

УДК 721.012

DOI 10.25628/UNIIP.2026.69.2.010

БЫСТРОВА Т. Ю.

Концепции создания сенсорно-благополучной среды: от универсального — к инклюзивному дизайну¹

Аннотация. В статье прослеживается тенденция к усилению инклюзивной составляющей сенсорно-благополучных сред, проектируемых дизайнерами, архитекторами, урбанистами. Создаваемая среда интерпретируется автором как динамичное системное целое, исходно включающее в себя людей с разными запросами и параметрами. Ключевая роль отводится когнитивной — а не символической — ясности среды, на которую большое внимание обратили Дж. Гибсон и Д. А. Норман. Показано присутствие инклюзивного компонента в концепции универсального дизайна Р. Мейса, на основе которой чаще всего происходит сегодня движение в сторону инклюзии.

Ключевые слова: сенсорно-благополучная среда, универсальный дизайн, инклюзивный дизайн, аффорданс, когнитивная ясность, социальный аспект среды, Р. Мейс, М. Трой

Bystrova T. Yu.

Concepts for creating a sensory-friendly environment: from universal to inclusive design

Abstract. This article explores a trend toward strengthening the inclusive component of sensory-friendly environments designed by designers, architects, and urbanists. The author interprets the created environment as a dynamic, systemic whole, inherently inclusive of people with diverse needs and characteristics. A key role is given to cognitive — rather than symbolic — environmental clarity, a focus emphasized by J. Gibson and D. A. Norman. The article demonstrates the presence of an inclusive component in R. Mace's concept of universal design, which is the basis for the most common movement toward inclusion today.

Keywords: sensory-friendly environment, universal design, inclusive design, affordance, cognitive clarity, social aspect of the environment, R. Mace, M. Troy



Должно быть столько же видов (стилей) домов, сколько существует видов (стилей) людей, и столько же дифференциаций, сколько есть разных личностей. Человек, обладающий индивидуальностью, имеет право на ее выражение в своей собственной среде.

Ф.Л. Райт, эссе «В интересах архитектуры», 1908

Рост современных городов не всегда происходит по законам устойчивости и гармонии, а избыточное потребление усиливает физическую и визуальную загрязненность мест, в которых мы проводим жизнь. Сенсорная система помогает человеку выжить и сохраниться в разных условиях, включая среду современного города с ее однообразием, дробностью, обилием синтетических материалов, искусственных запахов и поверхностей. Она обрабатывает информацию, помогающую ориентироваться в пространстве или избежать опасности. При этом именно сенсорная система перегружена в наибольшей степени. Об этом свидетельствует рост заболеваний, связанных с расогласованием ее работы (расстройства аутистического

спектра — РАС, синдром дефицита внимания и гиперактивности — СДВГ, тревожность и т. д.). Число детей с СДВГ уже превышает 7% (в развитых странах — до 10%), и далеко не все из них диагностированы [13, 860].

Это делает актуальным не только проектирование новых гуманных, учитывающих устройство и потребности человека, сред, но и оптимизацию уже существующих под устройство пользователей во всем их разнообразии. В статье фиксируется движение проектной мысли от обеспечения доступности — к универсальному и, далее, — инклюзивному дизайну.

Короткая предыстория появления концепций адаптивных, гуманных, салютогенных², инклюзивных и схожих с ними своей нацеленностью на гармоничное самочувствие пользователя сред таковы. Для того чтобы проектирова-

1 Работа выполнена по плану ФНИ РААСН и Минстроя России на 2026 год в соответствии с Государственной программой Российской Федерации «Научно-технологическое развитие Российской Федерации» и Программой фундаментальных научных исследований в Российской Федерации на долгосрочный период (2026–2030 годы).

2 Салютогенез (от лат. *salus* — здоровье и греч. *genesis* — происхождение) — концепция, которая фокусируется не на причинах болезней, а на факторах, поддерживающих здоровье и благополучие человека.

Быстрова
Татьяна
Юрьевна

доктор философских наук, профессор, Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), главный научный сотрудник, филиал ФГБУ «ЦНИИП Минстроя России» УралНИИпроект, Екатеринбург, Российская Федерация

e-mail: taby27@yandex.ru

ние было четким и контролируемым, ученые вплоть до второй половины XX в. обычно настаивали на исключении личного опыта из исследования, стремясь к релевантности знания, его доказательности, повторяемым экспериментам. Они считали необходимым понять, что объективно находится перед ними, а не то, что делает наше окружение красивым или приятным, т. е. определяет отношение к нему и задает его оценку. Под влиянием феноменологии в XX в. взгляды дизайнеров и архитекторов стали трансформироваться в сторону учета восприятия и оценки пользователей. Наряду с объективными параметрами, к примеру, среды, стало важным понять, как она воздействует на тех, кто в ней находится и даже что они думают по этому поводу.

