

DOI: 10.34031/2071-7318-2026-11-5-86-99

Адонина А.В.

Самарский государственный технический университет

E-mail: adoninanna@gmail.com

МЕЖДУ РЕАЛЬНОСТЬЮ И УТОПИЕЙ: СПЕКУЛЯТИВНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК МЕТОД АРХИТЕКТУРНОГО ПРОГНОЗИРОВАНИЯ

Аннотация. Статья анализирует спекулятивное проектирование как метод концептуального моделирования будущего на стыке архитектуры, дизайна и медиаискусства. В отличие от прогнозных подходов, спекулятивное проектирование оперирует воображаемыми и гипотетическими мирами, выступая инструментом критической рефлексии и культурного экспериментирования. Цель исследования – выявить исторические и методологические основания спекулятивного дизайна и определить его потенциал в качестве инструмента социокультурного прогнозирования.

Методология опирается на междисциплинарный анализ и включает историко-сравнительное рассмотрение традиции утопического мышления, исследование ключевых манифестов концептуального искусства и критического дизайна, а также интерпретацию проектов на стыке архитектуры, искусства и цифровых технологий в контексте современных медиальных практик. Систематизация примеров – от утопий Т. Мора и радикальных архитектурных групп XX века до российской «бумажной архитектуры» и современных исследовательских программ – позволяет показать внутреннюю эволюцию спекулятивного подхода.

Основные результаты демонстрируют его двойственный характер: с одной стороны, спекулятивное проектирование открывает новые горизонты воображаемого проектирования и формирует альтернативные сценарии будущего; с другой – сталкивается с ограничениями в области масштабируемости, финансирования и институциональной поддержки, а также риском эстетизации и утраты критической функции.

В заключение подчеркивается, что, несмотря на выявленные трудности, спекулятивное проектирование сохраняет актуальность в условиях глобальных вызовов, предоставляя архитекторам, исследователям и образовательным учреждениям инновационный инструмент работы с будущим и разработки критических сценариев культурного и технологического развития.

Ключевые слова: спекулятивное проектирование, архитектура будущего, утопия, футурология, критический дизайн, медиаискусство, цифровые утопии

Введение. Архитектура и дизайн сегодня все чаще понимаются как инструменты моделирования будущего. Усиление глобальных кризисов – экологических, технологических, социальных – требует поиска не только прагматических решений. Все более важным становится формирование альтернативных сценариев развития. Современные формы проектирования выходят за рамки формально-технических задач и становятся не только практикой, но и способом критического мышления и рефлексии о социокультурных трансформациях, которые формируют архитектурно-пространственные образы возможного будущего.

В этих условиях особое значение приобретает спекулятивное проектирование, ориентированное не просто на прогнозирование вероятностей, а на исследование воображаемых миров и гипотетических ситуаций. Концепт утопии в этом контексте перестает рассматриваться как недостижимый идеал и обретает значение теоретического инструмента, позволяющего исследовать границы возможного. Следуя традиции Э. Блоха и Ф. Джеймсона, утопическое выступает не как противопоставление реальности, а как

способ раскрытия ее альтернативных потенциалов. Именно в этом напряжении между воображаемым и реальным, идеальным и прагматическим, располагается поле спекулятивного проектирования. Несмотря на всевозрастающий интерес к теме, научная систематизация принципов спекулятивного проектирования в архитектурной теории пока остается недостаточной. Особенно мало изучены методологические различия между утопическим мышлением, футурологическим прогнозированием и спекулятивным подходом – что и определяет актуальность данного исследования. Новизна исследования заключается в рассмотрении спекулятивного проектирования не как художественного метода, а как полноформатной исследовательской стратегии, способной соединить аналитические, проектные и футурологические подходы.

Цель исследования – выявить исторические и методологические основания спекулятивного проектирования и определить его потенциал как инструмента социокультурного прогнозирования. Для достижения цели решаются задачи: 1) систематизация истоков утопического мышления; 2) анализ концептуальных и радикальных

проектных практик XX века; 3) рассмотрение современных цифровых и медийных форм спекулятивного проектирования.

Историко-сравнительный анализ источников позволяет выявить ракурс постепенного перехода от утопического воображения к проектным стратегиям. В этом контексте возникает вопрос: каким образом архитектурное проектирование становится инструментом концептуализации будущего? Ответ на этот вопрос требует обращения к историческим и теоретическим предпосылкам формирования спекулятивного проектирования.

Истоки спекулятивного проектирования восходят к традиции утопического мышления – от «Утопии» Т. Мора [1] и романа У. Морриса «Вести из ниоткуда» [2], где архитектура рассматривается как форма социального воображения, – до концептуального искусства 1960-х годов.

В эссе «Paragraphs on Conceptual Art» С. Левитт показывает, что сама идея может быть равнозначна произведению искусства [3]. В отечественной гуманитарной традиции А.В. Иконников [4] рассматривает утопическое мышление как важный элемент культурного и проектного развития. Эти подходы получают развитие в авангардных архитектурных группах второй половины XX века – прежде всего в работах «Archigram», моделировавших мобильные сценарии городской жизни [5].

В XXI веке идеи спекулятивного проектирования систематизированы Э. Данном и Ф. Рэби в книге «Speculative Everything», в русском переводе «Спекулятивный мир» [6]. Авторы обосновывают проектирование как критический метод постановки вопросов о последствиях технологических и социальных нововведений. Современные интерпретации подчеркивают, что спекулятивное проектирование влияет на развитие медиаискусства, акцентируя внимание на коммуникативных аспектах дизайна [7], а также приобретает выраженное политическое измерение в контексте критического подхода к социокультурным и идеологическим структурам [8].

Актуальные разработки в области исследований будущего подтверждают эту тенденцию. Л.К. Йоханнесен, М.М. Кейч и И.Н. Петтерсен систематизируют особенности, методы и практики спекулятивного и критического дизайна, демонстрируя его потенциал как инструмента исследования альтернативных сценариев развития [9]. Х. Рамос в работе «Внутренняя игра будущего» развивает концепцию, где личное воображение и рефлексия становятся ключевыми элементами футурологической практики, превращая

прогнозирование в процесс глубинного самопознания и коллективного визионерства [10]. Таким образом, спекулятивное проектирование рассматривается в исследовании как поле пересечения архитектурной теории, футурологических практик и художественного воображения, в котором проектирование становится формой критического моделирования будущего.

Методы и принципы исследования. Методологическая база исследования строится на принципах междисциплинарности, соединяющей архитектурную теорию, историю искусства, медиаисследования и футурологию. Такой подход обусловлен двойственной природой спекулятивного проектирования: оно опирается на прогнозные методы, но одновременно использует художественные и философские практики воображения.

Объектом исследования является спекулятивное проектирование как междисциплинарная практика, формирующая представления о будущем на пересечении архитектуры, дизайна и медиаискусства.

Предметом исследования выступают методологические основания и прогнозные функции спекулятивного проектирования в социокультурном контексте.

Анализ ведется на четырех взаимосвязанных уровнях: историко-философском (интерпретация утопического мышления и его трансформаций); концептуально-теоретическом (осмысление ключевых принципов критического и спекулятивного дизайна); медийном (рассмотрение проектных практик в цифровой среде); сценарном (моделирование гипотетических миров и прогнозных сценариев будущего).

