры. Пользователь может составлять разнообразные комбинации и композиции, что способствует творческой активности, снижает уровень эмоционального напряжения. Гладкие формы стимулируют желание прикосновения к ним, предлагая новый опыт тактильных ощущений. В данном модуле также присутствует возможность контакта нескольких человек.

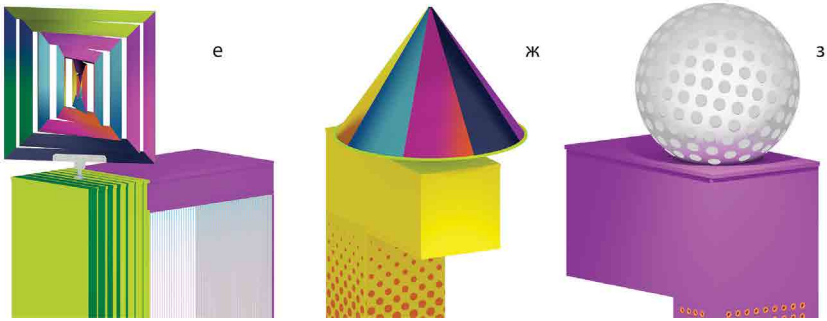


Рис. 5: е) динамичная скульптура «Квадрат»; ж) динамичная скульптура «Радужный конус»; з) кинетическая скульптура «Шар»

Динамичные скульптуры «Квадрат», «Радужный конус»

Данные скульптуры вращаются вокруг своей оси, однако скорость движения не является высокой. Радужная оболочка модулей стимулирует визуальное раздражение, притягивая взгляд смотрящего. Объекты не предполагают тактильного контакта. Посетители комнаты могут наблюдать слияния цвета в динамике, актуального для творческого процесса художника. Следует напомнить, что данная сенсорная комната находится в музее ИЗО. Сенсорные модули в ней отсылают зрителя к теме цвета, красок и творческих процессов.

Динамическая скульптура «Шар»

Кинетическая скульптура «Шар» снабжена оптическим эффектом, и представляется возможным отнести ее к направлению, определяемому как «оп-арт». Заметим, что в сенсорных комнатах часто используются зеркальные шары — устаревший и неменяющийся прием. Наш шар является экспериментальной разработкой, получившей патент. Авторами были придуманы усовершенствования, данное устройство впервые представлено зрителю в рамках реализации дизайн-программы. Однако стоит отметить, что модуль нельзя демонстрировать людям с эпилепсией так же, как и зеркальный шар.

Световой модуль «Радужный луч»

Модуль «Радужный луч» является экспериментальной разработкой С.Карлова (инженера, входящего в проектную группу). Данный луч направлен на стену и производит большое количество разнообразных плавных проекций, которые отличаются особой пластичностью и бионичностью, ассоциативно отсылая к движениям подводных существ (медузы, скаты или водоросли).

В пространстве комнаты не используются готовые визуальные образы, связанные с конкретным объектам или сюжетам. Посетителю предлагается развивать образное мышление в процессе анализа увиденного.



Рис. 6. Специализированная система навигации

Неотъемлемой частью дизайн-программы является специальная система навигации, которая в изображениях демонстрирует возможности и правила поведения в необычном пространстве. Каждая табличка визуализирует сообщение в виде рисованного сюжета и ко-

роткого текста, описывающего действие. Такая система помогает лучше ориентироваться в пространстве и взаимодействовать с модулями.

В составе оборудования имеется звуковая колонка, которая снабжена файлами для тематических занятий в пространстве комнаты, мягкие настилы, вариативный свет.

Команда проекта ставила перед собой задачу создать не только удобное и доступное пространство для отдыха, игр, релаксации и занятий, но и использовать фондовую коллекцию музея изобразительных искусств Республики Карелии для того, чтобы комната выполняла также образовательную функцию. На стенах мы видим тематические обои с фрагментом произведения «Композиция Кристалл» карельского художника В.Иваненко. В цветовой гамме произведения превалируют зеленые и голубые тона, которые создают эмоциональный комфорт и положительно влияют на психическое здоровье человека. Для драпировки окон были разработаны цвето-динамические графические модули, на каждом из которых разместилось одновременно по три фрагмента из произведений В.Иваненко, А.Авдышева, Т.Юфа и Б.Акбулатова. Образы северных пейзажей, лес, водопады, Заонежье и деревня Сумпосад зазвучали по-новому благодаря технологии динамичной смены статичного кадра. Технология заключается в смене цветового воздействия на изображения (красного, зеленого, синего), само же изображение также является трехслойным (включающим в себя сразу три цвета). Таким образом, при включении красного, синего и зеленого освещения мы видим три разных графических изображения по очереди на одном носителе.