Методология работы

Используя историко-генетический подход, в статье мы отталкиваемся от взглядов на городскую и архитектурную среду у российских градостроителей, архитекторов и дизайнеров (М. Я. Гинзбург, А. Э. Гутнов, А. В. Иконников, Г. И. Ревзин, Г. Ю. Сомов), а также К. Александра, Я. Гейла, Дж. Джекобс, К. Линча, А. Росси, К. Элларда и других авторов, для кого человек выступает наиболее значимой единицей любых процессов. Общим для них является то, что гуманная среда, которую создают представители довольно большого числа направлений, — это пространство, спроектированное и организованное с приоритетом потребностей, ценностей, благополучия и достоинства человека. Здесь все аргументы и решения подчинены задаче создания условий для жизнедеятельности, развития, самореализации и комфортного существования. Ее создание подразумевает учет психологических и социальных аспектов. В такой интерпретации гуманную среду можно противопоставить, с одной стороны, техногенной среде, ориентированной, прежде всего, на инженерные, экономические показатели; с другой стороны, стандартизированной среде, которая не учитывает разнообразие людей разных возрастов, социальных и культурных групп, возможностей.

Прочитываем урбаниста Яна Гейла, который считает гуманным город, приглашающий жителей и гостей гулять, общаться, развиваться. Это город, который заботится о человеческом измерении — масштабе, темпе, чувственном богатстве, которое делает городскую жизнь удовольствием, а не бременем. Возможности

велики, однако «общей чертой почти всех городов, независимо от их географии, экономической жизнеспособности и этапа развития, является отсутствие должного внимания к людям, которые пользуются городским пространством» [1, 3]. Это означает потребность в специалистах, методиках проектирования, алгоритмах их освоения и реализации, четких критериях качества проектов, т. е. целого комплекса людей и инструментов, объединенных общей концептуальной основой. В последнее десятилетие такая основа расширяется — как это предсказывал создатель универсального дизайна Рональд Мейс — в сторону все большей гибкости и инклюзивности, в том числе за счет использования цифровых технологий. Данный процесс и является предметом нашего изучения.

Контекст исследования: общее движение к гуманизации дизайна в 2020-х гг.

2020-е гг. сопровождаются существенной трансформацией дизайна под влиянием технологических изменений (особенно в области искусственного интеллекта), смены ценностных ориентиров в сторону человечности и устойчивости, переосмысления роли дизайн-мышления в творческом процессе. Возникает повышенное внимание к психологии восприятия, сенсорной и эмоциональной стороне дизайна, вопросам гибкости и адаптивности форм. Современный период ознаменован вхождением дизайна в городскую среду, образование, музейные экспозиции, инклюзивные проекты.

Подготовка к изменениям в сторону «незаметности», инклюзивности, ориентированности на ожидания и действия пользователей происходила и в предшествующее десятилетие. В 2017 г. в Монреале состоялся Всемирный конгресс и Саммит дизайна, принявшие Декларацию дизайна³, показывавшую новые профессиональные и ценностные ориентиры. Целью развития дизайна было провозглашено создание экологически устойчивого, экономически жизнеспособного, социально справедливого и культурно разнообразного, «хорошо спроектированного» мира. Это согласуется с определением дизайна, сформулированным Т. Мальдонадо в 1964 г., но далеко уходит от коммерциализ-

зованного определения, выведенного в начале 2000-х гг., где дизайну отводилась неполная для него роль драйвера маркетинговых процессов⁴.

В Монреальской декларации речь шла об «утверждении фундаментальной роли дизайна для создания и формирования мира вокруг нас сейчас и в будущем»⁵, тем самым выводя на первый план решение именно средовых задач, а не создание единичных продуктов самих по себе. Когда далее в документе говорится о ценности дизайна, то подчеркивается, что он создает материальную, пространственную, визуальную и предметную среду; представляет собой «инструмент инновации и конкуренции, роста и развития, эффективности и процветания»⁶.

Декларация говорит и о «создании общего языка» («Creating a common language»), прежде всего во взаимодействиях между профессионалами, равно как и между дизайнерами и заказчиками, экспертами и т. п. Разные виды дизайна имеют разную лексику, а она, в свою очередь, может не пересекаться с архитектурной или урбанистической даже в рамках одного проекта, одной команды. В условиях несогласованной терминологии это затрудняет не только общение, но и расстановку ценностных приоритетов. Например, используя слово «проект», далеко не все специалисты отдадут себе отчет в том, что проектная деятельность требует поэтапных, а не спонтанных действий. Говоря о городе, архитектор может использовать термин «функциональное зонирование», а дизайнер — «пространство» или даже «пользовательский сценарий», особенно, если речь идет о восприятии города человеком. Составленная в 2017 г. задача выработки общей лексики и системы оценки продуктов дизайна подталкивает и нас к уточнению терминов, таких как универсальный дизайн и инклюзивный дизайн, поскольку зачастую они становятся просто условными ярлычками на проектах стандартного благоустройства или доступной среды. Научных подходов к вопросам формирования «умной», «живой», развивающей, устойчивой и т. д. среды достаточно много. Но поиски часто не координируются, специалисты разных профессий фактически дублируют действия друг друга вместо того, чтобы использовать уже существующие наработки.