В исследовании использованы несколько направлений анализа:

Историко-сравнительный метод. Его применение позволяет проследить эволюцию утопического мышления от проекта Т. Мора и утопии У. Морриса до таких радикальных архитектурных групп XX века, как «Archigram». Такой метод выявляет траекторию развития идей от философских текстов до архитектурных гипотез.

Теоретико-концептуальный анализ. Используется при изучении программных текстов С. Левитта [3], а также ключевого труда Э. Данна и Ф. Рэби [6], которые оформили спекулятивный дизайн как самостоятельное направление в проектировании. Развернутый анализ методологических оснований спекулятивного и критического дизайна представлен в исследовании М. Малпасса [11], а также в критическом обзоре Л. Прадо и П. Оливейры [12].

Медийный анализ. Необходим для рассмотрения экспериментов на стыке архитектуры

и цифрового искусства. Здесь важным является вклад лаборатории «Experiments in Art and Technology» (Е.А.Т.) [13], движения «Sci-Art» [14] и исследовательских центров, работающих с цифровыми платформами (К. Квастек [15], Л. Манович [16], О. Горюнова [17]).

Сценарное прогнозирование. Метод «а что, если?» используется здесь не как поиск вероятностного прогноза, а как постановка альтернативных гипотез. Подобные подходы обоснованы в трудах П. Г. Крога [18], посвященных спекулятивным методикам дизайна, а также в концепции «экспериментального будущего» Х. Рамоса [19].

Применяются приемы сравнительного и нарративного анализа проектов, а также визуальные методы реконструкции и интерпретации сценариев, раскрывающие смысловые и социокультурные функции спекулятивного проектирования.

Таким образом, методология исследования сочетает исторический анализ, концептуальную критику, медиальный подход и практики сценирования будущего. Это позволяет рассматривать спекулятивное проектирование не только как художественную традицию, но и как исследовательский инструмент моделирования альтернативных миров. Комплексное применение перечисленных методов позволяет выявить структурные уровни спекулятивного проектирования и раскрыть его потенциал как метода культурного прогнозирования.

Генезис и эволюция спекулятивного проектирования.

Утопическое мышление и литературные истоки. Одними из первых форм воображаемого проектирования, тесно связанных с социальной критикой, стали утопические тексты Нового времени. В своей «Утопии» (1516) Т. Мор описал островное общество, где рациональная организация пространства была неразрывна с устройством этого общества [1]. Эта работа положила традицию трактовки архитектуры как инструмента социального воображения.

В романе У. Морриса «Вести из ниоткуда» (1890) [2] представлена гармоничная модель общества, основанная на коллективизме и ремесленном труде. В его описаниях городских кварталов, домов и интерьеров архитектурные решения напрямую выражали философию равенства. Таким образом, архитектурные формы были наделены функцией воплощения альтернативной социальной реальности.

Таким образом, литературные утопии стали первой «мысленной лабораторией» будущего, откуда спекулятивное проектирование наследует

прием продуцирования гипотетических сценариев. Важно подчеркнуть, что, в отличие от классической утопии с ее закрытой структурой идеального сообщества, современные спекулятивные практики ближе к модели «малых утопий» (Э. Блох), в которой сам акт мечтания и мысленного эксперимента становится процессом социального воображения. Такое понимание утопического позволяет рассматривать воображаемые миры не как эстетические фигуры, а как способ постижения и моделирования возможных реальностей.

Концептуальное искусство и сила идеи. В XX веке значительную роль сыграло концептуальное искусство. С. Левитт в эссе «Paragraphs on Conceptual Art» (1967) утверждал, что идея может быть произведением искусства [3]. Эта установка сместила фокус с реализации на мыслительный эксперимент.

В начале 2000-х годов архитектор Бен Николсон в книге «The World: Who Wants It?» [20] критиковал глобальную финансовую систему, предлагая проектные сценарии новых политико-экономических порядков. Его работы подчеркнули потенциал архитектуры как аналитического инструмента для исследования социальных и макроэкономических систем.

Таким образом, концептуальное искусство и критическое проектирование расширили функцию архитектуры до постановки вопросов и анализа альтернативных миров.

Радикальные архитектурные группы XX века. В шестидесятые годы XX века на волне критики модернизма возникли радикальные архитектурные движения. Британская группа Archigram [5] предложила проекты «Walking City», «Plug-In City», «Instant City», где архитектура трактовалась как гибкая, мобильная среда, зависящая от инфраструктур и коммуникаций (рис. 1). Их «архив» был обобщен в сборнике «The Archigram Archive» (1961–1974) [21].

Итальянские коллективы «Superstudio» и «Archizoom» моделировали ироничные утопии (рис. 2), выводя критику потребительской культуры в проекты бесконечных сетчатых структур или «антимodelей» города [22].

Австрийская группа «Haus-Rucker-Co» развивала практику перформативной архитектуры. Их проект «Mind Expanders» (1972, Documenta 5) представлял собой надувную оболочку, выступающую из фасада музея и создающую пространство отдыха и игры [23]. Участники становились не просто зрителями, а активными агентами, «расшатывающими» привычное восприятие среды (рис. 3).

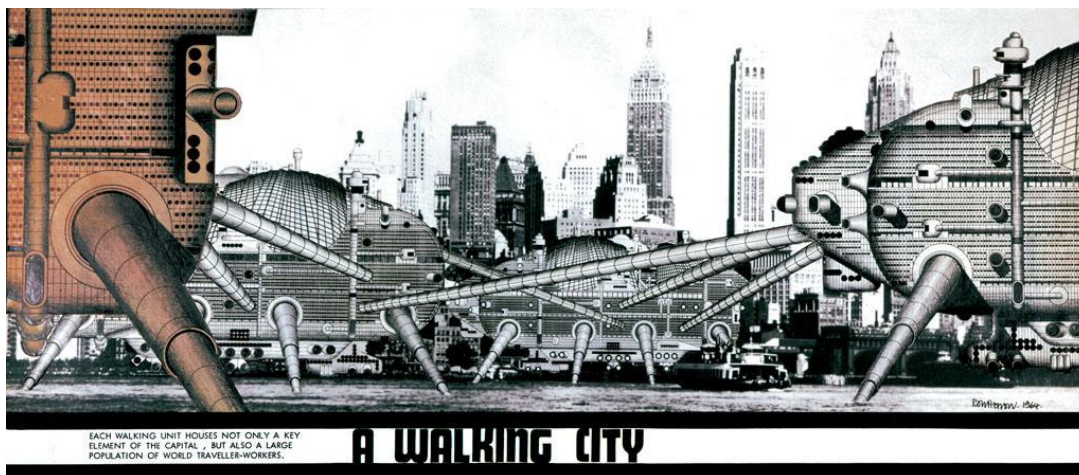


Рис. 1. Walking City in New York, 1964 г.