Дизайн-программа включает в себя еще одну очень важную составляющую — рекомендательное методическое пособие для возможной работы с детьми на базе сенсорной комнаты. Пространство сенсорной комнаты является необычным и требует некоторых навыков введения в него, а также научения посетителей видеть и правильно пользоваться предложенным материалом. Методическое пособие, входящее в состав дизайн-программы, включает в себя подробное описание возможных занятий (данное пособие написано автором дизайн-программы для раскрытия потенциальных возможностей, заложенных проектировщиками в оборудовании комнаты, далее необходима отладка процесса использования с учетом исследования реакции целевой аудитории). Например, каждое занятие может длиться не больше 30 минут и состоять из трех этапов. I этап — захват внимания, II этап — время активных дей-

ствий, тактильных и акустических игр, III этап — время отдыха и релаксации. Преподаватель ведет группу в сказочное путешествие и является проводником в мир положительных эмоций. Здесь по другую сторону реальности дети оказываются в зазеркалье, проходят через струи переливающегося водопада, попадая на поляну чудес, слушают голоса птиц и капли разбивающегося о листья дождя, играют в тактильные игры, вызывают ветер и слышат его шум, рисуют цветными шнурами графику, отдыхают на мягком песочном настиле, любуясь радужными переливаниями в небе. Затем они погружаются в подводный мир, разглядывая проекцию с плавными бионическими формами, закрывают глаза и отдыхают. После того как занятие подходит к концу, дети поднимаются на поверхность моря, улыбаются хорошему дню и запоминают именно такой настрой.

В заключение рассмотрим цели, преследуемые проектом. Прежде всего, он рассчитан на подрастающее поколение — не только на детей с особенностями здоровья, но и на нейротипичных детей и посетителей любого возраста, которые живут в эпоху информационно перенасыщенного пространства. К сожалению, далеко не все имеют возможность посвящать достаточное количество времени отдыху и эмоциональной разгрузке. Цифровое пространство вымещает реальное, и мы все больше погружается в пространство сети Интернет, где происходит замещение живых чувств, эмоций, общения на молчаливое пребывание. В связи с этим особенно важно подчеркнуть, что в мегаполисах все реже появляется возможность посещения уединенных мест и созерцания живой природы в естественных условиях. Сенсорная комната, или комната эмоциональной разгрузки, является искусственно созданным пространством, развивающим когнитивную сферу человека, активизирующую произвольное внимание, умственные способности, тактильную чувствительность и мелкую моторику (иначе говоря, речь идет о тактильном опыте, связанном с постижением мира). Арт-терапевтические модули учат посетителя соотносить зрительно-моторную и слухо-моторную координацию, развивают органы чувств и коммуникативные навыки, формируют навыки саморегуляции и способность расслабляться в процессе представления образов. Все это необходимо каждому человеку, а значит, и предложенная дизайн-программа является универсальным инструментом, способным быть полезным для любого члена общества, в чем также заложен важный компонент инклюзии.

Несложно представить, насколько сенсорная комната обогатила бы инфраструктуру не только музея, но и любой поликлиники, больницы, учебных заведений и общественно важных мест, комната не только как место для релаксации, но и место встречи всех желающих, без каких-либо ограничений. Если говорить о взрослых, то данное пространство может быть инсталлировано на предприятиях с высокой эмоциональной и физической нагрузкой (это могут быть крупные промышленные предприятия, бизнес-центры, банки и даже суды). Именно здесь у людей часто случаются эмоциональные перегрузки и стрессовые ситуации. Однако следует подчеркнуть, что данная дизайн-программа является пилотной версией, а значит, после апробации и корректировки сможет быть инсталлирована в других музеях и учреждениях культуры России.

Выражаю благодарность своему научному руководителю Бахтиярову Руслану Анатольевичу за ценные советы при планировании исследования и рекомендации по оформлению статьи.

Список литературы:

1. *Гуровский Н.Н., Космолинский Ф.П., Мельников Л.Н.* Проектирование условий жизни и работы космонавтов. — Москва: Машиностроение, 1985. — 152 с.

2. *Лазарев Е.Н., Валькова Н.П.* Дизайн как фактор формирования эстетической культуры. — Ленинград, 1974. — 16 с.

3. *Лазарев Е.Н.* Социально-экономическое значение художественного конструирования. — Ленинград, 1973. — 15 с.

4. *Никольская О.С.* Аффективная сфера человека. Взгляд сквозь призму детского аутизма. — Москва: Центр лечебной педагогики, 2000. — 362 с.

5. Всемирный доклад об инвалидности. — URL: https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_ru.pdf?ua=1 (дата обращения: 30.11.2020).

6. О соблюдении прав граждан с ментальной инвалидностью в Российской Федерации. — Москва, 2015. — 88 с.

7. Организация инклюзивной среды в учреждениях культуры / А.Б. Афонин [и др.]. — Екатеринбург-Берлин: ФГБОУ ВО «УрГПУ», 2019. — 170 с. — URL: http://inkultur.ru/documents/conception.pdf (дата обращения: 25.06.2019).