3 Монреальская декларация дизайна. URL: https://worlddesignsummit.com/wp-content/uploads/2017/10/20171004_WDSM2017_livret-40pages_declaration_65X9_AN-1.pdf (дата обращения: 12.11.2024).

4 Более подробно эти идеи рассмотрены в [7].

5 Монреальская декларация дизайна.

6 Там же.

Развитие идеи аффордансов Дональдом Норманом

Значимым предшественником гуманистических концепций современного дизайна является американский психолог-когнитивист и дизайнер Дональд Артур Норман (р. 1935). Именно он сформировал связку между психологией и проектированием, без которой, возможно, не появился бы универсальный дизайн. Однако в силу популярности взгляды Нормана часто как бы изымаются из эволюционной цепочки представлений о гуманной среде, от Ф. Фребеля и Р. Штайнера до К. Элларда или М. Троя. В частности, редко говорится о том, что концепции Д. А. Нормана предшествовало появление теории аффордансов, сформулированной в 1970-х гг. Джеймсом Гибсоном. Данные психологии в ней представлены так, что могут использоваться в проектной работе. Отталкиваясь от весьма экологичного, а значит, актуального для своего времени видения человека в единстве с его природным окружением, Дж. Гибсон говорит о мире как наборе возможностей для человеческих действий. Человек продуктивно действует там, где ему ясно его окружение; а оно ясно, когда его структура легко фиксируется, распознается, кодируется. Такое распознавание вызывает положительный эмоциональный резонанс, а объекты, не имеющие соответствия, отсеиваются, т. е., им уделяется меньше внимания либо не уделяется вовсе. Например, мост строят там, где река более узкая, т. е. она как бы «подсказывает» человеку место приложения усилий.

Д. А. Норман идет по пути переноса психологических знаний в модель человека-пользователя дизайна. Если у Дж. Гибсона аффордансы — это объективные характеристики предметов [2], то для Д. А. Нормана важнее то, как их на телесно-чувственном уровне воспринимает пользователь: кнопку нужно увидеть так, чтобы надавить (а не, предположим, вращать) ее. Это не «раскодирование», не чтение «символов» и не «ассоциации»: формы среды совпадают или не совпадают с устройством определенного человека, давая или не давая ему осуществить намерение. Что подходит правше, не подойдет левше, потому что не имеет соответствующих аффордансов. Вот, собственно, основа будущего универсального дизайна, практические рекомендации по которому разрабатывает почти параллельно Р. Мейс.

Описывая воздействующую на человека среду, Д. А. Норман говорит о необходимости простых форм, которые не нуждаются в словесных устных или письменных инструкциях (Иллюстрация 1). Форма сама подсказывает пользователю, как именно он будет манипулировать с вещью, не ошибаясь. Исключив все возможные неверные действия, мы приходим к результату, с которым человеку удобно и который как бы обучает его по ходу пользования. Знаменитый пример с «нормановской дверью» говорит о том, что прямоугольная стеклянная пластина с ручкой, сделанной симметрично и ровно по середине, обрекает людей на травмы и ошибки, потому что ничего не подсказывает им своей формой.

Кроме того, Д. А. Норман считает, что при проектировании нужно закладывать в продукты, особенно технические, обратную связь, — как, к примеру, звук после нажатия кнопки, подтверждающий, что она нажата. Об «отклике» от среды говорят и другие специалисты.

Хорошо, когда изделие «прозрачно» для того, кто пытается объяснить его устройство. Это получится, если дизайнер учел ментальную модель, которая сложилась по поводу этого изделия у пользователя. Модель может быть ошибочной или неполной — например, мало кто из нас с ходу расскажет, как работает проектор или смартфон. Тем не менее их внешний вид и отдель-



Иллюстрация 1. Больница Aarhus University Hospital, спроектированная с использованием идей Д. А. Нормана и доказательного дизайна. Орхус, Дания. 2017–2019 гг. Арх.: C. F. Møller Architects при участии Cubo Arkitekter. Источник: <https://archello.com/project/aarhus-university-hospital-forum>

ные элементы должны соответствовать представлениям пользователей, иначе ошибки, а вместе с ними и разочарования неизбежны. Если их много, возникает феномен «приобретенной беспомощности», когда из-за многочисленных неудачных контактов с предметами человек начинает думать, что эти контакты для него непосильны. В крайних случаях такая приобретенная беспомощность приводит к депрессии, снижению самооценки, разочарованию, апатии [10, 89].