[<https://www.abitare.it/en/gallery/research/publications/archigram-the-book-gallery/?ref=366875>]

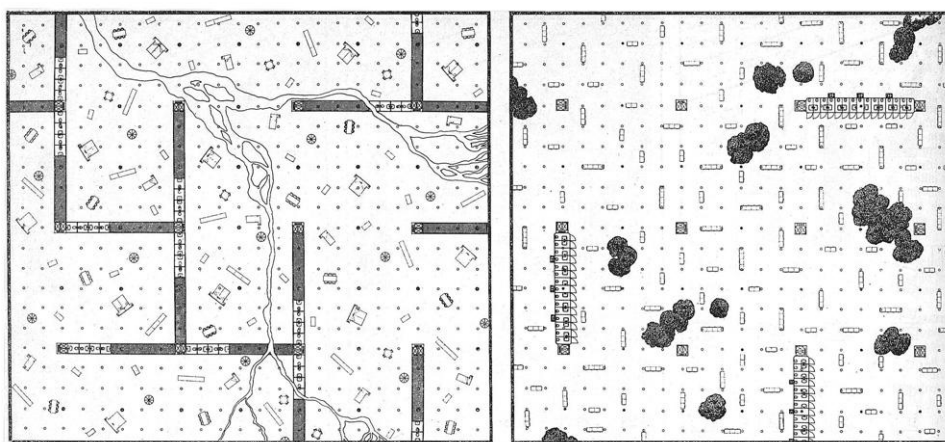


Рис. 2. No-stop City – Archizoom Associates, 1971 г.

[<https://www.abitare.it/en/gallery/research/publications/archigram-the-book-gallery/?ref=366875>]



Рис. 3. Проект Oase № 7, Кассель, 1972 г.

[<https://www.spatialagency.net/database/haus-rucker-co>]

Таким образом, радикальные группы XX века превратили архитектуру в форму художественного высказывания и «виртуальный сценарий будущего», что закладывает основу современного спекулятивного проектирования.

Российская традиция: бумажная архитектура. В условиях СССР 1980-х феномен «бумажной архитектуры» (М. Белов, А. Бродский, И. Уткин, Ю. Аввакумов и др.) [24] стал реакцией на стандартизацию массового строительства.

Проекты существовали на бумаге, чаще в виде рисунков и текстов, но выполняли роль «мысленных экспериментов».

Примером может служить проект «Городность» А. Бродского и И. Уткина (рис. 4), где архитектура представлена как воображаемая утопия. В своих поздних работах А. Бродский продолжил размывать границы между архитектурой и искусством, развивая идеи трансформации пространства.



Рис. 4. Проект «Город-мост», 1990 г.

[<https://russianculture.wordpress.com/2011/01/12/the-paper-architecture-of-brodsky-and-utkin/>]

Таким образом, бумажная архитектура показывает, что даже в условиях ограничений и невозможности реализации воображаемые проекты выполняют функцию критики и формируют альтернативное будущее.

Критическая теория XXI века. В начале XXI века спекулятивное проектирование укрепилось в теоретическом поле. М. Малпасс предложил реконструкцию истории критического проектирования и проанализировал его современные вызовы [11]. Л. Прадо и П. Оливейра [12] указали на риски редукции метода до «модной стилистики», утраты исследовательской глубины.

Б. Браттон в «The Stack» (2016) представил модель цифровой инфраструктуры как планетарной архитектуры [25], а в магистерской программе «Terraforming» (2019–2021) [26] описывал Землю как проект, что требует стратегического воображения для одновременного решения климатических, технологических и социальных проблем.

Таким образом, в XXI веке спекулятивное проектирование институционализируется как методология – от анализа цифровых систем до образовательных программ мирового уровня.

Цифровые лаборатории и медиальные среды. Важным направлением развития становится интеграция науки, искусства и технологий. Эксперименты «Experiments in Art and Technology» (E.A.T.) [13] и движение «Sci-Art» [14] показали возможности междисциплинарных коллабораций. Современные исследовательские центры, такие как «Le Laboratoire», основанный Д. Эдвардсом [27, 28], делают акцент на эксперимент как на способ создания альтернативных сценариев.

В парадигме цифрового искусства особенно важны работы К. Квастек об эстетике интерактивного искусства [15], Л. Мановича о «AI Aesthetics» [16] и О. Горюновой о культурных платформах [17]. Эти проекты воплощают идею «виртуальных лабораторий будущего», где моде-

лируются утопические и антиутопические сценарии, а воображаемые миры становятся частью культурного опыта миллионов пользователей.

Таким образом, в цифровую эпоху спекулятивное проектирование выходит за пределы архитектуры и утверждается как медиально-культурный метод моделирования будущего.

Спекулятивность в медиаискусстве и цифровых лабораториях.

Данный вектор исследования позволяет проанализировать новые форматы междисциплинарного взаимодействия. Помимо архитектуры и градостроительства, спекулятивное проектирование широко используется в медиаискусстве, где проекты становятся формой междисциплинарного эксперимента. Одним из первых направлений стал Sci-Art, объединявший практики науки и искусства. Каталог выставки «Mathematics in the World of Numbers and Beyond» [29] показал, что концептуальные художественные проекты способны одновременно выполнять роль образовательных моделей и воображаемых сценариев развития.

Чуть раньше эксперименты с соединением искусства и науки проводились группой Experiments in Art and Technology (E.A.T.) [13]. Здесь художники и инженеры вместе разрабатывали новые формы взаимодействия человека и среды. Эти эксперименты можно рассматривать как прямых предшественников медиальных лабораторий спекулятивного типа (рис. 5).

Трансгенное искусство и биотехнологии. В конце XX – начале XXI века значительное внимание уделялось биотехнологическим практикам. Работы Э. Каца (Telepresence and Bio Art) наглядно продемонстрировали, что спекулятивное проектирование может исследовать социальные последствия вмешательства человека в живые системы [30]. Такие проекты функционируют как мысленные эксперименты, ставят вопросы об этике, границах инженерии и возможных будущих формах взаимодействия между человеком и биологией.

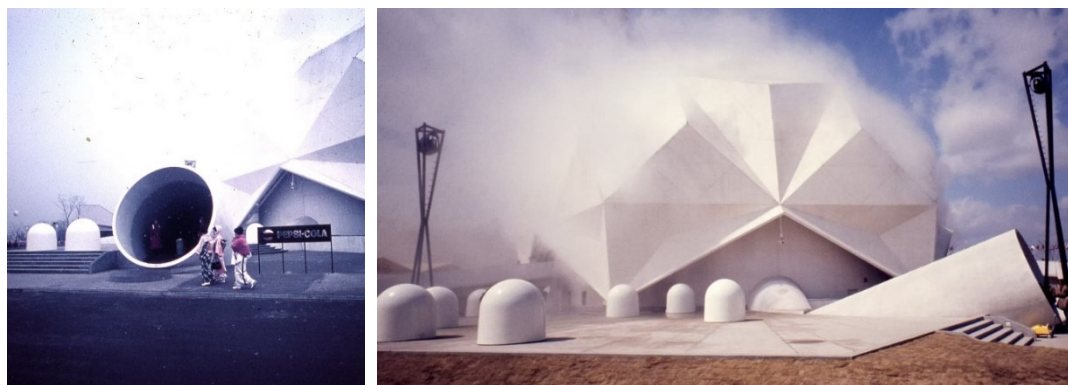


Рис. 5. Павильон Pepsi на Экспо в Осаке, 1970 г.
[<https://www.experimentsinartandtechnology.org/pepsi-pavilion>]

Виртуальные миры и цифровые лаборатории. Сегодня спекулятивное проектирование выходит за пределы объектов и напрямую работает с цифровыми и виртуальными мирами. Инсталляции, видеоигры и VR-платформы становятся «экспериментальными лабораториями», где конструируются целые утопии и антиутопии. Уже привычные цифровые практики (концепции метавселенных, сценарии цифрового кинематографа и виртуальные цифровые среды) постепенно закрепляют спекулятивное проектирование как форму массовой культурной привычки.