Критикуя множество решений, выполненных без какого бы то ни было учета восприятия и пользования, Д. А. Норман дает рекомендации дизайнерам о том, как можно добиться более адаптивных форм. Ими пользуются дизайнеры — от создателей мебели и интерьеров до разработчиков веб-приложений. При последовательной реализации нормановских принципов специалистами разных профилей это может привести к большей гармонии среды в целом.

В. Л. Глазычев: среда как социальный феномен

Представляя движение к инклюзивной среде, нельзя упускать, что российский дизайнер и урбанист В. Л. Глазычев (1940–2012) подходил к среде со стороны ее социального и культурного наполнения [5]. В отличие от Дж. Гибсона или Д. А. Нормана, фокусирующихся на сенсорном восприятии объектов, Глазычев рассматривал среду как сложную социокультурную систему, где материальные объекты — лишь «декорация» для человеческой деятельности. Мы обращаем на это внимание, потому что инклюзивный дизайн предполагает наличие не только телесно-соматических, но и социальных факторов, ведь он связан с включением в социальные взаимодействия людей разных возрастных, культурных и иных групп, а также принятия такого положения дел всеми участниками.

Уже в ранних работах В. Л. Глазычев проводит жесткую границу между терминами «пространство» и «среда». Для него пространство — это геометрическая абстракция, пустота, которую архитектор заполняет объемами зданий. Среда — это пространство, освоенное в ходе деятельности. Она возникает только в тот момент, когда в архитектурные формы «вдыхается» тот или иной социальный процесс [4]. Если в новом квартале построены дома, но люди в них только ночуют, не взаимодействуя и не используя территорию, то собственно городской среды там нет, это просто «сумма построек». В свое время эта идея стала прорывной для советской архитектурной школы, привыкшей мыслить категориями планов и фасадов.

Позднее, в докторской диссертации 1991 г., В. Л. Глазычев акцентирует динамический характер среды, в том числе в силу происходящих в ней взаимодействий различных людей [3]. В момент взаимодействия человека с окружением возникает особая и постоянно меняющаяся «событийная ткань», сложнее всего поддающаяся изучению и моделированию вплоть до сегодняшнего дня.

В. Л. Глазычев напрямую связывает поведение человека и состояние среды, анализирует среду через призму визуального восприятия. В 1980-х гг. он рассматривает город как сложный текст, который житель «считывает» во время движения по нему. Урбанист говорит о том, что в лесопарках или каких-то других устойчивых пространствах ритмы поведения со-организуются не только с окружающими людьми, но и с ритмами природы.

Еще раз укажем на недооцененный по сей день уход от ассоциативности и символизма в трактовке среды практически у всех авторов, упоминаемых выше. Как и Дж. Гибсон, и Д. А. Норман, В. Л. Глазычев не строит объяснение, исходя из символизма форм дизайна. Правда, в отличие от Нормана, этот процесс помещен у него в культурную среду города или другого места, и эта среда существует как единство жителей и предметов, объектов, зданий.

Универсальный дизайн: нацеленность Р. Мейса на инклюзию

Вслед за разработчиком концепции универсального дизайна Р. Мейсом дизайн понимается здесь в широком смысле, как любое проектирование, включая архитектуру и урбанистику. Эта версия не согласуется с авторским видением дизайна как самостоятельного профессионального вида деятельности, но в данном случае возможно отступление от «традиции», поскольку закономерности формообразования одинаковы для всех ориентированных на гармонию, меру и другие эстетические качества решения, оборачивающиеся приращением утилитарно-функциональных характеристик.

Искажений фактов в текстах, посвященных универсальному дизайну, достаточно много. Например, его называют «теорией», тогда как с самого начала это была именно прикладная деятельность, характеризуют, как «молодое» направление [8], хотя истоки можно увидеть еще у Ф. Фребеля в середине XIX в. Это показы-

вает необходимость более точной фактологии в отношении как самого универсального дизайна, так и его основного разработчика.

Будучи человеком, с детства больным полиомиелитом, Мейс получил высшее архитектурное образование. В 1985 г. он нашел способ проектирования здания с минимальными или нулевыми дополнительными затратами, которое было бы не только привлекательным, но и функциональным для всех, включая людей с ограниченными возможностями, назвав свой подход «универсальным дизайном». (Впрочем, даты возникновения термина в источниках разнятся от 1966 г., когда Мейс закончил университет, до 1985 г.)

Дом, который он спроектировал для себя, — The Mace Residence — имеет много конструктивных и эстетических находок. Открытая планировка давала возможность передвижения на кресле-каталке, а в кухне рабочие поверхности меняли высоту. Для того, чтобы не выпадать из ряда «обычных» домов, Р. Мейс отказался от пандуса в пользу длинной, плавно поднимающейся дорожки. «Нулевой порог» был применен и в душевой кабине. Эти находки позже продолжились в серии типовых домов, предлагавшихся архитектурным бюро Р. Мейса BFE — Barrier Free Environments.

Принципы универсального дизайна, сформулированные Р. Мейсом, неоднократно приведены в публикациях. Не воспроизводя их полностью, укажем на значимые детали.

- Говоря о равенстве в использовании дизайнерских решений для людей с разными физическими и интеллектуальными возможностями, Р. Мейс указывает на отсутствие «сегрегации или стигматизации кого бы то ни было из числа пользователей». Предоставляя разные варианты, среда, скорее, нивелирует отличия, чем выделяет их.
- Еще не используя ставшего распространенным понятия «адаптивность», Р. Мейс пишет о возможности выбора способов применения, гибкости в использовании широкому диапазону индивидуальных возможностей того или иного пользователя.
- Простое и интуитивное использование подкрепляется обратной связью — это требование распространяется и на среду, когда она способна перестраиваться по запросу пользователя.
- Наряду с собственно дизайнерскими выразительными средствами

используются вербальные формы, тем самым не только подтверждая правильность понимания, но и давая выбор для освоения (например, табличка навигации, где пиктограмма сопровождается словами).

- Низкое физическое усилие пользователя при сведении к минимуму повторяемых действий, притом с учетом пребывания пользователя в нейтральном положении.

Выведа принципы — равенство и удобство использования, простой и интуитивно понятный дизайн, легкость восприятия, право на ошибку и др., — Р. Мейс как будто остановился в описании дизайн-процесса, не доведя его до собственно эмпирического уровня методик создания формы. Это тем более странно, что он проектировал продукты и среды, консультировал другие проекты, как, к примеру, экспозиции в Смитсоновском институте. Работа Мейса способствовала принятию в США Закона об американцах с ограниченными возможностями, вступившего в силу в 1990 г., и обновлению существовавшего законодательства. В тот момент Р. Мейс делал различие между универсальным и безбарьерным дизайном, настаивал на внимании к деталям для успешного универсального проектирования.

Историк дизайна Бесс Уильямсон объясняет, что термин «универсальный дизайн» зафиксировал идею, «которую многие дизайнеры, инженеры, медики и люди с ограничениями формулировали годами, а именно, что проектирование для людей с ограничениями ничем не отличается от проектирования для всех остальных» [17, 148]. Основой такого неразличения является учет потребностей пользователей в проектировании, распространить который на данную сферу позволил переход от концепции инвалидности или увечья (*handicapped, impairment*) к концепции ограниченных возможностей (*people with disabilities*) [11, 20, 30]. Она признает, что можно создать элементы среды («сцены»), как бы выравнивающие возможности самых разных пользователей [9, 66, 69]. В «обычной» среде человек «исполняет» роль инвалида, диктуемую ему социальным окружением. При наличии соответствующих решений — своеобразного «реквизита» — он «представляет» (*performs*) себя как равного прочим.

Возможно, само нахождение на переломе между «классическим» и постмодернистским проектированием послужило одной из причин

текущей стагнации, недораскрытости потенциала универсального дизайна в области формообразования. В лице Р. Мейса при строительстве его частного дома совпали заказчик, архитектор и пользователь, но, во-первых, так бывает далеко не всегда, а во-вторых, именно таргетинговый, построенный на выявлении целевых аудиторий, подход оказывается тупиковым для универсального проектирования, ведь чем более разных людей мы охватываем, тем больше «деталей» возникает. Пути их учета, объединения или абстрагирования от них Р. Мейсом не показаны или, по крайней мере, это не известно широкой архитектурно-дизайнерской общественности. Так что не вполне проговоренный мотив «деталей» приводит нас к тезису о большей значимости эмпирической составляющей проектирования, чем это было в «классическом» дизайне середины XX в.: «Универсальный дизайн означает простое проектирование всех продуктов, зданий и внешних пространств таким образом, чтобы они были максимально удобны для всех людей. Здесь он представлен как разумный и экономичный способ согласовать художественную целостность дизайна с потребностями человека в среде. Решения, не требующие дополнительных затрат и не приводящие к заметным изменениям внешнего вида, могут быть получены благодаря знанию людей, простому планированию и тщательному выбору привычных продуктов» [12, 1].

В коллективной монографии с участием Р. Мейса, изданной в год его смерти [16], равно как и в более ранних работах, Р. Мейс выстраивает следующую логику: доступная среда ведет нас к универсальному дизайну. Начав обеспечивать доступность, проектировщики рано или поздно приходят к идее универсальности, а сообщество тех, кто имеет отношение к инвалидности, «много больше, чем думает большинство людей», вплоть до больных артритом или беременных [12, 4–5]. Сам Р. Мейс приводит больше примеров «решений», чем формообразования [12, 10; 16, 34–89]. Он пишет о «широких дверях» или «чистых пространствах пола», не указывая методик их разработки, ведь для его проектного бюро их использование — вопрос конкурентоспособности. Архитектор приводит «картинки» своего проекта дома, позволяя другим заинтересованным специалистам воспроизводить свои решения или идти по пути поиска схожих. Противоречие ситуации состоит в том, что, с логической точки зрения, сказав о «деталях», необходимо распространять это требование и на саму ситуацию проектирования, становящегося все более эмпирическим. При этом, погружаясь в поиски опытным путем, мы неизбежно теряем часть понятийного аппарата и базовых концептуальных «направляющих», способных обеспечить преемственность и развитие идеи. Собственно, к такому противоречию приходят на рубеже постмодерна и следующего, по-разному называемого, этапа очень многие исследователи и творцы. Возможно, это тоже одна из причин медленного развития универсального дизайна.