В российском академическом поле также появляются работы, посвященные интерпретации цифровых утопий и сценариев будущего, например, образ «города повсеместных коммуникационных потоков» [31]. Такие публикации подтверждают, что спекулятивное проектирование обретает институциональную значимость и в отечественной науке.

Отечественные лаборатории и цифровые инициативы. В последние годы в России сложилась разветвленная сеть лабораторий и фестивалей, развивающих направления цифрового и спекулятивного проектирования. Если международные лаборатории медиаискусства задали технологическую и методологическую рамку спекулятивного подхода, то в России этот вектор получил развитие в институциональных и независимых центрах цифрового проектирования. Они формируют собственные исследовательские и образовательные программы, а также создают инфраструктуру для междисциплинарных экспериментов в области архитектуры, дизайна и медиаискусства.

Опыт Москвы. Онлайн-платформа Garage Digital при Музее «Гараж» объединяет художественные резиденции и грантовые программы, направленные на работу с виртуальными и смешанными средами (VR/AR, ИИ, игровые наборы). Тематика ежегодных опен-коллов («Расположенные миры», 2021/22) задает исследовательский вектор многомирия и проектирова-

ния альтернативных реальностей, превращая музей в экспериментальную «лабораторию спекулятивных сценариев» [32].

Лаборатория Shukhov Lab (НИУ ВШЭ) развивает фаб-лаб подход и методы прототипирования городов будущего: проекты «Urban Meditation», «Urban Modularity», «СИБУР Circularity», «СИБУР Polycarbo» сочетают критическое урбанистическое моделирование и цифровое производство [33].

Постдипломные программы Strelka Institute – «The New Normal» (2017–2019) и «The Terraforming» (2020–2022) – ввели в российскую повестку понятия планетарного урбанизма и искусственной антропосферы, интегрируя методы ИИ-анализа данных, кино и спекулятивного проектирования [34].

Независимая площадка Laboratoria Art & Science (осн. 2008) связала экспериментальную науку и арт-практики: выставка «New Elements» (2021–2022) исследовала материальность данных и нечеловеческие формы со-агентности [35].

Опыт Санкт-Петербурга.

Art & Science Center Университета ИТМО (с 2018) реализует магистерскую программу и биоарт-лабораторию, готовя дизайнеров будущего, объединяющих биотехнологии, робототехнику и медиа-арт (рис. 6). Программа регулярно проводит интенсивы по спекулятивному дизайну [36].

CYLAND Media Art Lab и фестиваль CYFEST (с 2007) функционируют как мобильная продакшн-платформа, развивающая роботические и нет-арт проекты и выдвигающая российский технологический арт на международный уровень [37].

Региональный опыт. Цифровые и спекулятивные инициативы выходят за пределы столиц. В Казани международный фестиваль медиа-искусства «НУР» (с 2019) превращает весь город в интерактивную выставку. Юбилейная версия (2025) с темой «Новая уникальная реальность»

подчеркнула роль публичного пространства как площадки спекулятивного проектирования [38].



Рис. 6. Интерактивная инсталляция «Коды нитей», 2025 г.
[<https://art.itmo.ru/blog/projects/tproduct/726017913-419276188462-kodi-nitei/>]

VR-лаборатория Южно-Уральского государственного университета (Челябинск) создает документальные VR-проекты о городской идентичности, используя иммерсивные технологии как инструмент критического повествования. Уральская индустриальная биеннале (Екатеринбург) системно включает цифровые и AI-работы, демонстрируя, что спекулятивное искусство способно критиковать технократические модели будущего [39].

Особое значение приобретают региональные фестивали и университетские центры: Intervals Festival в Нижнем Новгороде (с 2017) превращает городскую среду в масштабный медиальный полигон [40]. В Самаре фестиваль ArtProm [41] и VR-лаборатория Самарского Политеха соединяют индустриальные технологии и иммерсивное проектирование в единое экспериментальное поле. Во Владивостоке NTI Center for Neurotechnology & VR/AR (ДВФУ) и магистратура «Digital Art» развивают дальневосточный хаб VR/AR-дизайна. В Перми фестиваль света «Просвет» (2025) исследует медиа-искусство как инструмент экологического осмысления города [42].

Современный российский ландшафт цифрового и спекулятивного проектирования таким образом охватывает институциональные фаб- и медиа-лаборатории (Shukhov Lab, ИТМО Art & Science), музейные и независимые платформы (Garage Digital, Laboratoria, CYLAND) и региональные фестивали и VR-центры. Эти инициативы не только расширяют географию спекулятивных практик, но и формируют их собственную методологию – от планетарного урбанизма до биотехнологических и иммерсивных экспериментов, закрепляя спекулятивное проектирование как инструмент критики и моделирования будущего в российском контексте.

Современные глобальные практики спекулятивного проектирования.

Транснациональные корпорации и технологические утопии. В XXI веке спекулятивное проектирование активно используется не только исследовательскими лабораториями и арт-коллективами, но и транснациональными корпорациями. Такие компании, как Google, Apple, Meta и Tesla, выстраивают собственные сценарии будущего – от метавселенных и автономного транспорта до колонизации космоса [43, 44]. Спекулятивный характер этих видений заключается в том, что они формируют не только новые продукты, но и целые модели социального взаимодействия, предлагая альтернативы существующим культурным и экономическим системам.

Архитектурные бюро и радикальные проекты будущего. Современные архитектурные практики также активно используют спекулятивный подход. Архитектурное бюро BIG (Bjarke Ingels Group) представило проекты «Mars Science City» в Дубае как симуляцию инфраструктуры жизни на Марсе [45]. Проект носил скорее символический и критический характер, демонстрируя, что освоение внеземных пространств становится частью современного урбанистического воображения (рис. 7).

Наследие этих радикальных стратегий XX века прослеживается в работах современных бюро, где архитектурный объект перестает быть статичной формой и превращается в интерактивный инструмент воздействия на социальное поведение. Подобные эксперименты заложили фундамент для понимания среды как динамичной системы, открытой для проектных манипуляций и критической рефлексии.



Рис. 7. Mars Science City by BIG, 2017 г.
[<https://big.dk/projects/mars-science-city-6213>]

Коллектив Terreform ONE делает акцент на экологических перспективах, создавая проекты городских экосистем, включающих симбиотические отношения человека и биологических видов

[46]. Эти эксперименты иллюстрируют возможность соединения спекулятивного проектирования и биотехнологий (рис. 8).

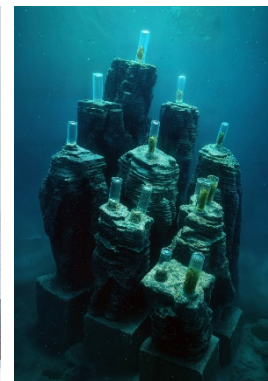


Рис. 8. Coding plants for Venice Biennale, 2025 г.
[<https://www.terreform.org/venice>]

Проект АМО (исследовательское крыло бюро Рема Колхаса) «Енегора» [47] (2010) смоделировал карту Европы как систему распределения энергетических ресурсов будущего. Визуализация в духе «инфраструктурного утопизма»

подчеркивала, что проектирование может охватывать не отдельные здания, а целые макрорегионы (рис. 9).

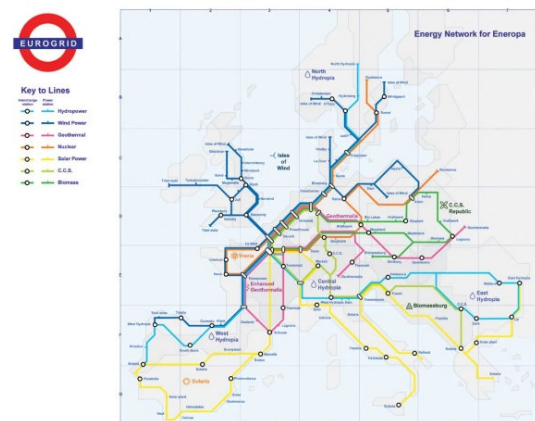


Рис. 9. Энергетическая карта Европы будущего, 2010 г.
[<https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2010/may/07/architecture-rem-koolhaas>]

Дизайн как политическая критика. Ряд коллективов кардинально смещает спекулятивное проектирование в сторону политических и социальных экспериментов. Голландская группа Metahaven использует дизайн как инструмент критики неолиберальных порядков. В их проекте

«Facestate» [48] моделировалось воображаемое общество, в котором социальные сети стали основой новой государственной власти. Проект продемонстрировал, что дизайн способен не просто эстетизировать будущее, а выявлять механизмы политической трансформации (рис. 10).

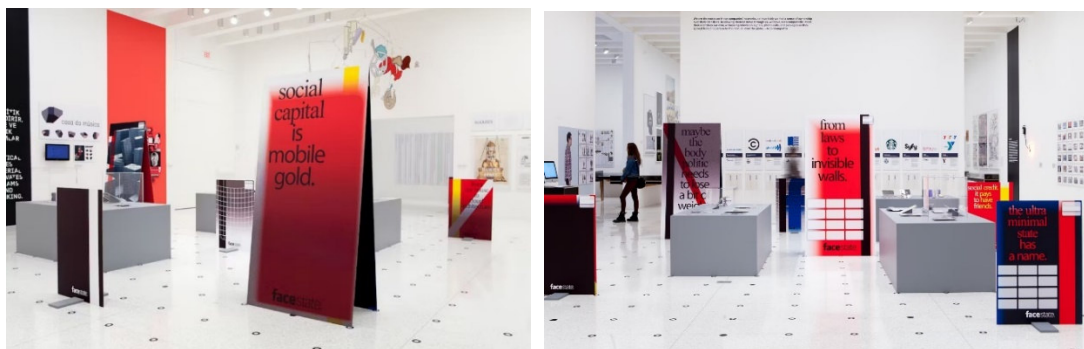


Рис. 10. Проект Facestate, 2010 г.
[<https://walkerart.org/magazine/metahavens-facestate>]

Климатические и планетарные сценарии. Особую актуальность спекулятивное проектирование приобретает в условиях климатических изменений. Программа «The Terraforming» Б. Браттона [26] в Strelka Institute позиционировала Землю как объект проектирования планетарного масштаба, объединяющий архитекторов, урбанистов, философов и экологов. Аналогичные линии развивают исследования в рамках журналов «Futures» и «Journal of Futures Studies». С. Кэнди и Дж. Дюнеган [28] описывают опытные сценарии как форму критического моделирования, а Х. Рамос [19] подчеркивает значимость «экспериментальных сценариев» для понимания коллективной среды будущего.

Переход от мегаутопий к множественным сценариям. Современные кризисы (пандемия, геополитические конфликты, экологические ограничения) способствуют трансформации спекулятивного проектирования: от грандиозных мегаутопий к множественным микро-сценариям повседневности. Л.Е. Форлано [43] пишет о «спекулятивных перспективах урбанизма», подчер-

кивая рост локальных сценариев вместо универсальных моделей. М.Л.И. Сеннергор и Л.К. Хансен [44] рассматривают спекулятивные прототипы, основанные на технологиях искусственного интеллекта. Т.Дж. Таненбаум, К. Таненбаум и Р. Ваккари [49] показывают, как воображаемые инфраструктуры могут стать формой коллективного участия и совместного проектирования.

Проблемы и ограничения спекулятивного проектирования.

Ограниченная масштабируемость. Ограниченность масштабируемости – одно из главных препятствий спекулятивного проектирования. Большинство проектов остаются уникальными объектами и не получают массового воплощения. Примером является Дом VI П. Айзенмана [50], построенный скорее, как теоретический жест, чем как реальный прототип массовой архитектуры (рис. 11). Аналогично, концепты «бумажной архитектуры» в СССР так и не вышли за пределы бумажных рисунков и выставочных альбомов.



Рис. 11. Дом VI в Корнуолле, 1975 г.
[<https://www.archdaily.com/63267/ad-classics-house-vi-peter-eisenman>]

Финансирование и институциональные барьеры. Финансирование спекулятивного проектирования также остается проблемой. Многие инициативы кажутся инвесторам «слишком утопическими» и потому не получают ресурсной поддержки. Л. Прадо и П. Оливейра [12] отмечают: методика критического дизайна антикорпоративна по своей сути, что и ограничивает его

интеграцию в рыночные стратегии. Здесь же перекликается мысль Б. Латура, что после масштабных кризисов (в его случае – пандемии) институции оказываются вынуждены перестраиваться, иначе они теряют способность обеспечивать жизнеспособность общества [51]. Так и спекулятив-

ное проектирование постоянно упирается в институциональные барьеры: оно требует новых форм поддержки, которые пока не сложились.

Опасность стилизации и потери критичности. Популярность спекулятивного проектирования в медиа и выставочной культуре нередко приводит к его стилизации, превращению в узнаваемый «визуальный стиль». Л. Прадо и П. Оливейра [12] предупреждают, что редукция метода до эстетических эффектов лишает его критической функции. Х. Рамос [19] добавляет: в массовых медиа спекулятивные проекты слишком легко становятся развлечением, теряя свой аналитический потенциал.

Культурные различия восприятия. Восприятие спекулятивного проектирования зависит от культурного контекста. В Европе и США оно активно интегрируется в университеты и корпоративные исследования, в России же чаще сохраняет статус академических или выставочных экспериментов [52, 53]. Также исследователи отмечают, что этот «разрыв» в институционализации метода влияет на его статус: где-то он становится инструментом прогнозирования, а где-то остается маргинальной практикой [18].

Заключение. Анализ показал, что спекулятивное проектирование возникло на стыке утопической традиции, концептуального искусства и радикальных архитектурных практик XX века. От идей Т. Мора и У. Морриса до проектов Archigram, Superstudio и Haus-Rucker-Co, от бумажной архитектуры до исследовательских инициатив Б. Браттона, — эволюция метода подтверждает, что спекулятивное проектирование является не только художественной стратегией, но и инструментом критического воображения и анализа.

Современные транснациональные практики демонстрируют широту применения: от проектов корпораций Google, Apple, Tesla до архитектурных и исследовательских бюро уровня BIG, Terreform ONE и AMO. Важным измерением становится политическая критика, а также климатические и планетарные сценарии. Российские исследования показывают, что в национальном контексте спекулятивное проектирование также превращается в исследовательский метод, пусть и сохраняет выставочный характер.

Вместе с тем выявлены ограничения: проекты трудно масштабировать, они сталкиваются с нехваткой финансирования, с угрозой стилизации, а также со значительными культурными различиями в восприятии.