Р. Мейс прогнозирует «на перспективу», что «подходы “better for everyone” (“лучше для всех”) и “планирование наперед с учетом потребностей семьи” будут вытеснять специализированный маркетинг для “инвалидов” и “пожилых” ... Такие термины, как “дизайн на протяжении всей жизни”, “комфортный”, “безопасный”, “гибкий” и “адаптивный”, станут обычными маркетинговыми инструментами» [12, 29]. В силу этого, считает он, появятся новые технологии, что облегчит дизайнерам выбор соответствующих компонентов для универсально спроектированных продуктов и архитектуры. Как видим, вопрос об эстетике предельно расплывчат, но при этом она постоянно увязывается с доступностью и экономич-

ными ценами. Формообразование, по сути, подменяется выбором технологий или продуктов.

Возможно, именно это привело к тому, что последователи Р. Мейса, разрабатывая инструкции и кодексы в области доступности, постепенно сузили представление об универсальности: учитывались и учитываются далеко не все ситуации или потребности людей разных социальных, возрастных, этнокультурных или нозологических групп. К тому же в 2008 г. был закрыт из-за недостатка финансирования созданный Р. Мейсом Центр универсального дизайна. Что касается понятий, то множество человекоориентированных направлений дизайна — инклюзивный, адаптивный, биофильный, «дизайн для всех» и др. — как и во времена Мейса, еще не соотнесены между собой, и словоупотребление разнится в разных странах [14, 180].

Цифровая составляющая движения к инклюзивной среде

Инклюзия — это трансформация ценностей общества, когда любой человек, независимо от его возраста, внешности, происхождения, гендера, состояния здоровья или убеждений, имеет возможность полноценно участвовать в социальной жизни, включая экономику и культуру (например, [15]). Произнося это, мы подходим к сложному вопросу сохранения экономических и технологических параметров дизайна как форм, тиражируемых производством, а потому доступных многим. Нахождение решений, обладающих гибкостью за счет комбинаторики, модульности, трансформации, достраивания пользователем под собственные нужды, еще только начинается, и ответов явно недостаточно. Когда рецензенты упрекают нас за обращение к источникам полувекковой давности, это связано не с нашей ленью, а лишь неполнотой проектных решений для инклюзии. Опережающую позицию здесь занимают нематериальные среды, опыт их создания и существования еще не добрался до всех областей дизайна. На концептуальном уровне его больше осмысливают современные художники.

Физическая реальность никогда не будет совершенной, тем более, если учитывать ожидания самых разных людей. Но сегодня благодаря цифровым технологиям человек может прислушаться к своим глубинным реакциям на город и реализовать в цифровой форме то, что компенсирует несовершенство. Норвежский арт-ист М. Трой рассматривает ИИ не как замену творческого мышления, но как «технологическое зеркало», помогающее понять границы человеческого воображения и эмоций. В его проектах происходит визуальный перевод внутренних состояний тела в момент переживания природной красоты.

Например, воображаемая (визуализированная, но не реализованная в физической среде) инсталляция *Soft* представляет собой светящуюся полусферу, расположенную внутри зала в стиле бозар над прямоугольным бассейном с водой. Купол из ткани свисает с потолка вниз, останавливаясь чуть выше поверхности воды, отраженный свет рябит и поднимается по каменным колоннам по обеим сторонам. Люди сидят на краю бассейна, их силуэты видны на фоне света. М. Трой описывает *Soft* как размышление о мягкости в пространстве и атмосфере, исследование того, что происходит физиологически, когда мы находимся в пространстве, не имеющем веса и трения, метафорически намекая на то, что, хотя полусфера и большая, она не тяжелая; что она светится, а не сияет⁷.

⁷ Burgos M. Colors and light reconnect communities in Marius Troy's imagined landscape installations // DesignBoom. 05.04.2026. URL: <https://www.designboom.com/art/colors-light-reconnect-communities-marius-troy-imagined-landscape-art-installations/> (дата обращения: 07.04.2026).