Значительную роль в развитии метода играет медиаискусство. От первых экспериментов Sci-Art и E.A.T. до трансгенного и биотехнологического искусства, спекулятивное проектирование выработало особый язык моделирования, в

полной мере реализовавшийся в цифровых и виртуальных средах.

Главный итог состоит в том, что спекулятивное проектирование стало междисциплинарным исследовательским методом, способным объединять архитектуру, искусство, медиа и футурологию. Оно формирует воображаемые сценарии, которые позволяют критически анализировать последствия технологий и искать новые культурные ориентиры. Тем самым спекулятивное проектирование развивает парадигму постутопического мышления, где воображаемое и реальное взаимно проникают, а утопия превращается в практику мысленного эксперимента о возможном будущем. Как справедливо отмечает Д. Харауэй [54], в «постчеловеческую» эпоху основная задача науки и проектирования заключается в формировании «ответственного воображения», способного создавать возможные будущие миры через практики совместного мышления.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Мор Т. Утопия / пер. с лат. Н. П. Гилярова-Платонова. М.: Академический проект, 2001. 320 с.
2. Моррис У. Вести из ниоткуда / пер. с англ. Ю. Кагарлицкого. М.: Республика, 2004. 416 с.
3. LeWitt S. Paragraphs on Conceptual Art // Artforum. 1967. Vol. 5. No. 10. Pp. 79–83.
4. Иконников А.В. Утопическое мышление и архитектура. М.: Архитектура-С, 2004. 400 с.
5. Sadler S. Archigram: Architecture without Architecture. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 256 p.
6. Данн Э., Рэби Ф. Спекулятивный мир: дизайн, воображение и социальное визионерство. М.: Strelka Press, 2017. 264 с.
7. Antonelli P. Talk to me: design and the communication between people and objects. New York: The Museum of Modern Art, 2011. 176 p.
8. von Borries F., Nollert A., Riemann-Tyroller X., Ahlert M., Bohaumilitzky F., Buhr E., Finkelstein C., Fischer J.-U., Hiller C., Kasten B., Levy A., Recklies M., Renfordt W. Politics of design of politics: Friedrich von Borries. Zurich: Museum für Gestaltung, 2019. 160 p.
9. Johannessen L.K., Keitsch M.M., Pettersen I.N. Speculative and critical design—features, methods, and practices // Proceedings of the design society: international conference on engineering design. Cambridge University Press, 2019. Vol. 1. No. 1. Pp. 1623–1632.
10. Ramos J. The inner game of futures // Journal of Futures Studies. 2015. Vol. 20. No. 1. Pp. 91–100.

11. Malpass M. Critical Design in Context: History, Theory, and Practices. London: Bloomsbury Academic, 2017. 168 p.
12. Prado L., Oliveira P. Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On (Speculative) Anachronistic Design // Modes of Criticism. 2015. URL: <http://modesofcriticism.org/articles/futuristic-gizmos-conservative-ideals/> (дата обращения: 30.09.2025).
13. Experiments in Art and Technology. URL: <https://www.experimentsinartandtechnology.org/> (дата обращения: 30.09.2025).
14. Громова В. Первый манифест «сайнс-арт»: к истории понятия // Искусствознание. 2022. № 4. С. 310–331.
15. Kwastek K. Aesthetics of Interaction in Digital Art. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. 380 p.
16. Manovich L. AI Aesthetics. Moscow: Strelka Press, 2018. 66 p.
17. Goriunova O. Art Platforms and Cultural Production on the Internet. London: Routledge, 2012. 176 p.
18. Krogh P.G., Markussen T., Bang A.L. Ways of drifting—Five methods of experimentation in research through design // ICoRD'15—Research into Design Across Boundaries Volume 1: Theory, Research Methodology, Aesthetics, Human Factors and Education. New Delhi: Springer India, 2014. Pp. 39–50.
19. Ramos J. Anticipatory Governance: Traditions and Trajectories for Strategic Design // Journal of Futures Studies. 2014. Vol. 19. No. 1. Pp. 35–52.
20. Nicolson B. The World: Who Wants It? London: Black Dog Publishing, 2004. 256 p.
21. Crompton D. Archigram: 1961–1974: A Guide. Princeton: Architectural Press, 2012. 448 p.
22. Aureli P.V. Manfredo Tafuri, Archizoom, Superstudio, and the critique of architectural ideology // Architecture and Capitalism. London: Routledge, 2013. Pp. 132–147.
23. Haus-Rucker-Co. URL: <https://www.spatialagency.net/database/haus-rucker-co> (дата обращения: 03.10.2025).
24. Аввакумов Ю. Бумажная архитектура: антология. М.: Garage, Музей современного искусства «Гараж», 2023. 376 с.
25. Bratton B. The Stack: On Software and Sovereignty. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. 528 p.
26. Bratton B. Terraforming. Moscow: Strelka Press, 2020. 184 p.
27. Bardzell S., Bardzell J., Forlizzi J., Zimmerman J., Antanitis J. Critical design and critical theory: the challenge of designing for provocation // Proceedings of the designing interactive systems conference. 2012. Pp. 288–297.
28. Candy S., Dunagan J. Designing an experiential scenario: The people who vanished // Futures. 2017. Vol. 86. Pp. 136–153.
29. Mathematica: A World of Numbers...and Beyond. New York: IBM, 1983. 36 p.
30. Кас Е. Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005. 278 p.
31. Адонина А.В., Кандалова А.Д. Утопия города повсеместных коммуникационных потоков // Традиции и инновации в строительстве и архитектуре. Самара: СамГТУ, 2023. С. 611–618.
32. Garage Digital. URL: <https://garage.digital/ru/> (дата обращения: 05.10.2025).
33. Шухов Лаб. URL: <https://shukhovlab.hse.ru/> (дата обращения: 05.10.2025).
34. Браттон Б. Интервью // ZEH Media. URL: <https://zeh.media/praktika/intervyu/8042359-bratton> (дата обращения: 05.10.2025).
35. New Elements // Laboratoria Art & Science Space. URL: <https://laboratoria.art/new-elements/> (дата обращения: 05.10.2025).
36. Art & Science // ITMO University. URL: <https://art.itmo.ru/> (дата обращения: 05.10.2025).
37. CYLAND Media Art Lab. URL: <https://www.cyfest.art/what-is-cyland?lang=ru> (дата обращения: 05.10.2025).
38. NUR Festival. URL: <https://nurfestival.com/> (дата обращения: 05.10.2025).
39. Аникиенко Е. Южноуральцы смогут получать новости с «эффектом присутствия» // Южноуральская панорама Онлайн. 2021. 2 сент. URL: <https://up74.ru/articles/news/133573/> (дата обращения: 05.10.2025).
40. Шульгин Е. Intervals 2025. Как прошел крупнейший в России фестиваль медиаарта? // Лента.ру. 2025. 3 июня. URL: <https://lenta.ru/articles/2025/06/03/intervals-2025/> (дата обращения: 05.10.2025).
41. Прохоров И.В. Самаре пройдет фестиваль креативных технологий «АртПром» 21–23 мая 2025 года // МК в Самаре. 2025. 14 мая. URL: <https://samara.mk.ru/social/2025/05/14/v-samare-proydet-festival-kreativnykh-tekhnologiy-artprom-2123-maya-2025-goda.html> (дата обращения: 05.10.2025).
42. Фестиваль «Просвет». URL: <https://prosvet-fest.ru/> (дата обращения: 05.10.2025).
43. Forlano L.E., Halpern M.K. Speculative histories, just futures: From counterfactual artifacts to counterfactual actions // ACM Transactions on Computer-Human Interaction. 2023. Vol. 30. No. 2. Pp. 1–37.
44. Søndergaard M.L.J., Hansen L.K. Intimate futures: Staying with the trouble of digital personal assistants through design fiction // Proceedings of the 2018 designing interactive systems conference. 2018. Pp. 869–880.