Иллюстрация 2. Воображаемая инсталляция Soft.
Автор: М. Трой. Образ: Magma. Источник: <https://www.designboom.com/art/colors-light-reconnect-communities-marius-troy-imagined-landscape-art-installations/>

Трой говорит в одном из интервью, что ему «нравится создавать объекты, которые бросают вызов представлению о реальности и создают напряжение между восприятием произведения искусства и существующей картой материального мира»⁸. Так, в серии *Midjourney Sessions* Трой с помощью ИИ визуализирует масштабные арт-объекты, которые призваны «смягчить» нервную систему зрителя и замедлить городской ритм, в городской и природной среде. Он добивается схожих с природными эффектов, останавливающих взгляд, способных менять траекторию движения по городу. Проект НЕКА в Осло представляет собой масштабную интерактивную инсталляцию, включающую звук, поскольку в центре площадки находится музыкант за пианино. Спекулятивность проектов не отделяет их от тех, кто вовлечен, этому помогает установка автора на следование природным процессам (и, конечно, здесь лежит тонкая грань между тем, что поддерживает человека, и тем, что может его разрушить).

Заключение

Судя по арт-проектам М. Троя или, к примеру, Олафура Элиассона, разрешение принципиального для инклюзивного дизайна противоречия между типовым и индивидуальным, стабильным и адаптируемым будет найдено в синтезе физических и цифровых сред на основе природных форм, обладающих в глазах пользователя не столько символическим или ассоциативным значением, сколько дающих подсказки-аффордансы их действиям. Не случайно В. Л. Глазычев заканчивает одну из коллективных монографий о городской среде тезисом «от культуры символов — к культуре бытия» [6, 227].

Сами действия, какой бы характер они не имели, осмысляются в контексте социальных отношений: дизайн конструирует статус человека как полноценного участ-

ника социальных (а отнюдь не только медицинских) процессов.

Список источников

- [1] Гейл Я. Города для людей. — М.: Альпина Паблишер, 2012. — 277 с.
- [2] Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию / пер. с англ. Т. М. Сокольской. — М.: Прогресс, 1988. — 464 с.
- [3] Глазычев В. Л. Культурный потенциал городской среды: дис. ... д-ра иск.: 17.00.08 / Академия наук СССР. НИИ культуры. — М., 1991. — 274 с.
- [4] Глазычев В. Л. Поэтика городской среды // Сайт памяти В. Л. Глазычева. — URL: https://www.glazychyev.ru/habitations&cities/1986_poetika.htm (дата обращения: 29.01.2026).
- [5] Глазычев В. Л. Социально-экологическая интерпретация городской среды. — М.: Наука, 1984. — 180 с.
- [6] Городская среда. Технология развития: Настольная книга. — М.: Ладья, 1995. — 240 с.
- [7] Катаева Е. А., Быстрова Т. Ю., Малышева М. С. Стратегические направления развития современного дизайна в свете идей Саммита-2017 // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2018. — № 1 (36). — С. 72–78.
- [8] Лазовская Н. А. Реализация теории универсального дизайна в теории архитектурного проектирования. — URL: <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/29662/357.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата обращения: 12.04.2026).
- [9] Мол А. Множественное тело: Онтология в медицинской практике. — Пермь: Гиле Пресс, 2017. — 254 с.
- [10] Норман Д. А. Дизайн привычных вещей: пер. с англ. — М.: Изд. дом «Вильямс», 2006. — 364 с.
- [11] Обратная сторона Луны, или Что мы не знаем об инвалидности: теория, репрезентации, практики: сб. статей / отв. ред. А. С. Курленкова, Е. Э. Носенко-Штейн. — М.: ООО «Издательство МБА», 2018. — 420 с.
- [12] Accessible Environments: Toward Universal Design / Ronald L. Mace, Graeme J. Hardie, Jaime P. Place. Raleigh; North Carolina State University, Center for Universal Design, 1991. — 44 p. — URL: https://www.academia.edu/50957572/MACE_R_HARDIE_G_PLACE_J_Accessible_environments_toward_Universal_Design (дата обращения: 17.02.2026).
- [13] Ayano G., Demelash S., et al. The global prevalence of attention deficit hyperactivity disorder in children and adolescents: An umbrella review of meta-analyses // Journal of Affective Disorders. — 2023. — Vol. 339. — P. 860–866.
- [14] Dolph E. The Developing Definition of Universal Design // Journal of Accessibility and Design for All. — 2021. — Vol. 11. — Iss. 2. — P. 178–196. — URL: <https://doi.org/10.17411/jaccs.v11i2.263> (дата обращения: 12.04.2026).
- [15] Gerber L. Toolkit for Gender Inclusive Mobility Planning: Best practices and case studies for urban planners and designers. — Berlin: Deutsches Institut für Urbanistik, 2026. — 48 p. — URL: <https://doi.org/10.34744/7gq0-vz58> (дата обращения: 12.04.2026).
- [16] Story M. F., Mueller J. L., Mace R. L. The Universal Design File. Designing for People of All Ages and Abilities. — Raleigh: NC State University, 1998. — 172 p.
- [17] Williamson B. Accessible America: A History of Disability and Design. — New York: New York Univ. Press, 2020. — 279 p.

⁸ Marius Troy: Challenging Truth and Realness // Gahsp. 2025. URL: <https://www.gahspmedia.com/conversation/marius-troy-challenging-truth-and-realness> (дата обращения: 12.04.2026).

References

- [1] Gejl Ya. Goroda dlya lyudej. — M.: Al'pina Pabliher, 2012. — 277 s.
- [2] Gibson Dzh. Ekologicheskij podhod k zritel'nomu vospriyatiyu / per. s angl. T.M. Sokol'skoj. — M.: Progress, 1988. — 464 s.
- [3] Glazychev V.L. Kul'turnyj potencial gorodskoj sredy: dis. ... d-ra isk.: 17.00.08 / Akademiya nauk SSSR. NII kul'tury. — M., 1991. — 274 s.
- [4] Glazychev V.L. Poetika gorodskoj sredy // Sajt pamyati V.L. Glazycheva. — URL: https://www.glazychev.ru/habitations&cities/1986_poetika.htm (data obrashcheniya: 29.01.2026).
- [5] Glazychev V.L. Social'no-ekologicheskaya interpretaciya gorodskoj sredy. — M.: Nauka, 1984. — 180 s.
- [6] Gorodskaya sreda. Tekhnologiya razvitiya: Nastol'naya kniga. — M.: Lad'ya, 1995. — 240 s.
- [7] Kataeva E.A., Bystrova T.Yu., Malysheva M.S. Strategicheskie napravleniya razvitiya sovremennogo dizajna v svete idej Sammita-2017 // Akademicheskij vestnik UralNIIProjekt RAASN. — 2018. — № 1 (36). — S. 72–78.
- [8] Lazovskaya N.A. Realizaciya teorii universal'nogo dizajna v teorii arhitekturnogo proektirovaniya. — URL: <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/29662/357.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (data obrashcheniya: 12.04.2026).
- [9] Mol A. Mnozhestvennoe telo: Ontologiya v medicinskoj praktike. — Perm': Gile Press, 2017. — 254 s.
- [10] Norman D. A. Dizajn privychnyh veshchej: per. s angl. — M.: Izd. dom «Vil'yams», 2006. — 364 s.
- [11] Obratnaya storona Luny, ili Chto my ne znaem ob invalidnosti: teoriya, reprezentacii, praktiki: sb. statej / otv. red. A.S. Kurlenkova, E.E. Nosenko-Shtejn. — M.: OOO «Izdatel'stvo MBA», 2018. — 420 s.
- [12] Accessible Environments: Toward Universal Design / Ronald L. Mace, Graeme J. Hardie, Jaime P. Place. Raleigh; North Carolina State University, Center for Universal Design, 1991. — 44 p. — URL: https://www.academia.edu/50957572/MACE_R_HARDIE_G_PLACE_J_Accessible_environments_toward_Universal_Design (data obrashcheniya: 17.02.2026).
- [13] Ayano G., Demelash S. et al. The global prevalence of attention deficit hyperactivity disorder in children and adolescents: An umbrella review of meta-analyses // Journal of Affective Disorders. — 2023. — Vol. 339. — P. 860–866.
- [14] Dolph E. The Developing Definition of Universal Design // Journal of Accesibility and Design for All. — 2021. — Vol. 11. — Iss. 2. — P. 178–196. — URL: <https://doi.org/10.17411/jacces.v11i2.263> (data obrashcheniya: 12.04.2026).
- [15] Gerber L. Toolkit for Gender Inclusive Mobility Planning: Best practices and case studies for urban planners and designers. — Berlin: Deutsches Institut für Urbanistik, 2026. — 48 p. — URL: <https://doi.org/10.34744/7gq0-vz58> (data obrashcheniya: 12.04.2026).
- [16] Story M.F., Mueller J.L., Mace R.L. The Universal Design File. Designing for People of All Ages and Abilities. — Raleigh: NC State University, 1998. — 172 p.
- [17] Williamson B. Accessible America: A History of Disability and Design. — New York: New York Univ. Press, 2020. — 279 p.

Быстрова Татьяна Юрьевна

доктор философских наук, профессор, Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б.Н. Ельцина (УрФУ), главный научный сотрудник, филиал ФГБУ «ЦНИИП Минстроя России» УралНИИ-проект, Екатеринбург, Российская Федерация
e-mail: taby27@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0001-6713-6867

Bystrova Tatyana Yu.

Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin (UrFU), Chief scientific officer, Branch of FSBI «CIRD of the Ministry of Construction of Russia» UralNIIProjekt, Yekaterinburg, Russian Federation
e-mail: taby27@yandex.ru
ORCID ID: 0000-0001-6713-6867

Статья поступила в редакцию 14.04.2026.
Опубликована 30.06.2026.