45.BIG (Bjarke Ingels Group). Mars Science City Project. Dubai, 2017. URL: <https://big.dk> (дата обращения: 04.10.2025).

46.Terreform ONE. Portfolio of Projects. New York: Terreform, 2019. URL: <https://www.terreform.org> (дата обращения: 04.10.2025).

47.Architecture: Rem Koolhaas // The Guardian. 2010. 7 May. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2010/may/07/architecture-rem-koolhaas> (дата обращения: 04.10.2025).

48.Metahaven. Facestate. Exhibition / Walker Art Center. Minneapolis, 2012. 48 p.

49.Tanenbaum T.J., Tanenbaum K., Wakkary R. Design fictions // Proceedings of the Sixth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction. 2012. Pp. 347–350.

50.Luce K. The Collision of Process and Form: Drawing's Imprint on Peter Eisenman's House VI //

Getty Research Journal. 2010. Vol. 2. No. 1. Pp. 125–137.

51.Latour B. After lockdown: A metamorphosis. Cambridge: Polity, 2021. 180 p.

52.Кандалова А.Д., Жданова И.В., Журавлева Я.В. Архитектурные и художественные приемы формирования инновационного театрального пространства с применением цифровых технологий // Вестник БГТУ им. В.Г. Шухова. 2023. № 9. С. 51–61. DOI: 10.34031/2071-7318-2023-8-9-51-61.

53.Адолина А.В. Архитектурная утопиология в русле отечественной футурологии и прогнозистики // Утопические проекты в истории культуры: материалы IV Всероссийской научной конференции. Ростов-на-Дону: ЮФУ, 2023. С. 81–86.

54.Haraway D.J. Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016. 312 p.

Информация об авторах

Адолина Анна Владимировна, кандидат архитектуры, доцент кафедры градостроительства. E-mail: adoninanna@gmail.com. Самарский государственный технический университет. Россия, 443100, Самара, ул. Молодогвардейская, д. 244.

Поступила 22.09.2025 г.

© Адолина А.В., 2026

Adonina A.V.

Samara State Technical University

E-mail: adoninanna@gmail.com

BETWEEN REALITY AND UTOPIA: SPECULATIVE DESIGN AS A METHOD OF ARCHITECTURAL FORECASTING

Abstract. This article analyzes speculative design as a method for conceptually modeling the future, emerging at the intersection of architecture, design, and media art. Unlike approaches focused on predicting probable scenarios, this method engages with imaginary and hypothetical worlds, serving as a tool for critical reflection and cultural experimentation. The goal of the study is to identify the historical and methodological foundations of speculative design and determine its potential as a tool for sociocultural forecasting.

The methodology relies on interdisciplinary analysis and includes a historical and comparative examination of the tradition of utopian thinking, a study of key manifestos of conceptual art and critical design, and the interpretation of projects at the intersection of architecture, art, and digital technologies. A systematization of examples – from the utopias of Thomas More and radical architectural groups of the 20th century to Russian "paper architecture" and contemporary research programs – allows us to demonstrate the internal evolution of the speculative approach. The key findings demonstrate its dual nature: on the one hand, speculative design opens up new horizons for imaginative design and generates alternative future scenarios; on the other, it faces limitations in scalability, funding, and institutional support, as well as the risk of aestheticization and the loss of its critical function.

The conclusion emphasizes that despite the identified difficulties, speculative design remains relevant in the face of global challenges, providing architects, researchers, and educational institutions with an innovative tool for engaging with the future and developing critical scenarios for cultural and technological development.

Keywords: speculative design, architecture of the future, utopia, futurology, critical design, media art, digital utopias

REFERENCES

1. More T. Utopia [Utopiya]. Transl. from Latin by N. P. Gilyarov-Platonov. Moscow: Academic Project, 2001. 320 p. (rus)
2. Morris W. News from Nowhere [Vesti iz niotkuda]. transl. from English by Yu. Kagarlitsky. Moscow: Respublika, 2004. 416 p. (rus)
3. LeWitt S. Paragraphs on Conceptual Art. Artforum. 1967. Vol. 5. No. 10. Pp. 79–83.
4. Ikonnikov A.V. Utopian thinking and architecture [Utopicheskoe myshlenie i arkhitektura]. Moscow: Arkhitektura-S, 2004. 400 p. (rus)
5. Sadler S. Archigram: Architecture without Architecture. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 256 p.
6. Dunne A., Raby F. Speculative World: Design, Imagination and Social Visioning [Spekulyativnyy mir: dizayn, voobrazhenie i sotsial'noe vizionerstvo]. Moscow: Strelka Press, 2017. 264 p. (rus)
7. Antonelli P. Talk to me: design and the communication between people and objects. New York: The Museum of Modern Art, 2011. 176 p.
8. von Borries F., Nollert A., Riemann-Tyroller X., Ahlert M., Bohaumilitzky F., Buhr E., Finkelstein C., Fischer J.-U., Hiller C., Kasten B., Levy A., Recklies M., Renfordt W. Politics of design of politics: Friedrich von Borries. Zurich: Museum für Gestaltung, 2019. 160 p.
9. Johannessen L.K., Keitsch M.M., Pettersen I.N. Speculative and critical design—features, methods, and practices. Proceedings of the design society: international conference on engineering design. Cambridge University Press, 2019. Vol. 1. No. 1. Pp. 1623–1632.
10. Ramos J. The inner game of futures. Journal of Futures Studies. 2015. Vol. 20. No. 1. Pp. 91–100.
11. Malpass M. Critical Design in Context: History, Theory, and Practices. London: Bloomsbury Academic, 2017. 168 p.
12. Prado L., Oliveira P. Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On (Speculative) Anachronistic Design. Modes of Criticism. 2015. URL: <http://modesofcriticism.org/articles/futuristic-gizmos-conservative-ideals/> (accessed: 30.09.2025).
13. Experiments in Art and Technology. URL: <https://www.experimentsinartandtechnology.org/> (accessed: 30.09.2025).
14. Gromova V. The first manifesto of «science art»: on the history of the concept [Pervyy manifest «sayns-art»: k istorii ponyatiya]. Art Studies. 2022. No. 4. Pp. 310–331. (rus)
15. Kwastek K. Aesthetics of Interaction in Digital Art. Cambridge, MA: MIT Press, 2018. 380 p.
16. Manovich L. AI Aesthetics. Moscow: Strelka Press, 2018. 66 p.
17. Goriunova O. Art Platforms and Cultural Production on the Internet. London: Routledge, 2012. 176 p.
18. Krogh P.G., Markussen T., Bang A.L. Ways of drifting—Five methods of experimentation in research through design. ICoRD'15—Research into Design Across Boundaries Volume 1: Theory, Research Methodology, Aesthetics, Human Factors and Education. New Delhi: Springer India, 2014. Pp. 39–50.
19. Ramos J. Anticipatory Governance: Traditions and Trajectories for Strategic Design. Journal of Futures Studies. 2014. Vol. 19. No. 1. Pp. 35–52.
20. Nicolson B. The World: Who Wants It? London: Black Dog Publishing, 2004. 256 p.
21. Crompton D. Archigram: 1961–1974: A Guide. Princeton: Architectural Press, 2012. 448 p.
22. Aureli P.V. Manfredo Tafuri, Archizoom, Superstudio, and the critique of architectural ideology. Architecture and Capitalism. London: Routledge, 2013. Pp. 132–147.
23. Haus-Rucker-Co. URL: <https://www.spatialagency.net/database/haus-rucker-co> (accessed: 03.10.2025).
24. Avvakumov Yu. Paper Architecture: Anthology [Bumazhnaya arkhitektura: antologiya]. Moscow: Garage, Museum of Contemporary Art «Garage», 2023. 376 p. (rus)
25. Bratton B. The Stack: On Software and Sovereignty. Cambridge, MA: MIT Press, 2016. 528 p.
26. Bratton B. Terraforming. Moscow: Strelka Press, 2020. 184 p.
27. Bardzell S., Bardzell J., Forlizzi J., Zimmerman J., Antanitis J. Critical design and critical theory: the challenge of designing for provocation. Proceedings of the designing interactive systems conference. 2012. Pp. 288–297.
28. Candy S., Dunagan J. Designing an experiential scenario: The people who vanished. Futures. 2017. Vol. 86. Pp. 136–153.
29. Mathematica: A World of Numbers...and Beyond. New York: IBM, 1983. 36 p.
30. Kac E. Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005. 278 p.
31. Adonina A.V., Kandalova A.D. Utopia of the city of ubiquitous communication flows [Utopiya goroda povsemestnykh kommunikatsionnykh potokov]. Traditions and innovations in construction and architecture. Samara: SamGTU, 2023. Pp. 611–618. (rus)
32. Garage Digital. URL: <https://garage.digital/ru/> (accessed: 05.10.2025).
33. Shukhov Lab [Shukhov Lab]. URL: <https://shukhovlab.hse.ru/> (accessed: 05.10.2025). (rus)
34. Bratton B. Interview [Interv'yu]. ZEH Media. URL: <https://zeh.media/praktika/intervyu/8042359-bratton> (accessed: 05.10.2025). (rus)

35. New Elements. Laboratoria Art & Science Space. URL: <https://laboratoria.art/new-elements/> (accessed: 05.10.2025).
36. Art & Science. ITMO University. URL: <https://art.itmo.ru/> (accessed: 05.10.2025).
37. CYLAND Media Art Lab. URL: <https://www.cyfest.art/what-is-cyland?lang=ru> (accessed: 05.10.2025).
38. NUR Festival. URL: <https://nurfestival.com/> (accessed: 05.10.2025).
39. Anikienko E. South Ural residents will be able to receive news with the «presence effect» [Yuzhnoural'tsy smogut poluchat' novosti s «effektom prisutstviya»]. South Ural Panorama Online. 2021. 2 Sept. URL: <https://up74.ru/articles/news/133573/> (accessed: 05.10.2025). (rus)
40. Shulgin E. Intervals 2025. How was the largest media art festival in Russia? [Intervals 2025. Kak proshel krupneyshiy v Rossii festival' mediaarta?]. Lenta.ru. 2025. 3 June. URL: <https://lenta.ru/articles/2025/06/03/intervals-2025/> (accessed: 05.10.2025). (rus)
41. Prokhorov I. The festival of creative technologies «ArtProm» will be held in Samara on May 21-23, 2025 [V Samare proydet festival' kreativnykh tekhnologiy «ArtProm» 21-23 maya 2025 goda]. MK in Samara. 2025. 14 May. URL: <https://samara.mk.ru/social/2025/05/14/v-samare-proydet-festival-kreativnykh-tekhnologiy-artprom-2123-maya-2025-goda.html> (accessed: 05.10.2025). (rus)
42. Festival «Prosvet» [Festival' «Prosvet»]. URL: <https://prosvet-fest.ru/> (accessed: 05.10.2025). (rus)
43. Forlano L.E., Halpern M.K. Speculative histories, just futures: From counterfactual artifacts to counterfactual actions. ACM Transactions on Computer-Human Interaction. 2023. Vol. 30. No. 2. Pp. 1–37.
44. Søndergaard M.L.J., Hansen L.K. Intimate futures: Staying with the trouble of digital personal assistants through design fiction. Proceedings of the 2018 designing interactive systems conference. 2018. Pp. 869–880.
45. BIG (Bjarke Ingels Group). Mars Science City Project. Dubai, 2017. URL: <https://big.dk> (accessed: 04.10.2025).
46. Terreform ONE. Portfolio of Projects. New York: Terreform, 2019. URL: <https://www.terreform.org> (accessed: 04.10.2025).
47. Architecture: Rem Koolhaas. The Guardian. 2010. 7 May. URL: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2010/may/07/architecture-rem-koolhaas> (accessed: 04.10.2025).
48. Metahaven. Facestate. Exhibition / Walker Art Center. Minneapolis, 2012. 48 p.
49. Tanenbaum T.J., Tanenbaum K., Wakkary R. Design fictions. Proceedings of the Sixth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction. 2012. Pp. 347–350.
50. Luce K. The Collision of Process and Form: Drawing's Imprint on Peter Eisenman's House VI. Getty Research Journal. 2010. Vol. 2. No. 1. Pp. 125–137.
51. Latour B. After lockdown: A metamorphosis. Cambridge: Polity, 2021. 180 p.
52. Kandalova A.D., Zhdanova I.V., Zhuravleva Ya.V. Architectural and artistic techniques for the formation of innovative theatrical space using digital technologies [Arkhitekturnye i khudozhestvennye priemy formirovaniya innovatsionnogo teatral'nogo prostranstva s primeneniem tsifrovyykh tekhnologiy]. Bulletin of BSTU named after V. G. Shukhov. 2023. No. 9. Pp. 51–61. DOI: 10.34031/2071-7318-2023-8-9-51-61. (rus)
53. Adonina A.V. Architectural utopology in line with domestic futurology and prognostics [Arkhitekturnaya utopologiya v rusle otechestvennoy futurologii i prognostiki]. Utopian projects in the history of culture: materials of the IV All-Russian Scientific Conference. Rostov-on-Don: SFU, 2023. Pp. 81–86. (rus)
54. Haraway D.J. Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press, 2016. 312 p.

Information about the authors

Adonina, Anna V. PhD. E-mail: adoninanna@gmail.com. Samara State Technical University. Russia, 443100, Samara, Molodogvardeyskaya st., 244.

Received 22.09.2025

Для цитирования:

Адонина А.В. Между реальностью и утопией: спекулятивное проектирование как метод архитектурного прогнозирования // Вестник БГТУ им. В.Г. Шухова. 2026. № 5. С. 86–99. DOI: 10.34031/2071-7318-2026-11-5-16-25

For citation:

Adonina A.V. Between reality and utopia: speculative design as a method of architectural forecasting. Bulletin of BSTU named after V.G. Shukhov. 2026. No. 5. Pp. 86–99. DOI: 10.34031/2071-7318-2026-11-5-86-99